

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Aritmetika merupakan cabang ilmu matematika yang menelusuri operasi penambahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Materi aritmetika tersebut masuk ke dalam kurikulum sekolah dasar, yang sudah diajarkan pada murid dimulai dari jenjang paling awal. Kualitas pendidikan matematika di tingkat tersebut akan sangat mempengaruhi pemahaman konsep matematika murid, namun, pembelajaran berhitung dapat dikenal sebagai subjek yang rumit bagi anak sekolah dasar. Diketahui bahwa sekitar 3-7% anak SD mengalami diskalkulia atau kesulitan berhitung. Hal ini juga didukung oleh hasil riset penulis di mana 60 dari 100 responden menyatakan bahwa mereka masih merasa sulit dalam pembelajaran matematika. Apabila diabaikan, hal ini kemudian akan berdampak pada hasil pembelajaran dan prestasi murid ke depannya.

Salah satu media yang dapat membantu dalam mempelajari perhitungan dasar dengan cepat dan akurat adalah sempoa. Dengan siswa memainkan tangan, logika, dan imajinasi saat menggunakan sempoa, fungsi kinerja otak dapat bekerja secara optimal, namun, pembelajaran dan media sempoa masih terfokus pada tempat kursus saja. Beberapa murid masih mengenal sempoa sebagai permainan sebelum diaplikasikan menjadi alat berhitung. Hal ini juga didukung oleh hasil riset penulis di mana sebagian besar murid belum mengetahui tentang sempoa, sehingga media belajar sempoa pun dibutuhkan untuk memperluas akses pembelajaran anak.

Penulis memutuskan untuk merancang buku cerita interaktif tentang pengenalan dan cara penggunaan sempoa menggunakan metodologi *Design Thinking* yang diusung oleh Robin Landa, di mana tahapannya mencakup *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Penulis terlebih dahulu mengumpulkan data melalui penyebaran kuesioner, observasi, dan wawancara. Setelah mendapatkan data yang dibutuhkan, penulis kemudian melakukan

brainstorming untuk membuat *mindmap* dan memilih *keywords* untuk dijadikan *big idea*, sebagai landasan perancangan buku ke depannya. Penulis menetapkan *abacus: dancing beads weavin an arithmetic tale*, di mana penulis menggunakan pendekatan storytelling dan juga interaktif untuk merancang buku. Buku cerita interaktif dikemas dalam nuansa yang *playful* menggunakan jenis ilustrasi kartun, dengan interaktivitas mencakup *lift the flaps* dan *sliding mechanism*. Penulis juga merancang media sekunder yang mencakup *sticker sheet*, tabel perkalian dasar, Instagram *feeds*, dan juga buku tulis untuk menunjang kegunaan media utama. Melalui perancangan ini, penulis harap anak-anak dapat lebih mudah untuk mengakses pembelajaran sempoa dengan pendekatan yang lebih menyenangkan.

5.2 Saran

Setelah menyelesaikan perancangan buku cerita interaktif sebagai syarat kelulusan, penulis menyusun beberapa saran dan masukan berikut ini. Dengan begitu, pembaca yang hendak merancang karya untuk tugas akhir dapat menjalankannya dengan lebih baik dan sesuai dengan topik yang diangkat.

1. Menyusun materi edukasi tentang sempoa yang komprehensif namun sederhana untuk dicerna sesuai target audiens.
2. Memilih jenis interaktivitas yang sesuai dengan topik dan dapat digunakan secara baik.
3. Mengaplikasikan keilmuan DKV pada perancangan media, sehingga menghasilkan karya yang efektif, efisien, dan bermanfaat.

Penulis juga menyusun beberapa saran hasil dari *beta test* dalam menguji langsung hasil perancangan pada target audiens, agar karya yang dihasilkan ke depannya akan lebih baik dan sesuai dengan kebutuhan target.

1. Penyederhanaan narasi dan teks yang terlalu kompleks untuk dipahami oleh anak usia 6-9 tahun, untuk mencegah ketidakpahaman target pada materi yang disampaikan.
2. Penyesuaian ketebalan buku dengan kebutuhan anak berusia 6-9 tahun, untuk mencegah target dalam membawa buku dengan beban berlebih.

3. Penyesuaian kertas pada manik sempoa yang dapat digerakkan dengan bahan yang lebih tebal, untuk mencegah kerusakan apabila hendak digunakan pada anak berusia 6-9 tahun.

Setelah melaksanakan sidang, penulis juga mendapatkan serangkaian saran untuk perancangan atau pembaca ke depannya, sehingga dapat memaksimalkan karya yang dihasilkan, sekaligus semakin sesuai dengan topik yang diangkat.

1. Peningkatan target usia perancangan dari 6-9 tahun menjadi 7-10 tahun, dikarenakan gaya ilustrasi yang dipilih memiliki tingkat kompleksitas yang cukup tinggi untuk dipahami anak usia 6 tahun.
2. Penggunaan biji sempoa asli dalam interaktivitas *sliding* untuk meningkatkan pengalaman membaca anak, karena *feel* antara kertas dengan biji sempoa asli pun berbeda.
3. Pengaplikasian logo pada setiap media, termasuk pada media sekunder.
4. Pendistribusian buku disalurkan melalui Kemendikbud, hal ini dikarenakan guru sudah memiliki kurikulum sendiri, sehingga akan sulit untuk menyisipkan materi sempoa dalam pembelajaran murid.

