



Sumber: peneliti, 2025

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

Nama : Falah Anargya Setia Nusabela
NIM : 1810411103



PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL
VETERAN JAKARTA

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

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

Oleh:

Falah Anargya Setia Nusabela

1810411103

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Ujian

Guna Memperoleh Gelar Sarjana pada Program Studi Ilmu Komunikasi

Telah Disetujui oleh Tim Pembimbing pada Tanggal yang Tertera di Bawah

Jakarta, 15 Juli 2025

Pembimbing Utama

Vina Mahdalena, S.IKom., M.Si.



Program Studi Ilmu Komunikasi

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta

2025

PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini adalah hasil karya sendiri dan semua sumber yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar:

Nama : Falah Anargya Setia Nusabela

NIM : 1810411103

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Jakarta, Juni 2025

Yang menvatakan,



Falah Anargya Setia Nusabela

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas akademik Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Falah Anargya Setia Nusabela
NIM : 1810411013
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Program Studi : S1 Ilmu Komunikasi

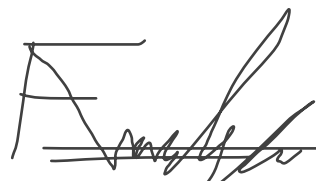
Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta Hak Bebas Royalti Non eksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

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

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti ini. Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan Skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya:

Dibuat di : Jakarta,
Pada tanggal : 16 Juni 2025
Yang menyatakan,


(Falah Anargya Setia Nusabela)

SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI ILMIAH

Sebagai civitas akademik Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta, saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Falah Anargya Setia Nusabela
NIM : 1810411103
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Program Studi : S1 Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI CERITA
BERGAMBAR DAN PENGUJIAN EFEKTIVITAS
TERHADAP PENGETAHUAN DAN SIKAP REMAJA
TERKAIT PERMAINAN JUDI *ONLINE*

Dengan ini saya menyatakan bahwa saya menyetujui untuk:

1. Memberikan hak saya bebas royalti kepada Perpustakaan UPNVJ atas Penelitian karya ilmiah saya demi pengembangan ilmu pengetahuan.
2. Memberikan hak menyimpan, mengalih mediakan atau mengalih formatkan, mengolah pangkalan data (database), mendistribusikan, serta menampilkan dalam bentuk softcopy untuk kepentingan akademis kepada perpustakaan UPNVJ, tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai Peneliti/pencipta.
3. Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak perpustakaan UPNVJ dari semua bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan semoga digunakan sebagaimana mestinya.

Dibuat di : Jakarta,
Pada tanggal : 16 Juni 2025
Yang menyatakan,



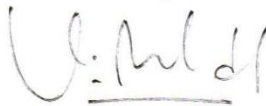
(Falah Anargya Setia Nusabela)

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

NAMA : Falah Anargya Setia Nusabela
NIM : 1810411103
PROGRAM STUDI : S1 Ilmu Komunikasi
JUDUL : PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI CERITA
BERGAMBAR DAN PENGUJIAN EFEKTIVITAS
TERHADAP PENGETAHUAN DAN SIKAP REMAJA
TERKAIT PERMAINAN JUDI *ONLINE*

Telah berhasil dipertahankan dihadapan Tim Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.

Pembimbing



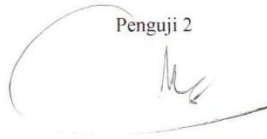
Vina Mahdalena, S.IKom., M.Si.

Penguji 1



Dr. Ana Kuswanti, M.Si.

Penguji 2



Dra. Hermina Manihuruk, MM.

Ketua Program Studi
Ilmu Komunikasi



Uljanatunnisa, S.Sos. MA

Ditetapkan di : Jakarta
Tanggal Ujian : 04 Juli 2025

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 ($p < 0,05$).

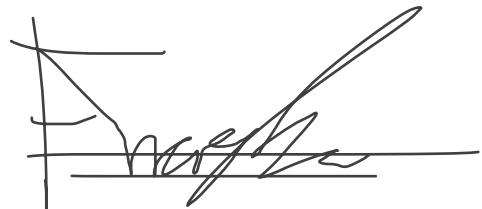
Keyword: Educational Media, Illustrated Story, Online Gambling

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah ﷻ atas seluruh nikmat kehidupan serta kesehatan yang diberikan pada penulis, yang memperbolehkan penulis untuk menyelesaikan penelitian ini. Kepada junjungan penulis, Nabi Muhammad ﷺ sebagai teladan yang kisah hidupnya terus memberikan motivasi dan semangat pada penulis agar terus berusaha dan tidak menyerah dalam menyelesaikan penelitian ini.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dan meringankan beban penulis sehingga penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Edukasi Cerita Bergambar dan Pengujian Efektivitas Terhadap Pengetahuan dan Sikap Remaja Terkait Permainan Judi *Online*” dapat diselesaikan secara tepat waktu. Penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada Ibu Vina Mahdalena, S.IKom., M.Si., sebagai dosen pembimbing yang sudah mengarahkan penulis dalam perjalanan penyusunan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga diberikan pada Ibu Dr. Ana Kuswanti, M.Si., dan Ibu Dra. Hermina Manihuruk, MM., selaku dosen penguji yang telah memberikan saran dan pertanyaan yang membangun selama proses sidang skripsi berlangsung. Selanjutnya, ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada keluarga penulis, yaitu Ibu Nining Setianingrum yang terus memanjatkan doa agar penulis diberikan kelancaran dalam proses pembuatan skripsi ini. Ucapan terima kasih tidak lupa penulis sampaikan kepada remaja Masjid Jami’ Ahlul Khoir yang telah berperan sebagai responden dalam penelitian ini, sehingga penulis dapat melaksanakan penelitian hingga selesai. Yang terakhir, penulis berharap agar skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca, dan juga dapat menjadi referensi untuk peneliti lain.

Jakarta, 24 Juni 2025



Falah Anargya Setia Nusabela

DAFTAR ISI

PERNYATAAN ORISINALITAS	i
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	ii
SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI	iii
PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
 BAB I PENDAHULUAN	 1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.3.1 Tujuan Praktis	7
1.3.2 Tujuan Teoritis	8
1.4 Manfaat Penelitian	8
1.4.1 Manfaat Praktis	8
1.4.2 Manfaat Akademis	8
1.5 Sistematika penulisan	8
BAB I PENDAHULUAN	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
BAB III METODE PENELITIAN	9
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	9
BAB V PENUTUP	9

DAFTAR PUSTAKA	9
LAMPIRAN	9
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	 10
2.1 Penelitian Terdahulu.....	10
2.2 Konsep Penelitian.....	16
2.2.1 Remaja	16
2.2.2 Judi <i>Online</i>	16
2.2.3 Faktor Yang Mempengaruhi Judi <i>Online</i>	17
2.2.4 Media Edukasi	18
2.2.5 Cerita Bergambar.....	19
2.2.6 Pengetahuan.....	20
2.2.7 Sikap	22
2.2.8 Faktor Yang Berpengaruh Terhadap Pengetahuan dan Sikap	22
2.2.9 Substansi Materi dan Desain Rancangan Cerita Bergambar	23
2.3 Landasan Teori	24
2.4 Kerangka Pikir.....	27
2.5 Hipotesis.....	28
 BAB III METODE PENELITIAN.....	 29
3.1 Jenis Penelitian	29
3.1.1 Research and Development	29
3.1.2 Pre Experimental Design	31
3.2 Objek Penelitian	32
3.2.1 Populasi	32
3.2.2 Sampel	32
3.3 Sumber Data	33

3.3.1 Data Primer.....	33
3.3.2 Data Sekunder.....	33
3.4 Teknik Pengumpulan Data	33
3.4.1 Uji Validasi Media.....	33
3.4.2 Uji Efektivitas Media.....	35
3.5 Analisis Data	36
3.5.1 Uji Validasi Media.....	36
3.5.2 Uji Efektivitas Pengetahuan dan Sikap.....	37
3.6 Uji Validitas dan Reliabilitas	37
3.6.1 Uji Validitas.....	37
3.6.1 Uji Reliabilitas	39
3.7 Definisi Operasional.....	39
3.8 Tabel Rencana Waktu	42
 BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	 43
4.1 Prosedur Pengembangan	43
4.1.1 Pengumpulan Informasi.....	43
4.1.2 Desain Produk.....	43
4.1.3 Pengembangan Produk	45
4.2 Hasil Validasi Media	46
4.2.1 Hasil Validasi Desain	46
4.2.2 Hasil Validasi Materi.....	48
4.3 Revisi Produk	49
4.3.1 Revisi Desain	49
4.3.2 Revisi Materi	53
4.4 Gambaran Tempat Penelitian	54
4.5 Hasil Uji Lapangan.....	55

4.5.1 Gambaran Pengetahuan Remaja	55
4.5.2 Gambaran Sikap Remaja	57
4.6 Hasil Uji	58
4.7 Pembahasan	59
4.7.1 Pengetahuan Remaja Sebelum dan Sesudah Media Edukasi Cerita Bergambar.....	62
4.7.2 Sikap Remaja Sebelum dan Sesudah Media Edukasi Cerita Bergambar	65
 BAB V PENUTUP.....	 69
5.1 Kesimpulan.....	69
5.2 Saran	69
 DAFTAR PUSTAKA	 71
LAMPIRAN.....	76

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Matriks Penelitian Terdahulu.....	10
Tabel 2. Kisi-kisi Kuesioner Validasi Desain Media.....	34
Tabel 3. Kisi-kisi Kuesioner Validasi Materi Media	35
Tabel 4. Kategori Uji Validasi	37
Tabel 5. Uji Validitas Pertanyaan Pengetahuan.....	38
Tabel 6. Uji Validitas Pertanyaan Sikap	38
Tabel 7. Uji Reliabilitas	39
Tabel 8. Tabel Definisi Operasional	39
Tabel 9. Tabel Rencana Penelitian.....	42
Tabel 10. Validasi Ahli Desain Media.....	46
Tabel 11. Validasi Praktisi Desain Media.....	47
Tabel 12. Validasi Ahli Materi Media	48
Tabel 13. Distribusi Jawaban Pengetahuan Remaja	55
Tabel 14. Hasil Jawaban Pengetahuan Remaja.....	57
Tabel 15. Hasil Jawaban Sikap Remaja	57
Tabel 16. Uji Paired Sample t-test	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Grafik Meningkatnya Pencarian Judi <i>Online</i>	3
Gambar 2. Tanggapan Warganet Terhadap Pesan Layanan Masyarakat.....	4
Gambar 3. Sepuluh Pilar dalam Komunikasi Visual	25
Gambar 4. Kerangka Konsep	27
Gambar 5. Model Penelitian	32
Gambar 6. Tahap Awal Sketsa Produk	44
Gambar 7. Tahap Awal Penggambaran Kasar Produk.....	44
Gambar 8. Hasil Akhir Produk.....	45
Gambar 9. Penambahan Cover atau Judul Pembuka	50
Gambar 10. Penambahan <i>Background</i> Pertama.....	51
Gambar 11. Penambahan <i>Background</i> Kedua	52
Gambar 12. Perbaikan Balon Teks dan Dialog.....	53
Gambar 13. Penambahan Detail Cara Kerja Judi Online.....	54
Gambar 14. Masjid Jami' Ahlul Khoir	55