

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Huruf *hijaiyah* merupakan pelajaran penting bagi masyarakat pemeluk agama Islam dalam melakukan aktivitas agama, sehingga pengenalan maupun edukasi dilakukan sejak usia dini. Adanya perbedaan bahasa ibu mempengaruhi sulitnya edukasi tersebut bagi anak. Terlebih lagi saat ini edukasi ataupun metode huruf *hijaiyah* terus berubah dan bertambah, namun masih fokus terhadap pembelajaran metode yang dikhususkan dengan pembacaan melalui media konvensional yang fokus terhadap konten membaca saja, tanpa adanya bantuan secara visual dan penggunaan warna hitam dan putih.

Sehingga anak membutuhkan suatu media yang membantu penyerapan materi dari segi membedakan, mengingat, menulis maupun pengaplikasiannya dengan tanda baca, melalui visualisasi dan interaktivitas yang juga membantu dan memotivasi anak untuk tetap antusias belajar tanpa merasa dipaksa belajar. Terlebih lagi, metode Utsmani cepat dalam penyampaian materi, sehingga bagi anak yang kurang mampu dapat menjadi sebuah kendala, sehingga membutuhkan evaluasi berulang dan penghafalan dalam membedakan lambang huruf. Maka dari itu penulis merancang buku interaktif “Hijaiyah metode Utsmani” untuk usia 4-6 tahun dengan interaktivitas dan visual pendukung untuk anak dapat mengevaluasi dan belajar tambahan selain dari buku utama yaitu “Metode Utsmani”.

Perancangan buku penulis lakukan dengan Human Centered Design oleh IDEO dengan tiga tahapannya yaitu *Inspiration (Frame your Design Challenge, Secondary Research, Expert Interview)*, *Ideation (Download your Learning, Create Persona, Brainstorming, Create a concept, Top Five, Get Visual, Determine What to Prototype)* dan *Implementation (Live Prototyping dan Keep Iterating)*. Melalui tahap *Inspiration*, penulis mendapatkan big idea “*Enhance Utsmani method with an approachable and integrative motive learning process to build enthusiasm learning*” dan keyword yaitu *Spirit, Comfort dan Elevate*. Serta keyword tambahan pada konsep *background* yaitu *adventure dan accompany*. Buku interaktif dirancang dengan visual berupa ilustrasi dengan style buku anak yang *colorful* dan garis tipis yang luwes, kemudian menggunakan *layout manuscript grid* dan warna yang disesuaikan dengan *tone of voice*.

Perancangan buku interaktif “*Hijaiyah metode Utsmani*” diharapkan bisa membantu anak menyerap materi dengan lebih mudah melalui visual dan interaktivitas yang ada dan juga menjadikan anak lebih antusias atau *passionate* dalam belajar tanpa paksaan dan dengan lebih nyaman.

5.2. Saran

Melewati semua tahapan dan proses yang penulis lakukan dalam perancangan tugas akhir ini. Saran yang dapat penulis berikan kepada Mahasiswa/i yang kelak akan melakukan tugas akhir kedepannya:

1. Memperbanyak observasi dan mengamati berbagai buku interaktif dan aktivitas baik sesuai konten yaitu *hijaiyah* maupun tema lain, hal

tersebut akan sangat membantu dalam mengarahkan dan menjadi *insight* dalam perancangan ketika membuat interaktivitas

2. Melakukan wawancara atau pengumpulan data tidak hanya dari satu sudut pandang yaitu anak. Namun juga perlu menanyakan kepada guru, maupun orang tua dan penting untuk mengobservasi interaksi anak dengan buku yang dirancang untuk mengetahui kesulitan dan kendala yang dialami.
3. Dalam mewawancarai anak gunakan bahasa yang mudah dipahami dan singkat, lebih baik menanyakan sambil menunjukkan benda ataupun alat seperti sampel buku, dikarenakan anak kurang bisa memahami atau membayangkan sesuatu yang abstrak.
4. Rencanakan waktu dengan seksama agar hasil baik perancangan, media, maupun laporan lebih maksimal dan tidak terlalaikan. Serta butuh ketelitian dan tidak lupa untuk terus melakukan koreksi terhadap hasil karya, penulisan dan format.
5. Semua elemen yang dihasilkan harus dilakukan berdasarkan teori maupun konsep, sebisa mungkin sejak awal sudah direncanakan dengan baik, untuk memudahkan dan meringankan revisi di kemudian hari.