

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Responden pada penelitian ini sebagian besar berjenis kelamin perempuan sebesar 79,41% dengan usia 13 tahun (76,5%) dan memiliki uang saku sebagian besar < Rp15.000. Pendidikan ayah dan ibu responden sebagian besar sarjana (52,9%), pekerjaan ayah responden yaitu wiraswasta (61,8%) dan pekerjaan ibu responden yaitu ibu rumah tangga (55,9).
2. Pengetahuan responden mengalami peningkatan setelah diberikan edukasi gizi ditandai skor *pre-test* pengetahuan 7-16 (min-max); 13,50 (median), sedangkan skor *post-test* pengetahuan 19-20 (min-max); 20 (median).
3. Pola konsumsi *junk food* responden mengalami penurunan setelah diberikan edukasi gizi ditandai skor *pre-test* FFQ pola konsumsi *junk food* 22-245(min-max); 94,00 (median), sedangkan skor *post-test* FFQ pola konsumsi *junk food* 17-235(min-max); 77,50 (median).
4. Terdapat perbedaan yang signifikan terhadap pengetahuan gizi responden sebelum dan sesudah diberikan edukasi gizi menggunakan *Gemar Bingo Card* dengan *p value* = 0,000
5. Terdapat perbedaan yang signifikan terhadap pola konsumsi *junk food* responden sebelum dan sesudah diberikan edukasi gizi menggunakan *Gemar Bingo Card* dengan *p value* = 0,004

B. Saran

1. Bagi Peneliti Selanjutnya
Diharapkan peneliti selalu berkoordinasi dengan pihak sekolah terkait jadwal penelitian agar tidak bersamaan dengan agenda sekolah. Selain itu, media ini dapat di replikasi atau dikembangkan sesuai dengan sasaran dan sekolah lain yang digunakan sebagai subjek penelitian.
2. Bagi Responden Penelitian
Diharapkan edukasi yang telah diberikan di terapkan di dalam kehidupan sehari-hari dan dapat menyebarkan pengetahuan

kepada lingkungan sekitar agar dapat mencegah dan terhindar dari masalah kesehatan.

3. Bagi Universitas Jenderal Soedirman

Sebagai literatur bahan ajar dan penelitian selanjutnya terkait intervensi edukasi gizi pada remaja gizi lebih menggunakan media *Gemar Bingo Card*.

