

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Perancangan buku aktivitas sebagai media stimulasi afektif pada anak usia dini dilakukan untuk menjawab kebutuhan akan media pembelajaran yang mampu mendukung perkembangan afektif secara berkelanjutan di lingkungan sekolah. Berdasarkan hasil analisis, kebutuhan terhadap media ini diperlukan sebagai wujud dari pembelajaran berkelanjutan antara pihak rumah dan juga pihak sekolah, mengingat media pembelajaran di sekolah belum bersifat berkelanjutan.

Melalui pendekatan metode *user-centered design*, perancangan ini telah dilakukan secara menyeluruh dalam empat tahapan: memahami konteks penggunaan, merumuskan kebutuhan pengguna, membuat solusi desain, dan evaluasi hasil. Tahap awal dilakukan dengan metode kualitatif seperti kuesioner kepada orang tua, wawancara dengan tenaga pendidik dan psikolog, serta studi terhadap media eksisting. Hasilnya menunjukkan bahwa anak-anak usia 2–5 tahun cenderung lebih mudah merespons media untuk stimulasi yang menggabungkan cerita, aktivitas seni, dan permainan.

Pada tahap kebutuhan pengguna, ditemukan bahwa anak usia dini membutuhkan media pembelajaran yang menyenangkan, mudah dipahami, dan memiliki muatan emosional. Guru dan psikolog juga menyarankan agar perancangan media dapat menghasilkan media yang melibatkan anak-anak secara aktif dalam proses penerimaan stimulasi.

Solusi desain atas kebutuhan dari pengguna tersebut diwujudkan dalam bentuk buku aktivitas yang menyatukan narasi, ilustrasi, permainan sederhana, serta aktivitas berbasis seni rupa. Pendekatan visual sebagai visualisasi dari narasi dirancang untuk mendorong partisipasi aktif anak-anak sekaligus membantu mereka memahami aspek afektif dengan cara yang lebih menarik. Perancangan terhadap aktivitas juga dilakukan menggunakan metode *art therapy* untuk melatih

aspek afektif anak, dan kemudian aktivitas seni tersebut diselipkan dengan permainan mencocokkan dan menempel untuk memberikan variasi.

Tahap evaluasi dilakukan melalui *alpha testing* dan juga *beta testing*. Pada fase *alpha*, perancangan dievaluasi bersama para psikolog dan juga pengguna dari pihak internal universitas untuk memastikan efektivitas konten dan desain. Sedangkan pada fase *beta*, dilakukan *focus group discussion* serta observasi bersama anak-anak dan tenaga pendidik di sekolah bernama Atmosphere Kindercare. Hasil dari tahapan *beta testing* ini menunjukkan bahwa buku aktivitas ini mendapatkan respons positif, baik dari segi antusiasme anak maupun dari kemudahan pendidik dalam menggunakannya sebagai alat bantu pembelajaran.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa perancangan buku aktivitas ini telah berhasil menjawab rumusan masalah, yaitu bagaimana merancang media pembelajaran berkelanjutan yang interaktif untuk memberikan stimulasi afektif pada anak usia dini. Buku aktivitas yang dirancang tidak hanya relevan secara konten, namun juga berhasil menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, mendalam, dan efektif dalam mendukung perkembangan afektif anak.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil perancangan dan analisis yang telah dilakukan, penulis menyadari bahwa masih banyak ruang yang dapat diperbaiki serta dikembangkan lebih lanjut untuk memperluas cakupan dan dampak dari media pembelajaran stimulasi afektif ini. Oleh karena itu, pada bagian ini penulis memberikan beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi pertimbangan bagi para peneliti, dosen, dan institusi pendidikan yang ingin mengembangkan topik serupa. Saran ini dibagi menjadi dua bagian, yaitu saran teoretis dan saran praktis, yang masing-masing ditujukan untuk pengembangan keilmuan serta penerapan konkret dalam dunia pendidikan dan riset Desain Komunikasi Visual.

1. Saran terhadap dosen/peneliti.

Penulis menyarankan kepada dosen atau peneliti untuk melakukan pengembangan lebih lanjut terhadap topik stimulasi afektif anak usia dini, khususnya dalam konteks media pembelajaran visual. Kajian lanjutan dapat difokuskan pada analisis kuantitatif terhadap efektivitas

buku aktivitas sebagai alat bantu pembelajaran afektif, atau penulis menyarankan untuk melakukan eksplorasi terhadap jenis media alternatif seperti aplikasi interaktif atau video animasi. Penelitian ini juga dapat dikembangkan untuk memasukkan aspek inklusif bagi anak-anak yang berkebutuhan khusus, agar media ini dapat digunakan lebih menyeluruh bagi anak-anak di Indonesia. Selain itu, berdasarkan hasil pengujian, bagi dosen atau peneliti lainnya, peneliti selanjutnya dapat menggunakan *grid* dari dua jenis yang berbeda yang dapat meningkatkan kerapian dalam perancangan. Penggunaan prinsip *storytelling* dalam perancangan pun diharapkan dapat ditingkatkan untuk menciptakan cerita dengan alur yang baik.

2. Saran terhadap universitas.

Bagi pihak universitas, penulis berharap agar kedepannya pihak universitas bisa menjalin kerja sama dengan institusi atau lembaga pendidikan. Hal tersebut dapat memudahkan peneliti-peneliti lain dari Universitas Multimedia Nusantara untuk dapat melakukan penelitian di institusi atau lembaga tersebut, mengingat banyak perancangan dan penelitian yang ditujukan untuk anak-anak di usia sekolah.

Akhir kata, penulis berharap agar saran-saran ini dapat memberikan manfaat bagi proses pengembangan karya ilmiah yang tidak hanya menyelesaikan masalah secara estetis, namun juga dapat memberikan dampak nyata bagi pendidikan, serta perkembangan anak-anak di Indonesia.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A