

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Tahap I

a. Merancang desain *prototype* Maksila

Media Edukasi Ular tangga (Maksila) telah dirancang sebagai inovasi permainan ular tangga dengan elemen edukatif mengenai jajan sehat. Desain meliputi papan permainan bertema makanan sehat dan tidak sehat, serta flashcard edukasi untuk memperkuat pemahaman anak usia sekolah.

b. Melakukan uji validitas Maksila

Validitas alat diuji oleh tiga ahli menggunakan metode Aiken's V dengan hasil skor 0,90, menunjukkan validitas sangat tinggi. Alat dinilai sesuai materi, jelas, dan bermanfaat sebagai media edukasi jajan sehat pada anak sekolah. Beberapa saran perbaikan diberikan untuk penyesuaian gambar dan penambahan modul

c. Melakukan reliabilitas alat Maksila

Uji kegunaan alat dengan System Usability Scale (SUS) pada 5 pengguna menunjukkan skor rata-rata 74,5 yang tergolong baik, menandakan alat Maksila dapat diterima dengan baik dan mudah digunakan tanpa perlu perbaikan signifikan.

Tahap II

1. Mengidentifikasi karakteristik responden berupa jenis kelamin, usia pekerjaan ayah/ibu

Penelitian melibatkan anak usia sekolah yang terbagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok yang mendapat intervensi dan kelompok kontrol. Mayoritas responden berada pada usia sekitar 10 tahun dan didominasi oleh anak perempuan. Pekerjaan ibu sebagian besar adalah ibu rumah tangga..

2. Mengidentifikasi perilaku sebelum dan sesudah intervensi penggunaan alat Maksila

Setelah penggunaan media edukasi berbasis permainan ular tangga, terjadi peningkatan yang signifikan dalam perilaku jajan sehat pada kelompok intervensi. Sebaliknya, kelompok yang tidak mendapatkan intervensi tidak menunjukkan perubahan yang berarti. Hal ini mengindikasikan bahwa media edukasi ini efektif dalam meningkatkan kesadaran dan perilaku anak dalam memilih jajanan yang lebih sehat melalui metode pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif

3. Mengidentifikasi pengaruh alat Maksila terhadap perilaku jajan sehat pada anak usia sekolah

Terdapat perbedaan yang jelas antara perubahan perilaku jajan sehat pada kelompok yang menggunakan alat edukasi dengan kelompok yang tidak menggunakan. Media edukasi ini terbukti efektif dalam memodifikasi perilaku jajan anak usia sekolah. Pendekatan pembelajaran melalui permainan tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga menciptakan suasana yang menyenangkan sehingga anak lebih aktif dan memahami konsep jajan sehat dengan baik.

B. Saran

1. Saran untuk fasilitas kesehatan

Fasilitas kesehatan disarankan untuk mempertimbangkan penggunaan Alat Maksila (Media Edukasi Ular tangga) sebagai media penunjang edukasi jajanan sehat pada anak usia sekolah, karena dalam penelitian ini alat Maksila (Media Edukasi Ular tangga) dapat mengubah perilaku jajan sehat pada anak usia sekolah. Selain itu, diperlukan lebih banyak poster edukasi terkait dengan jajan sehat yang dibagikan ke sekolah.

2. Saran untuk orangtua

Orang tua berperan penting dalam membentuk kebiasaan jajan sehat anak. Selain mendukung edukasi yang diberikan di sekolah, orang tua perlu memberikan pemahaman tentang makanan sehat di rumah,

mengarahkan penggunaan uang saku, serta menyediakan pilihan camilan yang bergizi. Keterlibatan aktif orang tua akan memperkuat pembentukan perilaku makan sehat anak secara berkelanjutan.

3. Saran untuk guru dan tenaga kesehatan

Maksila (Media Edukasi Ulartangga) disarankan untuk digunakan secara rutin dalam kegiatan pembelajaran gizi di sekolah dasar, baik dalam kelas maupun kegiatan luar kelas, karena terbukti efektif meningkatkan perilaku jajan sehat.

4. Penelitian selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan versi digital atau interaktif dari media Maksila guna menjangkau siswa yang lebih luas dan mengikuti perkembangan teknologi saat ini. Selain itu, evaluasi jangka panjang terhadap perubahan perilaku juga penting untuk menilai efektivitas media dalam konteks kebiasaan sehari-hari anak.

