

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

1. Kebiasaan siswa yang membawa bekal ke sekolah sebesar 24 responden (56%), uang saku siswa yang paling sering diberikan yaitu kisaran dua hingga lima rupiah sebesar 37 responden (86%), frekuensi jajan siswa yang terbanyak yaitu 26 responden (60%) sementara tempat yang paling sering digunakan siswa untuk membeli jajan yaitu di kantin sekolah sebesar 21 responden (49%).
2. Nilai rata-rata *pre test* tingkat pengetahuan pada kelompok penyuluhan dengan metode ceramah sebesar 53 sedangkan nilai rata-rata *post test* sebesar 78,2.
3. Nilai rata-rata *pre test* tingkat pengetahuan pada kelompok penyuluhan dengan metode permainan ular tangga sebesar 49 sedangkan nilai rata-rata *post test* sebesar 88.
4. Terdapat perbedaan efektivitas metode penyuluhan dalam meningkatkan pengetahuan yaitu metode permainan (ular tangga) lebih efektif dalam meningkatkan pengetahuan siswa kelas 5 tentang jajanan sehat di SDN Ngijo 1

6.2 Saran

1. Bagi sekolah, alat permainan edukatif ular tangga dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa khususnya dalam meningkatkan pengetahuan mengenai jajanan sehat.