



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.



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

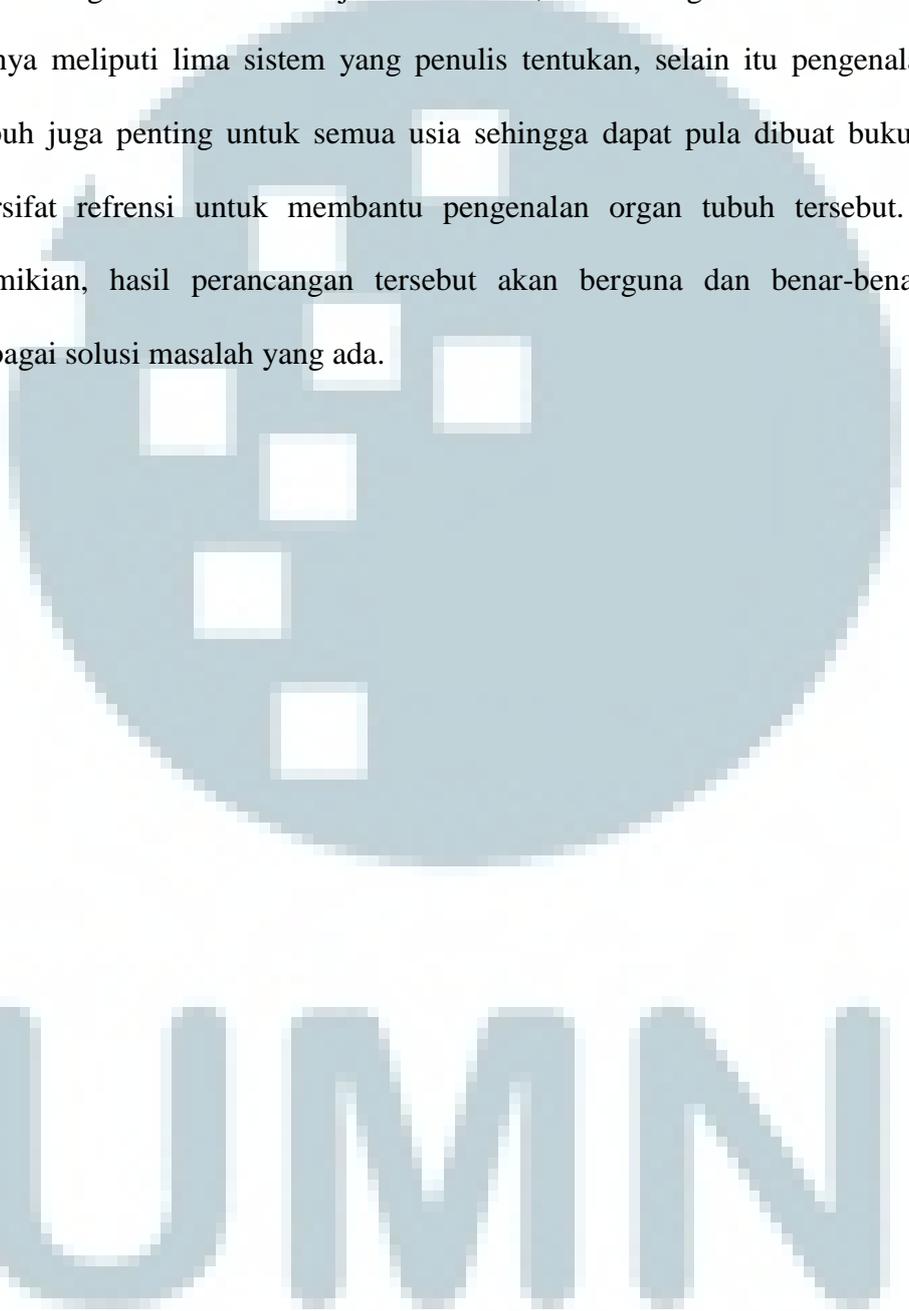
Berdasarkan rumusan masalah, penulis melakukan penelitian dalam bentuk observasi, wawancara, *focus group discussion*, survei, kuisisioner, studi eksisting dan studi pustaka. Penulis mewujudkan hasil penelitian tersebut dalam bentuk buku ilustrasi interaktif berjudul *Ayo Mengenal Tubuhmu!*. Buku ini merupakan buku referensi pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam khususnya materi pengenalan organ tubuh manusia untuk kelas 3 – 4 sekolah dasar. Dalam buku ini materi pelajaran pengenalan organ tubuh disajikan dengan ilustrasi menggunakan warna cerah yang imajinatif dan penjelasan yang mudah dimengerti dengan bantuan tokoh anak laki-laki dan perempuan bernama Alvin dan Lisa yang bertugas sebagai tokoh teladan dan membantu menjelaskan materi dengan tujuan agar tidak bersifat menggurui dan membebani perasaan anak saat belajar.

Buku ilustrasi ini menggunakan teknik interaktif yang memiliki konsep bermain sambil belajar dimana konsep ini sesuai dengan karakter anak usia 8 – 9 tahun yang sebagian besar kebutuhannya adalah bermain. Teknik interaktif yang digunakan adalah *flap*, *pull-tab*, *pop-up*, dan *v-fold*

5.2. Saran

Banyak permasalahan sederhana dalam kehidupan sehari-hari yang memiliki dampak buruk untuk masa mendatang dan belum ditemukan solusi yang tepat, sehingga penulis menyarankan kepada para pembaca yang ingin merancang sebuah buku ilustrasi interaktif untuk mengambil masalah yang sedang terjadi di

dunia sekitar dengan mengambil langkah awal berupa riset, studi pustaka, wawancara, observasi dan survei. Masalah yang penulis angkat pun dapat dikembangkan kembali menjadi lebih luas, karena organ tubuh manusia tidak hanya meliputi lima sistem yang penulis tentukan, selain itu pengenalan organ tubuh juga penting untuk semua usia sehingga dapat pula dibuat buku edukasi bersifat referensi untuk membantu pengenalan organ tubuh tersebut. Dengan demikian, hasil perancangan tersebut akan berguna dan benar-benar sesuai sebagai solusi masalah yang ada.



UMN