

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Perancangan buku ilustrasi interaktif "Menyusuri Jejak Candi Muaro Jambi" bertujuan untuk mengatasi kurangnya variasi media pembelajaran yang monoton bagi anak-anak di Sekolah Minggu. Setelah melalui berbagai macam proses kreatif, buku ini dirancang untuk membantu pembina sebagai edukator dengan memperhatikan preferensi pembelajaran, kebutuhan target audiens, dan sesuai dengan perkembangan kognitif target yang berusia 7—9 tahun. Buku ini tidak hanya sebatas menyampaikan informasi terkait Candi Muaro Jambi, tetapi juga dirancang untuk mengajak anak agar dapat terlibat aktif pada proses pembelajaran melalui elemen visual dan cerita yang meningkatkan rasa penasaran.

Perancangan ini berhasil mengatasi permasalahan kurangnya media edukasi yang bervariasi dan cenderung monoton dengan beberapa pendekatan. Ilustrasi visual yang dibuat dengan detail yang cukup menjadi salah satu keunggulan utama buku ini. Ilustrasi tersebut dapat langsung menarik perhatian anak ketika melihatnya dan juga berfungsi untuk mendukung narasi cerita sehingga memudahkan anak-anak memahami informasi tentang Candi Muaro Jambi. Anak-anak dapat lebih membayangkan bentuk candi yang diilustrasikan dengan detail dan dibantu oleh fitur interaktif *Pop-up* yang menambah pemahaman anak-anak.

Selain interaktivitas *Pop-up*, buku ini juga menawarkan jenis interaktivitas lainnya, seperti *Lift-the-Flap* dan *Find the Hidden Objects*. Pengaplikasian macam-macam jenis interaktivitas ini membantu untuk menjaga fokus anak dan mendorong anak agar terus terlibat aktif selama proses pemaparan materi. Interaktivitas yang disajikan tentu tidak hanya sebatas hiburan saja, tetapi juga mengajak anak belajar sambil bermain dengan mengkombinasikan materi edukasi dalam interaktivitas tersebut.

Pendekatan *storytelling* dalam bentuk petualangan kedua tokoh utama, yaitu Dira dan Gema, juga menjadi daya tarik buku. Perancangan *storytelling* dan

karakter dibuat sederhana sehingga relevan dengan kehidupan sehari-hari anak-anak. Dengan mengajak anak untuk melakukan petualangan bersama, informasi edukasi pada buku dapat disampaikan dengan cara yang menyenangkan tanpa terkesan menggurui. Narasi cerita tersebut dituangkan dalam buku cerita ilustrasi interaktif yang berisikan 36 halaman. Setiap halaman memadukan elemen interaktif seperti lentera yang dapat menyala jika ditekan atau digeser sehingga memberikan pengalaman yang lebih imersif. Dengan desain, narasi, dan interaktivitas yang disajikan, buku ini dapat memberikan pengalaman belajar yang baru bagi anak-anak dan juga membantu pembina Sekolah Minggu untuk menyampaikan informasi dengan lebih efektif.

Rancangan buku ini juga terbukti relevan untuk mengatasi keterbatasan variasi media pembelajaran. Anak-anak yang membaca buku ini memiliki tingkat antusiasme yang tinggi selama mengikuti proses pembelajaran karena dapat terlibat langsung selama proses pembelajaran. Penyajian informasi tentang Candi Muaro Jambi juga dirancang dengan sederhana sehingga sesuai dengan kapasitas kognitif anak-anak. Hal ini memastikan bahwa anak tidak kewalahan saat membaca buku dan memastikan bahwa mereka dapat memahami informasi yang ingin disampaikan pada buku ini.

Secara keseluruhan, buku ilustrasi interaktif "Menyusuri Jejak Candi Muaro Jambi" menjadi solusi inovatif yang relevan dalam meningkatkan jumlah serta kualitas media pembelajaran yang bervariasi dan tidak monoton sehingga mampu mengakomodasi cara berpikir anak 7—9 tahun secara interaktif mengenai Candi Muaro Jambi di Sekolah Minggu. Hal tersebut dibantu oleh penyajian visual yang memikat mata, narasi yang tidak menggurui, dan dilengkapi dengan interaktivitas yang meningkatkan pengalaman belajar anak. Media ini dapat mempermudah pembina dalam menyiapkan materi sekaligus memperkaya pengalaman belajar anak-anak. Dengan proses pembelajaran yang interaktif, wawasan tentang Candi Muaro Jambi dapat diwariskan sejak dini kepada generasi muda di Indonesia sehingga dapat memaksimalkan potensi lebih besar nantinya dikemudian hari.

5.2 Saran

Setelah melalui semua tahapan perancangan, penulis memiliki beberapa hal yang dapat dijadikan saran. Saran ini dibagi menjadi dua kategori, yaitu saran teoritis dan praktis. Berikut adalah saran yang dapat dijadikan bahan pertimbangan:

1. Dosen/ Peneliti

Peneliti atau dosen yang tertarik melanjutkan penelitian terkait hasil perancangan tugas akhir ini dapat lebih mengembangkan serta memperdalam media pembelajaran interaktif dengan tema sejarah lokal. Dalam penelitian selanjutnya, dapat dikembangkan lebih dengan menguji efektivitas media interaktif lain, seperti media digital berupa aplikasi mobile atau website sehingga dapat lebih menjangkau target yang lebih luas. Selain itu, perlu lebih banyak kajian terkait hubungan penerimaan informasi sejarah oleh anak-anak dengan desain visual. Kajian tersebut dapat membantu peneliti untuk lebih memahami bagaimana elemen visual dapat berkontribusi dalam meningkatkan pengalaman belajar dan penyerapan informasi oleh anak-anak.

Selain itu, penting untuk memperhatikan relevansi perancangan elemen interaktif. Interaktivitas yang tidak memberikan kontribusi signifikan pada proses pemahaman materi sebaiknya dihindari agar tidak berlebihan. Desain judul pada sampul juga dapat dieksplorasi lebih lanjut untuk mendukung daya tarik visual. Eksplorasi bentuk judul dapat lebih dikembangkan sehingga memiliki tampilan dinamis yang menambah nilai estetika keseluruhan sampul.

2. Universitas

Universitas dapat mengembangkan lebih banyak program studi yang khusus mempelajari desain komunikasi visual untuk buku edukasi anak. Dengan demikian, mahasiswa dapat memiliki bekal lebih kuat untuk berkecimpung dalam industri ini. Kolaborasi antar mahasiswa atau antar jurusan juga dapat membuka peluang pengembangan materi yang lebih inovatif. Selain itu, bagi calon peneliti lain yang tertarik dengan tema serupa, disarankan dapat mengembangkan topik terkait penggunaan teknologi dalam

pendidikan anak. Penerapan teknologi tersebut dapat berupa *Augmented Reality* untuk memperkaya pengalaman belajar anak.

Strategi pengenalan lebih lanjut juga perlu dirancang nantinya ketika candi-candi lainnya pada Kawasan Candi Muaro Jambi telah selesai dipugar. Langkah ini dapat menjadi pengenalan bertahap untuk meningkatkan wawasan pembaca. Selain itu, untuk perancangan selanjutnya sebaiknya dilakukan uji coba Beta Test kepada target yang sama pada uji coba Alpha Test. Pendekatan ini akan melengkapi hasil agar lebih akurat dan relevan dengan kebutuhan target yang sama.

