

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Pada penelitian ini, peneliti bertujuan untuk mengetahui apakah ada perbedaan kemampuan *recall* antara kelompok remaja awal yang membaca informasi dalam bentuk interaktif naratif dan bentuk non-interaktif. Hal ini untuk mencari tahu dampak kognitif khususnya dalam kemampuan mengingat pembaca terhadap strategi interaktif naratif yang disajikan media untuk menyampaikan informasi. Pasalnya, bentuk interaktif naratif telah digunakan beberapa media di Indonesia. Dengan ini, hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu media untuk melihat kelebihan dan kekurangan penggunaan format interaktif naratif dibandingkan dengan format non-interaktif.

Dari hasil eksperimen, analisis, dan pembahasan yang telah dilakukan, peneliti menjabarkan beberapa kesimpulan sebagai berikut.

1. Terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan *recall* kelompok remaja awal yang membaca bentuk interaktif naratif dan non-interaktif. Hal ini terlihat dari nilai signifikansi pada *asympt.sig (2-tailed)* yakni sebesar 0,022 yang lebih kecil daripada nilai 0,05. Sehingga, ada perbedaan kemampuan *recall* yang signifikan antara kedua kelompok. Selain itu, perbedaan juga terlihat dari nilai uji *effect size* sebesar 0,41 yang masuk dalam kategori efek sedang.
2. Pada kelompok remaja awal yang membaca bentuk interaktif naratif, rata-rata skor kemampuan *recall* mereka yakni 23,13. Yang berarti rata-rata menjawab benar 23 pertanyaan dari total 33 soal. Jika melihat dari rata-rata indikator, kelompok remaja awal memiliki rata-rata sebesar 0,72.

3. Pada kelompok remaja awal yang membaca bentuk non-interaktif, rata-rata skor kemampuan *recall* mereka yakni 26,33. Kelompok non-interaktif rata-rata berhasil menjawab benar 26 soal, yang berarti lebih banyak 3 soal dari kelompok interaktif naratif. Pada nilai rata-rata indikator kemampuan *recall*, kelompok remaja awal memiliki rata-rata sebesar 0.81.
4. Dari hasil rata-rata skor dan median kemampuan *recall*, dapat dilihat bahwa kemampuan *recall* kelompok yang membaca bentuk interaktif naratif lebih rendah dibandingkan dengan kemampuan *recall* kelompok yang membaca bentuk non-interaktif. Median kelompok B yang membaca bentuk non-interaktif lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok A yang membaca bentuk interaktif naratif yakni sebesar 19,17.
5. Perbedaan hasil kemampuan *recall* partisipan yang membaca bentuk interaktif naratif dan non-interaktif dapat disebabkan oleh pilihan alur cerita pada strategi interaktif naratif. Hal ini karena partisipan yang tidak mengeksplorasi semua alur cerita pada bentuk interaktif naratif tidak mendapatkan informasi secara lengkap.

5.2 Saran

5.2.1 Saran Akademis

Penelitian ini menggunakan metode statistik non-parametrik di mana hasil penelitian ini tidak dapat dijadikan kesimpulan akhir yang menggambarkan keseluruhan kemampuan *recall* kelompok remaja awal. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran awal bahwa bentuk interaktif naratif tidak dapat menghasilkan skor kemampuan *recall* yang lebih tinggi jika dibandingkan dengan bentuk non-interaktif. Sehingga untuk mengonfirmasi lebih lanjut hasil penelitian ini, peneliti menyarankan penelitian selanjutnya untuk menggunakan metode statistik parametrik pada populasi yang lebih besar.

Selain itu, penelitian ini mencoba untuk memberikan gambaran awal mengenai dampak kognitif seseorang, khususnya kemampuan mengingat, setelah membaca informasi dalam bentuk interaktif naratif. Dalam penelitian ini, ditemukan bahwa bentuk interaktif naratif tidak dapat menghasilkan skor kemampuan *recall* yang lebih tinggi dibandingkan bentuk non-interaktif. Di sisi lain, hasil penelitian yang dilakukan oleh Hand & Varan (2009) menemukan bahwa strategi interaktif dapat berdampak afektif yakni dapat membangkitkan rasa empati audiens.

Jika merujuk pada dampak media, ada 3 jenis dampak yakni kognitif, afektif, dan konatif (Halik, 2013). Penelitian ini memberikan gambaran awal mengenai dampak kognitif audiens, sedangkan penelitian Hand & Varan (2009) menunjukkan dampak afektif. Sejauh ini, peneliti belum banyak menemukan penelitian yang berfokus pada dampak konatif audiens. Sehingga, ini bisa menjadi saran bagi penelitian selanjutnya untuk mendalami dampak selain kognitif dan afektif terhadap bentuk penyajian interaktif naratif.

5.2.2 Saran Praktis

Dalam penelitian ini, bentuk penyampaian non-interaktif menunjukkan hasil skor kemampuan *recall* yang lebih tinggi dibandingkan dengan bentuk interaktif naratif. Sehingga, media yang menyajikan informasi dengan tujuan agar bisa diingat audiens disarankan dapat menggunakan bentuk penyajian non-interaktif dibandingkan menggunakan bentuk interaktif naratif. Namun, jika media ingin menyajikan informasi dalam bentuk interaktif naratif, ada beberapa hal yang harus diperhatikan.

Yang pertama, bentuk interaktif naratif dapat memberikan hasil kemampuan *recall* yang cukup tinggi jika digunakan untuk menyajikan informasi berupa kata-kata singkat. Penelitian ini melihat bahwa kata-kata singkat dalam konten interaktif naratif berupa nama tempat dan nama tokoh

dapat diserap dengan baik oleh audiens. Sehingga, media dapat menggunakan bentuk interaktif naratif jika ingin memaparkan informasi mengenai nama tempat dan tokoh.

Lalu menurut hasil analisis lanjutan yang peneliti lakukan, para audiens dapat lebih baik menyerap dan mengingat informasi jika disampaikan menggunakan gambar. Hal ini diketahui dari hasil wawancara yang dilakukan dengan para partisipan, dan mereka mengatakan bahwa gambar yang ada pada konten membantu mereka untuk mengingat informasi yang disajikan. Sehingga, media juga dapat menggabungkan penyajian informasi dengan adanya gambar atau ilustrasi yang mendukung.

Kemudian penelitian ini juga melihat bahwa partisipan yang memiliki skor kemampuan *recall* yang tinggi pada kelompok interaktif naratif, mengeksplorasi seluruh plot yang disajikan pada konten. Berbeda dengan skor partisipan yang paling rendah yang mengaku tidak mengeksplorasi pilihan plot yang ada sehingga tidak mendapatkan informasi secara utuh dan lengkap. Di sini, peneliti melihat bahwa ada kemungkinan pengalaman eksplorasi audiens dapat meningkatkan kemampuan *recall* audiens. Maka, media yang ingin menyajikan bentuk interaktif naratif disarankan untuk bisa memancing pembaca untuk mengeksplorasi seluruh pilihan yang ada.

