

PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI CERITA BERGAMBAR DAN PENGUJIAN EFEKTIVITAS TERHADAP PENGETAHUAN DAN SIKAP REMAJA TERKAIT PERMAINAN JUDI *ONLINE*

Falah Anargya Setia Nusabela

Abstrak

Tindakan pencegahan untuk mengedukasi remaja agar mereka tidak pernah menyentuh permainan judi *online* butuh dilakukan dikarenakan bahaya dari awal mencoba permainan judi *online*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media edukasi yang dapat memberikan pengaruh terhadap pengetahuan dan sikap remaja mengenai permainan judi *online*. Pemilihan cerita bergambar didasarkan oleh kelebihanannya dalam membuat informasi lebih mudah untuk diikuti dan diingat. Penelitian ini menggunakan desain *pre-experimental one group pre-test post-test* untuk menguji perbedaan tingkat pengetahuan dan sikap remaja sebelum dan sesudah diberikan edukasi dengan media edukasi cerita bergambar yang dikembangkan. Pengumpulan data dilakukan kepada 12 remaja dalam organisasi karang taruna dengan menggunakan kuesioner yang akan dianalisis menggunakan *Paired Sample t-Test*. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata (6) pada pengetahuan remaja dan nilai rata-rata (23,41) pada sikap remaja sebelum (*pre-test*) diberikan edukasi, setelah diberikan edukasi (*post-test*) nilai rata-rata pada pengetahuan remaja meningkat menjadi (9,16) dan nilai rata-rata pada sikap remaja meningkat menjadi (29,16). Penelitian ini menunjukkan peningkatan pada nilai rata-rata pengetahuan (3,16) dan sikap (5,75) sebelum dan sesudah diberikan edukasi. Terdapat perbedaan signifikan antara pengetahuan dan sikap remaja sebelum dan sesudah diberikan media edukasi cerita bergambar ($p < 0,05$).

Kata Kunci: Cerita Bergambar, Judi *Online*, Media Edukasi

DEVELOPMENT OF ILLUSTRATED STORY AS AN EDUCATIONAL MEDIA AND MEASURING ITS EFFECTIVITY ON THE KNOWLEDGE AND ATTITUDE OF TEENAGERS REGARDING ONLINE GAMBLING

Falah Anargya Setia Nusabela

Abstract

An education to prevent the teenager from ever touching online gambling is necessary because of the danger of even trying to play an online gambling. This research aims to develop an educational media to raise their knowledge and influence their attitude regarding online gambling. Illustrated story is chosen because of its advantage in relaying information in a manner that is easier to digest. This research use a pre-experimental design of one group pre-test and post-test in order to measure the difference between the level of knowledge and the attitude of teenager before and after being given education through the aforementioned illustrated story. Data was collected using questionnaires from 12 teenager in a karang taruna organization, analyzed using Paired Sample t-Test. The result of the test before intervention (pre-test) by giving an education showed an average of (6) in the teenager's value of knowledge and an average of (23,41) in the teenager's value of attitude, after the education (post-test) the test showed an average of (9,16) in the teenager's value of knowledge and an average of (29,16) in the teenager's value of attitude. This research showed an increase in the average value of knowledge (3,16) and attitude (5,75) before and after being given education. There's a significance difference between the knowledge and the attitude of teenager before and after given education through the illustrated story as an educational media ($p < 0,05$).

Keyword: Educational Media, Illustrated Story, Online Gambling