

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh produk berupa Komik Digital sebagai media edukasi gizi seimbang bagi remaja di SMPN 3 Satu Atap Salem Kabupaten Brebes. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan sebagian besar remaja menyukai media komik dengan karakter manusia bergaya *anime*. Visual komik yang paling diminati yaitu tampilan *layout* vertikal, penggunaan warna variatif, terdapat tokoh antagonis dan protagonis. Penggunaan Bahasa sehari-hari yang singkat dan jelas dirancang dengan menyesuaikan kebutuhan serta karakteristik remaja. Hasil validasi ahli menunjukkan media komik ini layak digunakan sebagai media edukasi, dengan presentase kelayakan sebesar 98,7% dari ahli materi, ahli media 86% dan ahli bahasa 86,6%. Hasil uji coba pengguna kepada 15 remaja kelas VII, VIII, dan IX di SMPN 3 Satu Atap Salem Kabupaten Brebes menunjukkan kelayakan media komik digital sangat baik. Perolehan rata-rata presentase sebesar 94,4% sehingga media dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media edukasi mengenai gizi seimbang bagi remaja.

B. Saran

1. Bagi peneliti selanjutnya yang akan melanjutkan penelitian, disarankan untuk melanjutkan tahap uji efektivitas pada skala besar, dan dilanjut ke tahap *dissemination* dari model 4D, dengan menyebarluaskan media edukasi melalui *platform digital* seperti media sosial tik-tok, *instagram*, dan *youtube* untuk menjangkau sasaran yang lebih luas.
2. Bagi pihak sekolah diharapkan dapat memanfaatkan media edukasi tersebut sebagai media promosi kesehatan yang menarik dan mudah dipahami remaja. Diharapkan media edukasi ini mampu memberikan kontribusi nyata dalam menjaga pola makan dengan gizi seimbang pada remaja.
3. Bagi Masyarakat diharapkan dapat memanfaatkan komik digital gizi seimbang sebagai salah satu sumber informasi kesehatan yang mudah diakses dan dipahami. Masyarakat juga diharapkan lebih selektif dalam memilih sumber informasi gizi, mengutamakan informasi yang berbasis ilmiah dan telah divalidasi oleh tenaga ahli.