BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengembangan media edukasi cerita bergambar dan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap efektivitas media edukasi cerita bergambar terhadap pengetahuan dan sikap remaja terkait permainan judi *online* adalah:

1. Media edukasi cerita bergambar yang telah dikembangkan kemudian melalui proses validasi oleh para ahli. Proses validasi dilakukan dengan ahli desain media Ahmad Zakki Abdullah, praktisi desain media Rusty Ilyanov, dan ahli materi media Pratama Putra. Nilai validasi media edukasi cerita bergambar yang diberikan oleh ahli desain media adalah 77,5%, oleh praktisi desain media 87,5%, dan oleh ahli materi media 97,5%. Dengan respon tersebut, media edukasi cerita bergambar dapat dikatakan layak untuk digunakan.
2. Hasil dari uji *paired sample t-test* menunjukkan bahwa peningkatan pada pengetahuan dan sikap remaja terjadi secara signifikan, sehingga dapat disimpulkan bahwa media edukasi cerita bergambar yang telah dikembangkan efektif untuk memberikan pengaruh terhadap tingkat pengetahuan dan sikap para remaja mengenai permainan judi *online*.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media edukasi cerita bergambar dan pengujian efektivitas terhadap pengetahuan dan sikap remaja terkait permainan judi *online*, ada beberapa saran yang diberikan, yaitu:

1. Bagi responden dan para remaja, diharapkan untuk dapat mengaplikasikan pengetahuan juga sikap yang telah didapat melalui media edukasi cerita bergambar, sehingga tidak lagi tertipu atau terperangkap di dalam perangkat penipuan permainan judi *online*.

2. Bagi lembaga yang memberikan penyuluhan mengenai permainan judi *online* kepada remaja, diharapkan edukasi terkait permainan judi *online* dapat dikemas dengan lebih kreatif dan menyenangkan menggunakan media edukasi yang dapat membangkitkan rasa ingin tahu dan dapat mengubah sikap ke arah yang lebih baik.
3. Bagi penelitian yang akan datang, diharapkan bagi peneliti yang akan meneliti hal serupa dapat menyempurnakan penelitian ini dengan menggunakan media edukasi yang lebih kompleks seperti media audio visual.