

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui apakah ada perbedaan sikap masyarakat antara sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan dalam bentuk naratif dan gamifikasi. Oleh karena itu, dilakukan penelitian dalam bentuk eksperimen dengan memberi paparan informasi yang berbeda. Berita gamifikasi dipilih karena gamifikasi dianggap menjadi salah satu cara yang dapat memengaruhi opini masyarakat. Ferrer-Connil (2018, p.27) yang menyebut bahwa gamifikasi yang ada dalam berita memiliki tujuan untuk memengaruhi perilaku pembaca melalui elemen *game*. Selain itu, penelitian terdahulu yang dilakukan dengan survei oleh Taslim *et al* (2020, p.17) menunjukkan bahwa berita daring juga dapat memengaruhi perubahan sikap secara kognitif, afektif, dan behavioral. Tak hanya itu, penelitian ini dilandasi dengan konsep *game and gamification* serta teori perubahan sikap.

Berdasarkan hasil eksperimen, analisis, hingga pembahasan yang dilakukan dalam penelitian “Perbandingan Afektif Berita Dalam Bentuk Gamifikasi dan Naratif”, terdapat beberapa kesimpulan sebagai berikut.

1. Terdapat penurunan nilai skor sebelum dan sesudah mendapatkan *treatment* yang terjadi pada kelompok gamifikasi. Pada *pre-test* nilai rata-rata 3,97 dan turun menjadi 3,82 di hasil *post-test*. Penurunan tersebut menunjukkan adanya perbedaan sikap dengan melakukan uji *t* dalam bentuk *dependent t-test*, taraf signifikan (*p*) menunjukkan 0,036. Artinya $p < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima dengan *effect size* yang sedang yakni 0,342. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pada kelompok dengan *treatment* gamifikasi terjadi perubahan sikap dari yang mendukung terhadap hukuman mati menjadi netral terhadap hukuman mati.

2. Pada kelompok naratif, terjadi penurunan skor antara sebelum dan sesudah mendapatkan paparan informasi melalui bacaan. Nilai rata-rata pada *pre-test* 3,83 dengan nilai tengah 3,90 kemudian mengalami penurunan rata-rata yakni 3,48 dengan nilai tengah 3,60 setelah diberikan *treatment*. Hasil uji beda yang dilakukan juga menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara *pre-test* dan *post-test* dengan nilai signifikan (p) 0,002 sehingga $p < 0,005$. Ini artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Uji ini juga membuktikan bahwa skor *pre-test* > *post-test* dengan taraf signifikan 0,001 dan uji *effect size* sebesar 0,609 yang termasuk dalam kategori efek besar. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pada kelompok naratif terjadi perubahan sikap dari yang pro atau mendukung hukuman mati menjadi netral terhadap hukuman mati setelah mendapat perlakuan yakni membaca berita naratif dengan efek yang besar.
3. Berdasarkan uji *independent* yang sudah dilakukan menunjukkan terjadi perbedaan sikap responden pada *post-test* antara kelompok gamifikasi dan kelompok naratif dengan nilai signifikan (p) 0,010 dengan *effect size* 0,683 yang termasuk kategori efek besar. Selain itu dengan melihat *effect size* antara kedua kelompok menunjukkan bahwa kelompok naratif memberi efek yang lebih besar dibandingkan kelompok gamifikasi. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pada kelompok naratif lebih memengaruhi perubahan sikap responden menjadi netral terhadap hukuman mati dibandingkan kelompok gamifikasi.

5.2 Saran

5.2.1 Saran Akademis

Penelitian ini menggunakan metode statistik parametrik sehingga dapat dilakukan sebagai salah satu referensi pembelajaran mengenai praktik gamifikasi di Indonesia terutama dalam pengaplikasiannya di jurnalisme,

mengingat topik mengenai gamifikasi di Indonesia mayoritas membahas konsep secara umum.

5.2.2 Saran Praktis

Dalam penelitian ini ditemukan bahwa terjadinya perbedaan sikap yang dialami melalui paparan berita naratif dan gamifikasi. Hal ini membuktikan bahwa kedua bentuk berita tersebut mampu memberikan dampak pada opini dan sikap pembaca. Oleh karena itu, pengemasan berita dalam bentuk *game* dan naratif dapat menjadi alternatif jurnalis atau media untuk membuat berita dengan tujuan untuk mengubah opini atau sikap para pembacanya.

