

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Penelitian ini bertujuan untuk melihat apakah terdapat perbedaan tingkat pemahaman membaca konsumen muda media antara konten *newsgame* dan berita teks. *Newsgame* milik *Kompas.com* yang berjudul “Virion: Petualangan Teks Menemukan Vaksin Covid-19 Edisi 3” mengangkat isu global terkini yaitu terkait COVID-19. Series virion soal virus Corona milik *Kompas.com* tersebut juga meraih perak pada kategori *Children Science News* dalam ajang AAAS-Kavli Science Journalism Awards 2020. Penelitian eksperimen ini menggunakan virion edisi 3 yaitu edisi yang berbentuk *newsgame* sebagai objek penelitian yang kemudian dibandingkan dengan berita dalam bentuk artikel teks buatan peneliti yang isi pada berita teks bersumber dari *newsgame* virion edisi 3.

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dilakukan untuk mengetahui “Tingkat Pemahaman Konsumen Muda Media Terhadap Konten *Newsgame* COVID-19 Dibandingkan Berita Teks”, maka peneliti dapat menarik kesimpulan, sebagai berikut:

1. Menjawab pertanyaan penelitian: Apakah ada perbedaan pada tingkat pemahaman konsumen muda media antara konten *newsgames* dan konten artikel teks? Tidak ada perbedaan pada tingkat pemahaman membaca antara kelompok *newsgame* dan kelompok berita teks.

Kesimpulan ini dapat dilihat dari nilai setiap dimensi yang diperoleh dari setiap kelompok yang tidak berbeda jauh. Nilai rata-rata keseluruhan antara kelompok *newsgame* dan berita teks hanya berselisih 0,004. Hasil uji beda dengan t-test *independent* sampel juga menunjukkan bahwa tidak adanya perbedaan signifikan antara kedua kelompok.

2. Menyatakan H<sub>0</sub> diterima dan H<sub>a</sub> ditolak, yang dimaksud bahwa tidak terdapat perbedaan signifikan pada tingkat pemahaman konsumen muda media terhadap pesan *newsgame* dan berita teks. Hasil uji T menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,060 yang lebih besar dari 0,05, yang berarti hasil uji beda tidak signifikan.

## **5.2 Saran**

### **5.2.1 Saran Akademis**

Mempelajari penelitian yang telah dilakukan, peneliti menyarankan untuk mendalami tentang bentuk konten informasi. Penelitian selanjutnya dapat mempertimbangkan untuk melihat bagaimana preferensi konsumen media terhadap pengemasan informasi. Penelitian selanjutnya juga dapat melihat apakah *newsgame* lebih menarik dari berita teks atau bentuk penyajian konten lainnya.

### 5.2.2 Saran Praktis

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan pada tingkat pemahaman membaca kelompok *newsgame* dan kelompok berita teks. Hasil tersebut bertolak belakang dengan tujuan dari produser virion edisi 3, untuk membuat konten soal virus corona yang mudah dipahami oleh semua kalangan (Utomo, 2020). Melihat dari durasi membaca responden antara kelompok *newsgame* dan kelompok berita teks juga tidak memperlihatkan perbedaan, yaitu sebanyak 32 responden kelompok *newsgame* dan 30 responden kelompok berita teks yang memiliki durasi membaca kurang dari 10 menit (Gambar 4.5). Durasi waktu membaca dapat dikaitkan dengan preferensi pembaca terhadap pengemasan informasi dan bagaimana cara responden dalam mengonsumsi informasi. Sehingga saran peneliti untuk media atau pembuat konten informasi terus meningkatkan kualitas dan terus berinovasi.