

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan Penelitian

Karakteristik responden yakni siswa di SDN 003 Sangasanga menunjukkan mayoritas usia 9 tahun sebanyak 7 responden (63,6%). Jenis kelamin responden mayoritas laki-laki sebanyak 6 responden (54,5%). Kategori konsumsi jajanan sehat kategori buruk sebanyak 9 responden (40,9%) dan perilaku konsumsi sayur dan buah kategori cukup sebanyak 2 responden (9,1%). Data pos tes menunjukkan mayoritas perilaku konsumsi sayur dan buah baik sebanyak 4 responden (18,2%), cukup sebanyak 5 responden (22,7%) dan perilaku konsumsi sayur dan buah kategori buruk sebanyak 2 responden (9,1%).

Sebelum diberikan intervensi live modelling nilai rerata sebesar 1,2 dan setelah diberikan intervensi live modelling menunjukkan peningkatan perilaku konsumsi sayur dan buah menjadi menjadi skor 2,11. Sedangkan hasil analisis uji statistik dengan uji wilcoxon test diperoleh nilai p adalah $0.009 \leq 0,05$. artinya H_0 diterima adanya pengaruh yang bermakna role modelling sebelum dan sesudah diberikan intervensi role modeling dimana p value $< \alpha = 0.05$. Sedangkan jika dilihat dari nilai z hitung diperoleh -2.598 artinya H_a diterima, artinya terdapat pengaruh role modelling terhadap perilaku konsumsi sayur dan buah.

B. Saran Penelitian

1. Bagi Pelayanan Kesehatan

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan informasi kepada pelayanan kesehatan terutama puskesmas untuk lebih intensif memberikan edukasi kepada siswa di SDN 003 Sangasanga terkait dengan konsumsi sayur dan buah di sekolah dan dilingkungan tempat tinggal. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan menjadi bahan evaluasi kepada pihak puskesmas juga perlu melakukan edukasi kepada pedagang kaki lima yang berjualan di sekolah terutama di SDN 003 Sangasanga untuk dapat memantau dan memberikan edukasi dengan lebih banyak menjual olahan makanan dari jenis sayur dan buah.

2. Bagi Sekolah

Hasil penelitian diharapkan menjadi masukan agar program makan sehat yang dilakukan setiap hari Kamis tetap dilakukan seperti biasa dengan tetap memantau jenis makanan yang dibawa anak ke Sekolah. Dan memberikan himbuan jika jenis makanan yang dibawa anak tidak memenuhi standar makanan sehat kepada orangtua atau wali murid. Selain itu, tetap memperhatikan kebutuhan sayur dan buah untuk anak dalam masa pertumbuhan

3. Bagi Guru

Hasil penelitian diharapkan guru tetap bisa memantau siswanya dalam memilih makanan yang sehat dengan cara selalu memberikan edukasi terkait pentingnya konsumsi sayur dan buah. Guru juga menjadi model hidup yang nyata dalam melakukan praktek kehidupan yang sehat dan menjadi contoh bagi siswa terutama saat berada di lingkungan sekolah.

4. Bagi Siswa

Hasil penelitian diharapkan menjadi tambahan pengetahuan siswa dan meningkatkan motivasi dalam mengkonsumsi sayur dan buah baik di lingkungan sekolah atau di lingkungan tempat tinggal. Anak juga harus mempertahankan perilaku tersebut menjadi kebiasaan yang dipertahankan dalam kehidupan sehari-hari.

5. Bagi Orang Tua

Hasil penelitian diharapkan menjadi tambahan pengetahuan bagi orangtua dalam mengolah makanan di rumah dan memperhatikan kandungan gizi makanan yang disiapkan. Orangtua sebagai live and modelling juga harus memberikan contoh terkait jenis makanan yang dikonsumsi agar anak memiliki kebiasaan yang sama dalam memilih makanan yang sehat untuk dikonsumsi. Selain itu, orang tua juga harus selalu menyediakan jenis makanan baik sayur dan buah setiap hari

dirumah

6. Bagi Mahasiswa Keperawatan

Hasil penelitian diharapkan memberikan informasi bagi mahasiswa keperawatan mengenai jajanan sehat yang dikonsumsi siswa di sekolah dasar, menambah ilmu pengetahuan wawasan dalam mempersiapkan, mengumpulkan, mengolah, menganalisa dan menginformasi data serta meningkatkan ilmu dan pengetahuan karena peneliti dapat langsung mengaplikasikan teori penelitian yang didapatkan tentang pengaruh live modeling terhadap perilaku konsumsi sayur dan buah.