

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan di Bab IV, penelitian ini menyimpulkan:

1. *Website* EduSmoGam berhasil dikembangkan menggunakan metode *design thinking*, dilengkapi fitur interaktif seperti kuis, *games*, dan cek gejala yang berfungsi baik berdasarkan pengujian *black box*.
2. *Website* ini sangat efektif meningkatkan kesadaran mahasiswa terhadap bahaya merokok dan judi online, dengan rata-rata N-Gain Score sebesar 92,11%, yang termasuk dalam kategori tinggi berdasarkan pengujian pretest dan posttest.
3. *Platform* ini mendukung literasi *digital* dan kesadaran kesehatan mahasiswa melalui antarmuka yang estetis dan navigasi yang intuitif.

5.2 Saran

Untuk pengembangan lebih lanjut, berikut saran yang bisa dipertimbangkan:

1. Tambahkan fitur forum atau komunitas untuk memungkinkan mahasiswa berbagi pengalaman dan meningkatkan keterlibatan.
2. Kaji dampak jangka panjang *website* ini terhadap perilaku mahasiswa terkait kebiasaan merokok dan judi online.
3. Tingkatkan daya tarik permainan di halaman *games* karena sebagian responden (14,9% netral) menunjukkan kebutuhan akan konten yang lebih menarik.