

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh edukasi *junk food* melalui media video animasi terhadap pengetahuan remaja, diketahui bahwa terdapat perubahan tingkat pengetahuan siswa sebelum dan sesudah diberikan edukasi gizi. Hasil uji statistik menunjukkan nilai $p\text{-value} = 0,000$ ($p < 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan pengetahuan yang signifikan setelah diberikan intervensi. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan video animasi sebagai media edukasi dapat membantu siswa memahami informasi mengenai *junk food* dengan lebih baik. Dengan demikian, edukasi mengenai *junk food* menggunakan media video animasi terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan pengetahuan siswa kelas VIII di SMP Negeri 4 Tanjung Morawa.

B. Saran

1. Bagi Sekolah

Institusi pendidikan direkomendasikan untuk mengintegrasikan instrumen pembelajaran audiovisual, khususnya format video animasi, dalam mentransmisikan materi edukasi kesehatan dan gizi seimbang. Pemanfaatan media yang komunikatif serta selaras dengan modalitas belajar siswa terbukti berdaya guna memelihara ketahanan perhatian (*sustained attention*) dan menyederhanakan pemaknaan konsep yang kompleks. Lebih lanjut, animasi dapat difungsikan sebagai sarana penyampaian topik pola hidup sehat serta konsekuensi konsumsi *junk food* secara intuitif. Walhasil, adopsi media audiovisual layak dijadikan komplementer terhadap metode konvensional guna mengondisikan iklim edukasi kesehatan di sekolah yang lebih dinamis dan bebas dari kejenuhan.

2. Bagi Tenaga Kesehatan

Tenaga medis dan promotor kesehatan yang menyelenggarakan perlakuan edukasi gizi di ekosistem sekolah diharapkan mengadopsi media animasi interaktif sebagai sarana artikulasi informasi. Karakteristik media ini terbukti efektif menyederhanakan materi yang kompleks menjadi sajian visual yang adekuat dan relevan dengan gaya belajar populasi remaja. Pendedahan instrumen berbasis animasi ini diyakini mampu meningkatkan fiksasi atensi serta daya tarik siswa terhadap intervensi kesehatan, yang pada gilirannya memfasilitasi ketercernaan materi gizi serta mengoptimalkan retensi kognitif peserta didik.

3. Bagi Peneliti selanjutnya

Penelitian lanjutan disarankan mengadopsi skema eksperimen yang mencakup kelompok pembanding (*control group*) guna mengisolasi efek perlakuan secara lebih eksplisit. Komparasi multivariat antara media video animasi dengan instrumen alternatif—seperti media cetak, komik edukatif, maupun gim interaktif—perlu diuji untuk menentukan prediktor media paling efektif dalam edukasi gizi. Lebih lanjut, ekspansi variabel terikat (*dependent variables*) hingga mencakup dimensi sikap dan tindakan harian sangat direkomendasikan. Peneliti berikutnya juga sebaiknya menerapkan pengukuran berkala (*time-series evaluation*) guna mengamati daya simpan pengetahuan (*long-term memory retention*) serta manifestasinya dalam perubahan perilaku makan secara riil. Langkah-langkah pengembangan ini diharapkan sanggup menyajikan sintesis yang holistik mengenai dampak promosi kesehatan *junk food* pada populasi remaja.