



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Penulis telah melakukan penelitian, observasi, dan juga pembuatan karya melalui rumusan masalah “ Bagaimana perancangan buku interaktif belajar mandiri untuk anak?”. Rumusan masalah ini menjadi dasar penulis untuk melakukan wawancara kepada psikolog anak mengenai hal-hal yang berhubungan dengan kemandirian anak usia tiga sampai lima tahun. Penulis juga melakukan *focus group discussion* kepada anak-anak usia tiga sampai lima tahun untuk mengetahui reaksi mereka saat diberikan buku interaktif. Selain itu, untuk menunjang visual karya yang akan penulis buat, penulis terlebih dahulu membagikan kuisisioner kepada anak yang berisi tentang rancangan visual seperti apa yang mereka inginkan, yang mana isi dari kuisisioner tersebut berkaitan dengan observasi langsung yang penulis lakukan untuk melihat buku-buku interaktif yang beredar di pasaran saat ini.

Kegiatan penelitian yang penulis lakukan membawa penulis pada pembuatan karya buku interaktif untuk mengajarkan anak belajar mandiri sejak dini. Adapun tampilan visual yang dibuat berdasarkan hasil dari studi eksisting pada film dan buku anak yang beredar di pasaran serta berdasarkan hasil dari kuisisioner. Sedangkan ide cerita yang penulis dapatkan berasal dari hasil studi pustaka dan juga studi eksisting.

Tiap halaman dalam buku interaktif ini dimaksudkan untuk mengajarkan anak belajar mandiri seperti tujuan utama penulis. Interaksi yang dilakukan oleh

karakter dalam cerita dengan anak sebagai pembaca diharapkan dapat membuat anak untuk selalu ingat melakukan hal-hal kemandirian seperti yang dilakukan oleh karakter cerita tersebut dan menerapkannya dalam kehidupan mereka sehari-hari. Buku ini lebih efektif jika digunakan bersama orang dewasa sebagai pendampingnya dengan batasan pendamping tidak boleh mengambil alih permainan ketika anak salah melakukan. Kehadiran pendamping sangat dibutuhkan karena pendamping dapat membantu anak untuk memahami aturan main dan pesan yang ada di setiap halaman karena anak pada usia ini belum bisa mengambil kesimpulan dengan baik.

## **5.2. Saran**

Penulis menyarankan kepada pembaca yang ingin merancang sebuah buku interaktif untuk lebih banyak mempelajari teknik pembuatan buku interaktif. Selain itu dengan melakukan observasi langsung, pembaca akan mengetahui buku interaktif seperti apa yang lebih mudah menarik perhatian anak. Saran yang lainnya adalah pembaca sebaiknya membuat buku interaktif yang pembaca buat memiliki tujuan untuk membantu orang lain.

UMMN