

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Judul penelitian ini adalah Pengaruh Pemahaman *Newsgame* dan Berita Audio Visual terhadap Sikap Partisipasi Generasi Z di Jakarta dalam Menanggapi Isu Sampah Plastik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemahaman *newsgame* dan berita audio visual sebagai variabel bebas, terhadap tingkat partisipasi masyarakat sebagai variabel terikat. Peneliti juga ingin mengetahui berapa tingkat partisipasi masyarakat dalam menanggapi isu sampah plastik di kehidupan nyata.

Peneliti menggunakan teori S-O-R dan konsep partisipasi masyarakat dalam penelitian ini. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode eksperimen yang menggunakan kuesioner sebagai alat pengukuran. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 100 responden yang berdomisili di DKI Jakarta. Dari 100 responden, peneliti membaginya ke dalam dua kelompok, yakni kelompok *newsgame* dan kelompok berita audio visual. Sebelum melakukan pengambilan data keseluruhan, peneliti melakukan uji validitas dengan 40 responden. Dari uji validitas dan reliabilitas yang dilakukan, setiap butir pernyataan yang terdapat dalam tiap indikator terbukti valid dan reliabel.

Setelah hasil jawaban 100 responden terkumpul dan dianalisis dengan pengujian statistik, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Berdasarkan hasil penelitian bahwa tingkat partisipasi masyarakat Jakarta dalam menanggapi isu sampah plastik berada pada kategori yang tinggi. Hal ini dibuktikan oleh setiap kelompok yang memiliki nilai rata-rata yang tinggi. Kelompok *newsgame* memiliki tingkat partisipasi sebesar 4,20 dan kelompok audio visual memiliki rata-rata sebesar 4,28. Hal ini juga menunjukkan bahwa

kedua kelompok tidak memiliki perbedaan yang cukup signifikan terhadap tingkat partisipasi masyarakat dalam menanggapi isu sampah plastik.

2. Melalui hasil uji regresi pada kelompok *newsgame*, diperoleh angka r sebesar 0,680. Hal ini berarti terdapat hubungan yang kuat ke arah positif antara 2 variabel yang diteliti. Nilai r square sebesar 0,462. Hal ini memiliki arti bahwa 46,2% partisipasi masyarakat dalam menghahapi isu sampah plastik di Jakarta dipengaruhi oleh tingkat pemahaman *newsgame*. Sementara itu, sisanya 53,8% partisipasi dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.
3. Sementara kelompok berita audio visual memperoleh angka r sebesar 0,783 yang berarti kedua variabel memiliki hubungan yang kuat ke arah positif. Nilai r square yang diperoleh kelompok berita audio visual sebesar 0,613. Hal ini dapat diartikan bahwa 61,3% partisipasi masyarakat dalam menanggapi isu sampah plastik dipengaruhi oleh tingkat pemahaman berita audio visual Sementara sisanya 38,1% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Sesuai dengan rumusan masalah penelitian ini, maka diketahui bahwa terdapat pengaruh positif dari tingkat pemahaman *newsgame* dan berita audio visual terhadap sikap partisipasi generasi Z. Pengaruh pemahaman berita *newsgame* terhadap tingkat partisipasi generasi Z mencapai angka 46,2%. Sementara itu, pengaruh pemahaman berita audio visual terhadap sikap partisipasi generasi Z mencapai 61,3%. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pemahaman berita audio visual lebih signifikan dalam meningkatkan sikap partisipasi masyarakat dibandingkan pemahaman berita berformat *newsgame*. Dari hasil ini juga dapat dibuktikan bahwa teori S-O-R masih relevan dan dapat digunakan hingga saat ini. Selain itu, dengan adanya pemahaman terhadap berita *newsgame* dan audio visual, tingkat partisipasi generasi Z untuk menanggapi isu sampah plastik juga berubah ke arah yang positif.

Dengan demikian dapat diartikan bahwa semakin seseorang memahami

informasi yang diterima, maka usaha masyarakat untuk menjaga lingkungan dari sampah plastik juga semakin meningkat sehingga dapat menghasilkan perubahan yang positif. Dengan kata lain, semakin tinggi pemahaman *newsgame* dan berita audio visual, maka sikap partisipasi masyarakat dalam menanggapi isu sampah plastik akan semakin membaik. Meskipun responden dari penelitian secara keseluruhan berdomisili di Jakarta, penelitian ini belum bisa menggeneralisasi khalayak Jakarta.

5.2 Saran

5.2.1 Saran Akademis

Peneliti menggunakan teori S-O-R sebagai teori dasar dalam penelitian ini. Teori S-O-R secara garis besar menggambarkan bahwa paparan informasi yang dipahami oleh seseorang dapat menghasilkan perubahan sikap. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa semakin tinggi pemahaman yang diterima oleh masyarakat, maka semakin tinggi pula tingkat partisipasi masyarakat dalam menanggapi isu sampah plastik. Dengan demikian, teori ini terbukti masih relevan untuk dipakai oleh penelitian sejenis.

Penelitian ini juga menggunakan indikator *attitude* dan *behavior* milik Doolittle & Flaul (2013) yang digunakan untuk mengukur tingkat partisipasi masyarakat. Oleh karena itu, peneliti menyarankan agar penelitian selanjutnya yang ingin mengkaji mengenai sikap partisipasi masyarakat menggunakan kedua indikator CES (*Civic Engagement Scale*).

5.2.2 Saran Praktis

Pada penelitian ini, peneliti membagi saran kepada media dan juga responden yang mengonsumsi berita mengenai lingkungan, seperti berikut:

- a. Saran untuk media di Indonesia

Media di Indonesia terlebih media *online* masih belum konsisten dalam membuat berita *newsgame*. Media hanya beberapa kali membuat berita

newsgame mengenai isu-isu tertentu sehingga belum banyak masyarakat Indonesia yang mengetahui adanya berita dalam format *newsgame*. Padahal dari hasil penelitian ini, berita *newsgame* juga mampu membawa masyarakat untuk bersikap aktif dalam berpartisipasi menanggapi isu khususnya lingkungan atau sampah plastik. Selain itu, berita *newsgame* masih belum bisa ditampilkan secara sederhana dan efektif. Hal ini terbukti dari hasil indikator pemahaman literal pada kelompok *newsgame* yang lebih sedikit dibandingkan kelompok audio visual. Dengan demikian, sebaiknya media *online* di Indonesia secara teratur membuat berita dengan format *newsgame* secara konsisten agar masyarakat dapat mengenal format berita ini.

b. Saran untuk Masyarakat Jakarta

Peneliti menyarankan agar masyarakat dapat lebih membaca berita mengenai isu lingkungan baik dalam format *newsgame* atau berita audio visual. Dengan demikian, masyarakat dapat lebih paham mengenai isu sampah plastik yang saat ini masih menjadi tantangan bagi masyarakat Jakarta, untuk mengurangi penggunaan sampah plastik. Hal ini dapat membantu masyarakat untuk lebih peduli terhadap lingkungan yang dapat dilihat dari frekuensi pengaruh pemahaman *newsgame* dan berita audio visual terhadap sikap partisipasi masyarakat yang bergerak ke arah positif dengan kuat.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA