

BAB V

PENUTUP, SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan pada novel dan web series A+ terdapat proses ekranisasi yang terjadi pada aspek penciptaan, penambahan, dan perubahan variasi dalam unsur tokoh, alur, dan latar. Perubahan yang terjadi pada proses pengadaptasian novel ke dalam web series menyebabkan konflik baru dalam web series A+. Proses ekranisasi tokoh novel ke dalam web series A+ untuk kategori aspek penciptaan meliputi 14 tokoh, aspek penambahan meliputi 2 tokoh, dan perubahan variasi meliputi 6 tokoh. Proses ekranisasi alur novel ke dalam web series A+ untuk kategori aspek penciptaan sebanyak 52 data, aspek penambahan meliputi 18 data, dan aspek perubahan variasi menghasilkan 20 data. Proses ekranisasi latar novel ke dalam web series A+ untuk kategori aspek penciptaan meliputi 12 latar, aspek penambahan 3 latar, dan perubahan variasi 2 latar.

Perubahan yang terjadi dalam proses ekranisasi merupakan hal yang wajar sebab novel dan film memiliki bahasa, hukum, ukuran, dan nilai tersendiri. Oleh karena itu, tidaklah relevan jika seseorang mengatakan novel lebih bagus atau lebih buruk daripada film, apabila suatu waktu novel tersebut difilmkan. Perbedaan yang terjadi dalam web series A+ pun telah ditegaskan oleh Fajar Bustomi sebagai sutradara jika dalam membuat film atau series yang diadaptasi melalui novel maka penonton pun telah mengetahui jalan cerita yang ada. Sehingga, sutradara akan mengusahakan berbagai macam cara agar penonton dapat menebak kembali web series tersebut dengan beberapa adegan yang diubah dan ditambahkan.

Selanjutnya, hasil analisis proses ekranisasi dimanfaatkan untuk membuat soal evaluasi menggunakan media pembelajaran game edukasi berupa quizwhizzer. Berdasarkan perhitungan persentase, skor yang didapatkan yakni 85,33 % menunjukkan jika media pembelajaran game edukasi yang dibuat peneliti sangat layak digunakan sebagai media dalam proses evaluasi pembelajaran pada materi Isi dan Kebahasaan Novel di kelas

XII SMA. Hasil tersebut berasal dari satu ahli media yakni Rianto, M.Pd. dan dua dosen pembimbing selaku ahli materi yakni Dr. Emah Khuzaemah, M.Pd. dan Lilik Herawati, M.Pd. Pemanfaatan media pembelajaran aplikasi quizwhizzer membantu guru dalam meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, memudahkan siswa untuk memahami materi novel terutama dalam merancang novel dengan memerhatikan kaidah kebahasaan. Kajian ekranisasi dapat dimanfaatkan dalam sebagai media pembelajaran karena termasuk pada analisis unsur pembangun novel berupa tokoh, alur, dan latar sebelum diadaptasi menjadi film.

B. Implikasi

Penelitian ini memiliki implikasi terhadap tujuan dan capaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi novel di kelas XII SMA. Implikasi yang telah dibuat peneliti adalah media pembelajaran berupa soal evaluasi dengan menggunakan game edukasi quizwhizzer berdasarkan Kompetensi Dasar (KD) 3.9 dan 4.9. Game edukasi quizwhizzer berjudul “SOAL EVALUASI MATERI NOVEL SMA KELAS 12” dengan tautan sebagai berikut <https://app.quizwhizzer.com/play?code=60334>. Selain menggunakan tautan tersebut, media pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti pun dapat digunakan oleh guru-guru dalam membuat soal evaluasi. Langkah pertama yakni dengan masuk ke laman QuizWhizzer, kemudian klik icon ‘Browse’ pada laman dan ketik kata kunci ‘EVALUASI MATERI NOVEL SMA KELAS 12’ atau kata kunci ‘ANGGI SULASTRI’.

C. Saran

Saran yang dapat peneliti sampaikan setelah menganalisis proses ekranisasi novel dan web series A+ adalah sebagai berikut:

1. Bagi Pembaca

Penulis berharap bahwa skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pembaca, terutama bagi penulis sendiri, serta bagi masyarakat luas. Hal ini bertujuan untuk menjelaskan kepada penikmat sastra maupun film bahwa perubahan-perubahan dalam film yang diadaptasi dari sebuah novel yang dilakukan oleh sutradara bukan hanya sebagai upaya perubahan,

melainkan sutradara telah memilih secara selektif bagian-bagian penting dalam novel yang diangkat ke dalam film.

2. Bagi Guru

Guru dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terutama dalam materi novel dengan memaksimalkan penggunaan media pembelajaran interaktif berupa game edukasi quizwhizzer sebagai evaluasi akhir. Diharapkan dapat memberikan pemahaman lebih kepada siswa dalam merancang novel dengan memerhatikan kaidah kebahasaan.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dapat melakukan penelitian yang lebih mendalam terhadap novel dan web series A+. Penelitian lanjutan sangat mungkin dilakukan untuk memperoleh hasil yang lebih memuaskan terkait proses ekranisasi.

