

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Pada awal masa pandemic tahun 2019 terjadi peningkatan penggunaan sepeda di Indonesia yang sangat drastis. Selain anak-anak, orang dewasa pun ikut berpartisipasi untuk berkendara menggunakan sepeda. Dari meningkatnya penggunaan sepeda di Indonesia juga diikuti dengan tingkat kecelakaan yang melibatkan pesepeda termasuk juga anak-anak. Pembelajaran mengenai dasar dari beretika berkendara juga sudah diajarkan di sekolah dasar dari kelas 1 SD hingga 6 SD dan juga teori yang diberikan mengikuti tingkatan kelas yang sedang dialami oleh anak.

Namun berdasarkan kuesioner yang disebarakan kepada 104 orang tua yang memiliki anak umur 5-10 tahun atau lebih bahwa beberapa dari anak mereka mengalami jatuh dari sepeda 1 sampai 4 kali sebanyak 72 anak dan 12 anak pernah jatuh lebih dari 5 kali. Dari keseluruhan data kuesioner, sekitar 30 anak tidak memeriksa dan menggunakan helm saat bersepeda. Selain data kuesioner, penulis juga melakukan FGD yang dilakukan dengan lima orang pengendara motor atau mobil yang memberikan kesimpulan bahwa anak yang bersepeda di jalan raya terkadang meresahkan pengendara lain karena bergerombol dan tidak tahu akan adanya peraturan yang ada. Mereka juga menyatakan bahwa kebanyakan anak yang bersepeda di jalan raya tidak menggunakan helm. Mereka juga memberikan pendapat bahwa alasan anak-anak tersebut seperti itu adalah kurangnya pengawasan dari orang tua dan kurangnya edukasi beretika saat berkendara yang padahal sangat penting untuk keselamatan bersama.

Menurut Tyasara L. (2020) manfaat bersepeda untuk anak sangat banyak, contohnya seperti mengajari anak untuk bertanggung jawab atas kepemilikan barang yaitu sepeda. Selain itu anak juga belajar bagaimana cara menyeimbangkan tubuh diatas sepeda agar tidak jatuh dengan menemukan posisi badan yang

seimbang. Untuk menjawab permasalahan tersebut, penulis merancang sebuah media edukasi yang menyenangkan untuk anak serta memberikan interaktivitas dan informasi yang dibutuhkan berupa buku digital interaktif yang berjudul “Ayo Kita Bersepeda”. Platform yang digunakan untuk media edukasi ini adalah *smartphone* dikarenakan berdasarkan data dari FGD dengan anak-anak yang suka bersepeda sampai ke jalan raya, mereka semua dapat mengoperasikan *gadget* berupa *smartphone* untuk bermain game atau menonton video yang ada di *Youtube*.

Dalam buku interaktif “Ayo Kita Bersepeda”, pengguna mempelajari mengenai pengenalan sepeda dan beberapa atribut yang dapat mengurangi resiko cedera serta memberikan informasi mengenai perawatan sepeda dan etika berkendara saat bersepeda di jalan. Pengguna juga akan mendapatkan kuis singkat mengenai informasi yang sebelumnya sudah di baca agar pengguna dapat memahami lebih dalam mengenai benda tersebut. Pada bagian akhir buku interaktif “Ayo Kita Bersepeda” pengguna akan diberikan informasi pengingat berupa hal-hal penting yang sebelumnya sudah terjadi pada halaman sebelumnya.

Pada tanggal 22 April 2022 penulis melakukan *alpha test* dari *prototype* buku interaktif “Ayo Kita bersepeda” pada acara yang diselenggarakan secara daring menggunakan aplikasi *Zoom* oleh kampus yang bernama *Prototype Day* sehingga penulis mendapatkan 20 pengguna yang mencoba dan memberikan tanggapan dan masukan mereka terhadap *prototype* dari buku interaktif “Ayo Kita Bersepeda”. Penulis mendapatkan masukan yang menjadi pegangan dalam melakukan revisi terhadap *prototype* buku interaktif “Ayo Kita Bersepeda” kemudian penulis melakukan *beta test prototype* ke pengguna yang sudah ditargetkan oleh penulis dengan hasil yang sudah melewati tahap revisi sebelumnya.

Beta test dilakukan pada tanggal 30 Mei 2022 kepada lima orang anak yang berumur 5-10 tahun yang tinggal di domisili Jakarta dan mereka senang bersepeda sampai ke jalan raya. *Beta test* dilakukan secara langsung dengan memberikan *hanphone* penulis sebagai alat praktik kepada calon pengguna. Dari hasil *beta test* penulis mendapatkan respon dan tanggapan yang cukup baik dari pengguna.

5.2 Saran

Beberapa saran yang dapat penulis sampaikan dalam merancang media interaktif digital dalam bentuk buku interaktif adalah;

1. Melakukan riset terhadap masalah yang sedang diangkat dalam tahap perancangan media yang akan dibuat.
2. Melakukan riset kepada target audiens dalam perancangan dan menentukan target sekunder untuk mendapatkan informasi lebih dalam mengenai target audiens agar media yang dibuat tepat sasaran.
3. Lakukan riset terhadap konten yang akan dimasukkan kedalam media interaktif yang nantinya dijadikan fitur interaktif untuk informasi yang ingin disampaikan ke calon pengguna.
4. Tentukan susunan halaman, aset, dan interaktivitas yang akan digunakan pada media agar mudah untuk menentukan jumlah dan pembuatan aset yang akan digunakan dalam proses perancangan.
5. Disarankan melakukan test mandiri di setiap saat melakukan perbaikan untuk mengetahui *bug* atau aset yang salah maupun tidak berfungsi dan lakukan *alpha test* untuk mendapatkan masukan dan pendapat sebelum diujikan kepada target utama dengan melakukan *beta test*.
6. Pada saat *beta test* dengan target pengguna anak-anak umur 5 sampai 10 tahun, disarankan untuk mengetahui batas kemampuan kognitif anak baru sampai mana dan disarankan untuk menuntun mereka dengan perlahan. Saat uji coba *prototype* juga disarankan untuk *beta test* secara bergerombol untuk dapat membantu satu sama lain serta dapat memberikan efektivitas penjelasan lebih mudah.
7. Saat meminta saran atau pendapat anak mengenai *prototype* sebaiknya dibuat semacam gambaran atau interaksi lainnya agar sang anak tidak kebingungan dalam menilai karya yang sedang diuji cobakan.