

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Simpulan

Hasil analisis yang dilakukan terhadap novel *Pulau Batu di Samudra Buatan* karya Ziggy Zezsyazeoviennazabrizkie, maka diperoleh 258 data dengan 29 jenis gaya bahasa yang terdiri dari empat klasifikasi tersebut meliputi: perbandingan, pertentangan, pertautan, dan perulangan. Adapun 29 jenis gaya bahasa tersebut meliputi: 6 jenis gaya bahasa perbandingan (simile, metafora, personifikasi, depersonifikasi, antitesis, koreksio); 7 jenis gaya bahasa pertentangan (hiperbola, ironi, oksimoron, paradoks, klimaks, sinisme, sarkasme); 8 jenis gaya bahasa pertautan (metonimia, epitet, erotesis, paralelisme, asindenton, polisindenton); 9 jenis gaya bahasa perulangan (aliterasi, asonansi, antanaklasis, epizeukis, tautotes, anafora, epistrofa, simploke, anadiplosis).

Selanjutnya, gaya bahasa yang dominan digunakan dalam novel *Pulau Batu di Samudra Buatan* karya Ziggy Zezsyaeviennazabrizkie adalah gaya bahasa perbandingan dan pertentangan. Gaya bahasa tersebut mencakup hiperbola sebanyak 40 data, simile sebanyak 38 data, metafora sebanyak 35 data, dan personifikasi sebanyak 32 data. Dari 258 data yang diperoleh, hanya 50 data yang dideskripsikan dan data yang lainnya dicantumkan pada lampiran. 50 data tersebut meliputi:

1. Gaya bahasa perbandingan dalam novel “*Pulau Batu di Samudra Buatan*” karya Ziggy Zezsyazeoviennazabrizie dideskripsikan sebanyak 15 data: simile (5), metafora (5), personifikasi (3), antitesis (1), koreksio (1).
2. Gaya bahasa pertentangan dalam novel “*Pulau Batu di Samudra Buatan*” karya Ziggy Zezsyazeoviennazabrizie dideskripsikan sebanyak sepuluh data: hiperbola (3), ironi (1), oksimoron (1), paradoks (2), klimaks (1), sinisme (1), sarkasme (1).
3. Gaya bahasa pertautan dalam novel *Pulau Batu di Samudra Buatan* karya Ziggy Zezsyazeoviennazabrizie dideskripsikan sebanyak sepuluh data: epitet (4), erotesis (1), paralelisme (1), asindenton (2), polisindenton (2).

4. Gaya bahasa perulangan dalam novel *Pulau Batu di Samudra Buatan* karya Ziggy Zezsyazeoviennazabrizie dideskripsikan sebanyak 15 data: aliterasi (2), asonansi (1), antanaklasis (3), epizeukis (3), anafora, epistrofa (2), anadiplosis (1).

Dari 50 data tersebut, dideskripsikan dan dianalisis berdasarkan dari metode padan referensial menurut Sudaryanto, dengan teknik dasar Pilah Unsur Penentu (PUP), dan teknik lanjutan Hubung Banding (HB). Setelah selesai mendeskripsikan, hasil dari penelitian ini dimanfaatkan sebagai e-modul pembelajaran bahasa Indonesia. Kelebihan dari modul elektronik ini adalah praktis dan mudah diakses di mana saja, karena berbasis digital. Modul elektronik ini dilengkapi fitur interaktif seperti gambar, audio, dan video yang tersedia melalui tautan atau kode QR.

E-modul ini diharapkan dapat membantu memotivasi dan meningkatkan minat belajar peserta didik di dalam maupun luar kelas. Hal tersebut diupayakan dapat berdampak positif pada hasil dan minat belajarnya. Adapun hasil penilaian kelayakan e-modul ini dari kedua validator memperoleh 83%, sehingga dapat dikatakan layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas XII SMA pada materi novel dan gaya bahasa.

B. Implikasi

Hasil dari penelitian ini dimanfaatkan sebagai e-modul dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas XII SMA tentang materi novel dan gaya bahasa. Pembuatan e-modul tersebut disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) dalam kurikulum merdeka. Capaian Pembelajaran tersebut mencakup empat elemen kebahasaan yaitu menyimak, membaca, berbicara, dan menulis. Dari keempat elemen itu, siswa diharapkan memiliki kemampuan berbahasa Indonesia secara menyeluruh, dengan menekankan pada logika berpikir, kreativitas, dan apresiasi terhadap teks fiksi maupun non fiksi. Siswa juga dituntut untuk mampu menyampaikan dan mempertahankan gagasan secara sistematis dan kritis, serta menghasilkan berbagai karya tulis dan sastra yang sesuai dengan norma budaya, bermanfaat bagi dunia kerja, dan dapat dipublikasikan di media cetak maupun digital.

Pembelajaran gaya bahasa dalam novel dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran digital, salah satunya e-modul. Penggunaan e-modul dapat memudahkan siswa dalam belajar, karena dapat diakses di mana saja melalui gawai atau laptop masing-masing. Selain itu, e-modul dilengkapi dengan berbagai media interaktif seperti gambar, audio, video, kuis simulasi dan lain sebagainya. Rancangan tersebut bertujuan untuk memudahkan siswa dalam menyesuaikan kecepatan belajarnya, sehingga dapat membantu meningkatkan kemandirian belajar.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, analisis, deskripsi, dan simpulan yang telah diperoleh, peneliti memberikan beberapa saran berikut:

1. Peneliti lain: Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan kajian ini dengan objek yang lebih beragam dan fitur-fitur e-modul yang interaktif guna meningkatkan efektivitas pembelajaran. Selain itu, perlu dilakukan inovasi dalam penyajian digital, seperti penambahan animasi, kuis interaktif, atau pranala multimedia untuk meningkatkan keterlibatan motivasi belajar siswa.
2. Kontribusi terhadap pengembangan kurikulum: hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan yang konstruktif bagi pengembang kurikulum, khususnya dalam merancang perangkat ajar yang sesuai dengan prinsip kurikulum merdeka.
3. Peningkatan Keterlibatan Siswa: penelitian ini disarankan agar pengembangan modul berikutnya mempertimbangkan kebutuhan, minat, dan konteks siswa agar pembelajaran lebih bermakna dan kontekstual.

UINSSC