# BAB VI

# KESIMPULAN DAN SARAN

## Kesimpulan

### Ada pengaruh antara pengetahuan gizi pada remaja sebelum dan sesudah diberikan edukasi gizi menggunakan media *kahoot*.

### Ada pengaruh asupan gizi pada remaja sebelum dan sesudah diberikan edukasi menggunakan media *kahoot,* dengan *p value* pengetahuan dan asupan makanan 000.

## Saran

### Perbaikan Kendala Teknis Kahoot

### Pada saat penelitian, aplikasi Kahoot hanya dapat diakses oleh 4 peserta sekaligus sehingga menghambat proses pengisian kuesioner. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan menggunakan akun Kahoot dengan kapasitas peserta lebih besar atau menyiapkan media alternatif seperti *Google Form atau Quizizz* sebagai cadangan.

### Pengembangan Materi Edukasi

### Penelitian ini dapat dikembangkan dengan menambah variasi tema edukasi, seperti pola makan sehat, bahaya minuman berpemanis, dan tips memilih jajanan sehat. Hal ini akan memperkaya wawasan siswa serta meningkatkan keberlanjutan perubahan perilaku makan.