

BAB 5

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Bab kelima merupakan uraian berisi konteks dokumen tesis secara keseluruhan, penafsiran temuan dan pembahasan yang telah dipaparkan di bab 4, akibat temuan tersebut terhadap pihak-pihak dan/atau aspek yang berkaitan, dan saran yang dapat dilakukan di masa depan. Bab ini juga berisi keterbatasan penelitian dan berfungsi sebagai penutup dokumen.

5.1 Simpulan

Peneliti telah menjelaskan secara singkat pentingnya penggunaan karya fiksi seperti novel, cerpen, film, dan drama dalam pendidikan sastra, yaitu untuk memperluas wawasan, mengenalkan kebudayaan, mengembangkan kepribadian, dan meningkatkan pengetahuan berbahasa dan bersastra. Peneliti juga telah menjelaskan mengenai satu masalah pendidikan sastra di Indonesia, yakni tidak banyaknya perkembangan media baru yang dibahas seperti gim video dan bentuk adaptasinya meskipun memiliki potensi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran sastra dari segi popularitas dan keunikan media itu sendiri. Segi popularitas dipaparkan dengan gambaran pasar gim video di Indonesia yang sangat besar dan cocok dengan usia sekolah dan kuliah, sementara segi keunikan media gim video diwakili oleh sifat interaktivitasnya. Potensi manfaat lain dari gim video dalam pendidikan sastra juga telah dijelaskan, yaitu membantu menemukan inspirasi untuk menulis karya fiksi dan meningkatkan motivasi belajar—keduanya dijabarkan dengan sumber-sumber yang relevan. Situasi tersebut mendorong dilaksanakannya penelitian ini, yang bertujuan untuk mengembangkan suatu buku belajar menulis karya fiksi menggunakan gim video sebagai sumber inspirasi untuk menulis cerita mereka sendiri dalam konteks pendidikan formal dan nonformal atau secara mandiri, dengan bimbingan keluarga dan komunitas dalam konteks pendidikan informal.

Buku dikembangkan melalui tiga tahap: perencanaan, produksi, dan penilaian. Tahap perencanaan terdiri atas 1) kajian pustaka serta 2) satu penelitian pendahuluan berupa analisis kebutuhan. Hasil penelitian

pendahuluan ini menunjukkan bahwa gim video merupakan satu media digital yang jarang digunakan namun paling diinginkan oleh siswa dan guru SMA dan sederajat di antara media-media digital lain. Temuan itu, bersama dengan penelitian-penelitian terdahulu yang telah ditemukan, menjadi dasar untuk mendesain dan menulis buku panduan belajar menulis cerpen dengan gim video, sekaligus memecahkan masalah dan mencapai tujuan penelitian pertama mengenai proses perencanaan mengembangkan buku.

Secara umum, buku ini terdiri atas bab pendahuluan, penjelasan genre-genre gim video, cara memulai cerita, cara mengembangkan cerita, saran-saran tambahan dalam menulis, dan cara menyebarkan karya pembaca. Buku dilengkapi dengan referensi terhadap gim-gim video yang relatif tenar dan representatif terhadap aspek-aspek dalam menulis cerita sendiri, materi menulis cerita yang komprehensif dan jelas, ilustrasi untuk memperjelas materi tertulis atau memberi gambaran gim-gim yang dijadikan contoh, penjelasan istilah asing yang mudah ditemukan, tautan sumber buku agar mudah dicari oleh pembaca, dan fitur-fitur lainnya. Kesulitan yang dihadapi dalam menulis buku terdapat pada tahap mulai menulis dan proses pencarian rujukan mengenai budaya gim Indonesia. Seluruh proses produksi buku dan informasi yang didapat menyelesaikan masalah dan mencapai tujuan penelitian kedua.

Keseluruhan buku beserta fitur-fitur tersebut kemudian dinilai oleh tiga penilai dari tiga latar belakang yang berbeda. Buku mendapat rata-rata nilai kredibilitas 4,25, di antara nilai 4 atau “kredibel” dan 5 atau “sangat kredibel” dari penilai. Ada beberapa catatan yang dibuat masing-masing penilai dan telah ditindaklanjuti, seperti kewaspadaan mengenai hak cipta yang berkaitan dengan penggunaan ilustrasi, penggunaan tanda baca yang tidak sesuai dengan EYD, dan penggunaan kata-kata dengan nuansa yang dipertanyakan. Proses dan hasil penilaian kredibilitas buku yang dikembangkan ini memecahkan masalah dan mencapai tujuan penelitian ketiga dan terakhir.

5.2 Implikasi dan Rekomendasi

Dengan hasil buku yang dinilai kredibel, buku yang telah dikembangkan dapat memasuki tahap diseminasi, baik penyebaran 1) secara independen atau 2) melalui penerbit resmi—cara yang pertama akan lebih

cepat, namun menggunakan cara kedua berarti melewati proses revisi dan penyuntingan lebih banyak untuk meningkatkan kualitas dan kecocokan buku terhadap calon pembacanya. Menyebarkan buku melalui cara mana pun berpotensi mencapai banyak orang karena penyebaran bisa dilakukan secara digital, namun penerbit resmi diperlukan agar buku dapat didaftarkan menjadi buku pengayaan atau buku referensi untuk pendidikan formal. Di sisi lain, menggunakan penerbit resmi akan menghentikan upaya penyebaran buku secara gratis. Tentunya apabila kedua cara tersebut memungkinkan untuk dilakukan sekaligus dengan potensi hasil yang lebih tinggi, hal tersebut akan dilakukan.

Apa pun cara penyebaran buku yang digunakan, buku akan dapat digunakan oleh banyak orang. Pemain gim video yang berusia 17–35 secara umum atau yang sedang duduk di bangku SMA dan perguruan tinggi secara khusus tetap menjadi sasaran utama dari buku ini, tetapi buku bisa melalui jalan yang berbeda-beda untuk mencapai mereka. Baik terdaftar menjadi buku panduan atau tidak, guru-guru dan dosen-dosen pemain gim video dan mengetahui informasi tentang buku dapat menyediakan atau menyarankan buku ini kepada siswa berhobi sama sebagai bacaan di luar kurikulum standar. Sebaliknya, siswa yang merupakan pemain gim video dan mengetahui informasi tentang buku ini dapat menggunakan referensi terhadap buku untuk tugas atau penelitian mereka yang berkaitan dengan sastra untuk menarik perhatian pengajar mereka. Di samping itu, penyebaran secara digital melalui media sosial atau platform-platform menulis tertentu, turut membantu diseminasi kepada calon-calon pembaca secara langsung. Tentunya cara yang terbaik tidak bisa ditentukan dengan asumsi sederhana, sehingga diskusi dengan pihak penerbit resmi dan/atau penelitian lanjutan akan diperlukan di masa depan, baik untuk merencanakan langkah-langkah diseminasi dan melengkapi kekurangan penelitian ini apabila diperlukan.

Penelitian ini telah direncanakan dan dilaksanakan seideal mungkin, namun terdapat sejumlah keterbatasan pada penelitian dari segi perencanaan, produksi, dan penilaian yang bisa ditindaklanjuti di masa depan dengan

penelitian selanjutnya, baik oleh peneliti sendiri atau peneliti lain. Berikut adalah rincian dari keterbatasan ini.

Pada segi perencanaan, sebuah argumen bisa disebutkan bahwa profil responden kurang luas dan jumlahnya terlalu sedikit. Untuk produk berupa buku yang menyasar calon pembaca usia yang lebih tua dan di jenjang pendidikan yang lebih tinggi, responden penelitian terdahulu seharusnya tidak hanya siswa dan guru SMA dan sederajatnya, tetapi juga melibatkan mahasiswa dan dosen. Sementara itu, 48 responden bisa dikatakan terlalu sedikit untuk 7 sekolah berbeda, sehingga jumlah responden dapat ditingkatkan untuk penelitian lanjutan atau penelitian yang sebidang oleh peneliti lain.

Setelah itu, pada segi produksi terdapat potensi masalah yang berasal dari proporsi media yang digunakan untuk penyampaian materi. Draf akhir panduan yang berbentuk buku berisi materi yang mayoritas disampaikan secara tekstual dan linier mungkin kurang sesuai untuk penggemar gim video yang lebih terbiasa dengan bentuk multimodal dan nonlinier sebagai pengantar narasi mereka. Walaupun bentuk teks merupakan media yang paling sesuai dengan cerpen sebagai bentuk penulisan kreatif yang ingin dipelajari pembaca buku, sebuah argumen dapat diutarakan bahwa media penyampaian materi yang lebih mirip dengan gim video sebagai daya tarik buku lebih penting. Di samping itu, ilustrasi dalam bentuk bagan juga dapat menyampaikan materi belajar menulis dengan efektivitas yang sama, atau bahkan lebih baik daripada materi teks. Karena itu, proporsi materi teks dalam draf buku selanjutnya kemungkinan besar akan dikurangi untuk memuat lebih banyak bagan dan tayangan, secara efektif memindahkan beban penyampaian materi kepada contoh gim dibandingkan dengan teori agar lebih ramah dibaca. Pertimbangan yang sebelumnya telah dibahas dalam bab 4, yakni bentuk buku panduan grafis seperti seri buku *Introducing* (Cobley, 2014; Icon Books, 1992) atau yang lebih berbasis tayangan seperti seri *Extra History* (2021) perlu dipelajari lebih lanjut dalam penelitian selanjutnya untuk menemukan proporsi media penyampaian materi yang paling cocok.

Mengenai keterbatasan pada segi penilaian, bisa dikatakan bahwa tiga penilai kredibilitas tidak cukup. Ketiga penilai menilai buku dari sudut pandang

sastrawan, sehingga penilaian terhadap materi buku yang berkaitan dengan gim video tidak mendalam dan hanya terbatas pada daya tarik dan kejelasan dari penyampaian materi gim video, bukan pada referensi-referensi yang digunakan. Walaupun materi gim video bukan materi utama, pembahasan materi tersebut tetap merupakan bagian besar dari buku dan perlu dinilai dengan baik untuk memastikan penggunaan referensi gim cocok dengan calon pembaca buku. Untuk menilai kredibilitas buku dengan materi sastra bermedia tradisional (cerpen) dan gim video dengan optimal, diperlukan pula penilai dengan latar belakang media gim video. Keterbatasan ini bisa dilengkapi pada penelitian lanjutan.