

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengaruh *game food hunting* terhadap peningkatan pengetahuan anak usia 5-6 tahun tentang makanan sehat dan bergizi pengetahuan subjek PAS, subjek BAR, dan subjek DAP tentang makanan sehat diperoleh sebagai berikut.

5.1.1 Pengetahuan subjek PAS, subjek BAR, dan subjek DAP tentang makanan sehat sebelum dilakukan intervensi termasuk ke dalam klasifikasi rendah dengan nilai rata-rata 45,55% pada fase *baseline-I* (A1). Hal tersebut berdasarkan hasil nilai rata-rata pada sesi pertama fase *baseline-I* (A1) memiliki rata-rata nilai 40%, sesi kedua nilai rata-rata fase *baseline-I* (A1) sebesar 46,66%, dan pada sesi ketiga nilai rata-rata 50%. Selain itu, dapat dilihat dalam persentase nilai fase intervensi yang lebih besar dibandingkan fase *baseline-I* (A1).

5.1.2 Pengetahuan subjek PAS, subjek BAR, dan subjek DAP tentang makanan sehat setelah dilakukan intervensi termasuk ke dalam klasifikasi sangat baik dengan nilai rata-rata 90% pada fase *baseline-II* (A2). Nilai tersebut berdasarkan, sesi pertama fase *baseline-II* (A2) memiliki rata-rata nilai 80%, sesi kedua nilai rata-rata fase *baseline-II* (A2) sebesar 90%, dan pada sesi ketiga nilai rata-rata 100%. Selain itu, dapat dilihat dalam persentase nilai fase *baseline-II* (A2) yang lebih besar dibandingkan fase intervensi.

5.1.3 Peningkatan pengetahuan subjek PAS, subjek BAR, dan subjek DAP tentang makanan sehat dengan media *game food hunting* mengalami peningkatan. Dalam proses penelitian anak mengetahui makanan sehat dan fungsinya, makanan tidak sehat. dampak mengkonsumsi makanan tidak sehat, mengelompokkan makanan sehat, dan menyatukan potongan gambar makanan sehat. Selain hal tersebut dapat dilihat persentase nilai rata-rata semua subjek pada setiap fase ke fase. Pada fase *baseline-I* (A1) dengan nilai rata-rata 45,55%, nilai fase intervensi (B) sebesar 64%, dan fase *baseline-II* (A2) sebesar 90%. Nilai fase *baseline-II* (A2) yang meningkat dibandingkan

fase *baseline-I* (A) menunjukkan ada perubahan peningkatan setelah dilakukannya intervensi. Faktor yang mempengaruhi pencapaian dalam proses penelitian yaitu faktor daya konsentrasi anak dan daya ingat yang dimiliki anak. Daya ingat dan daya konsentrasi yang baik akan mengoptimalkan keberhasilan pembelajaran.

Berdasarkan hasil deskripsi di atas, menunjukkan bahwa ada peningkatan pengetahuan makanan sehat setelah mendapatkan perlakuan dengan media *game food hunting*. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa media *game food hunting* berpengaruh terhadap pengetahuan anak usia 5-6 tahun tentang makanan sehat dan bergizi.

5.2 Implikasi

Penelitian ini berimplikasi pada perkembangan keilmuan pendidikan anak usia dini khususnya pada pengetahuan tentang makanan sehat dan bergizi. Media *game food hunting* adalah salah satu solusi dalam peningkatan pengetahuan anak usia 5-6 tahun tentang makanan sehat dan bergizi. Penerapan media *game food hunting* berpengaruh dalam peningkatan pengetahuan anak usia 5-6 tahun tentang makanan sehat dan bergizi berdasarkan hasil penelitian ini. Selain itu, dapat dilihat persentase di setiap fase yang menunjukkan peningkatan.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan dalam menerapkan pengaruh media *game food hunting* terhadap pengetahuan anak usia 5-6 tahun tentang makanan sehat dan bergizi. Peneliti merekomendasikan pihak yang perlu untuk mengembangkan kembali penelitian ini.

5.3.1 Rekomendasi Pada Peneliti Lain

Peneliti dalam penelitian ini memiliki keterbatasan dan perlu dikembangkan kembali. Pada *game food hunting* masih hanya memiliki 3 varian permainan yang berbeda. Oleh karena itu, untuk peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan lebih banyak varian permainan yang berbeda.

5.3.2 Rekomendasi Pada Pendidik

Berdasarkan hasil penelitian dalam menerapkan pengaruh media *game food hunting* terhadap pengetahuan anak usia 5-6 tahun tentang makanan sehat dan bergizi dapat digunakan dalam pembelajaran anak. Media tersebut terbukti dapat meningkatkan pengetahuan anak tentang makanan sehat dilihat dari fase ke fase di setiap proses penelitian. Selain itu media mudah dibuat oleh pendidik dan anak dapat menggunakan teknologi agar terbiasa menggunakannya.