

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian mengenai representasi nilai budaya Indonesia dalam film animasi *Jumbo* karya Ryan Adriandhy serta relevansinya dalam pembelajaran sastra, dapat disimpulkan bahwa film *Jumbo* merepresentasikan berbagai nilai budaya Indonesia yang tercermin melalui dialog, tindakan tokoh, alur cerita, dan interaksi sosial antartokoh. Nilai-nilai budaya yang ditemukan meliputi nilai kebersamaan, religiusitas, kepedulian sosial, kejujuran, dan tanggung jawab yang diwujudkan dalam bentuk gagasan, aktivitas, dan perilaku para tokoh dalam film. Representasi nilai budaya tersebut menunjukkan bahwa film *Jumbo* tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana edukasi yang memperkenalkan dan menanamkan nilai-nilai budaya Indonesia kepada penonton. Pada Film *Jumbo* memiliki relevansi yang kuat dengan pembelajaran sastra karena mengandung unsur-unsur sastra, pesan moral, serta nilai budaya yang sesuai dengan Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Kurikulum Merdeka. Oleh karena itu, film *Jumbo* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan apresiasi sastra, pemahaman nilai budaya, serta pembentukan karakter peserta didik di lingkungan sekolah.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut.

### **a. Bagi Guru**

Guru Bahasa Indonesia diharapkan dapat memanfaatkan film animasi Jumbo sebagai salah satu alternatif media pembelajaran sastra yang inovatif dan menarik. Film ini dapat digunakan untuk membantu peserta didik memahami unsur-unsur karya sastra, nilai budaya, serta pesan moral yang terkandung dalam sebuah cerita sehingga proses pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna.

### **b. Bagi Peserta Didik**

Peserta didik diharapkan dapat mengambil nilai-nilai budaya positif yang terdapat dalam film Jumbo, seperti kebersamaan, religiusitas, kepedulian sosial, kejujuran, dan tanggung jawab, serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, peserta didik diharapkan dapat meningkatkan minat dan apresiasi terhadap karya sastra Indonesia melalui media audiovisual.

### **c. Bagi Peneliti Selanjutnya**

Penelitian ini masih terbatas pada kajian representasi nilai budaya Indonesia dan relevansinya dalam pembelajaran sastra. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian dengan mengkaji aspek lain dalam film Jumbo, seperti nilai karakter, semiotika, pendidikan multikultural, kajian resepsi sastra, atau efektivitas penggunaan film animasi sebagai media pembelajaran di kelas.