

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Kejujuran merupakan fondasi utama dalam membangun karakter anak yang berintegritas, hubungan sosial yang sehat, dan masyarakat yang berkembang secara harmonis. Namun, ketidakjujuran yang sering terjadi di kalangan anak-anak, terutama di lingkungan sekolah, menunjukkan adanya tantangan besar dalam menanamkan nilai ini sejak dini. Faktor-faktor seperti kurangnya pemodelan karakter jujur dalam kehidupan sehari-hari, tekanan dari lingkungan, dan kurangnya media pembelajaran yang relevan turut memengaruhi rendahnya pemahaman dan penerapan nilai kejujuran pada anak-anak.

Melalui penelitian ini, penulis merancang buku interaktif pendidikan karakter jujur sebagai solusi. Buku ini dirancang dengan pendekatan naratif dan visual yang menarik, menggunakan karakter Nusantara seperti Yudistira dari Mahabharata untuk menanamkan nilai kejujuran. Dengan gaya visual yang interaktif, narasi sederhana, dan konten bermain yang melibatkan anak-anak secara aktif, buku ini diharapkan mampu menjadi media edukatif yang efektif. Uji coba melalui *beta test* menunjukkan bahwa buku interaktif ini berhasil menarik perhatian anak-anak, membuat pembelajaran tentang kejujuran menjadi menyenangkan, serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap nilai moral tersebut.

5.2 Saran

Terdapat beberapa hal yang penulis dapatkan selama perancangan. Baik hal positif ataupun negatif yang karena disengaja dan tidak disengaja. Maka dari itu, penulis memiliki saran pengembangan untuk mahasiswa lain yang sedang melakukan proses perancangan yang serupa, yaitu:

- a. Media pembelajaran berbasis interaktif seperti buku ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan teknologi digital seperti aplikasi

pendukung atau AR (*augmented reality*). Teknologi ini dapat memperkaya pengalaman belajar anak-anak dan menarik minat generasi digital.

- b. Buku interaktif ini dapat dilengkapi dengan lebih banyak cerita-cerita lokal lainnya yang mengandung nilai moral, sehingga memperluas wawasan anak-anak terhadap budaya Nusantara sekaligus menanamkan nilai-nilai karakter.
- c. Untuk meningkatkan jangkauan manfaat, buku ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran tambahan di sekolah-sekolah. Pelatihan bagi guru dan orang tua juga dapat dilakukan untuk memaksimalkan pendampingan anak-anak dalam memahami nilai kejujuran.
- d. Umpan balik dari pengguna, baik anak-anak maupun pendampingan seperti orang tua dan guru, perlu terus dikumpulkan untuk mengidentifikasi kekurangan yang ada. pengembangan versi kedua buku ini dapat mencakup cerita tambahan, pengayaan elemen interaktif, atau penyesuaian visual agar lebih relevan dengan preferensi target.
- e. Fokus pada objektif perancangan, mengingat tema yang diangkat, yaitu pendidikan kejujuran pada anak, namun untuk karya mengangkat kejujuran dan cerita wayang dengan cakupan yang sangat luas.
- f. Penambahan data berupa *case study* dan fenomena mendalam untuk memperkaya analisis dan masalah topik yang diangkat dapat tervalidasi.
- g. Rencana pada tahap *implementation* dijelaskan lebih rinci untuk hasil desain, terutama jika karya ini akan diterapkan di dunia pendidikan anak.
- h. Penjelasan bagaimana desain dapat mengangkat karakter wayang pada perancangan lebih terperinci karena dari latar belakang dan judul sebelumnya hanya membahas cerita Indonesia, bukan wayang.
- i. Pertimbangkan bagaimana buku interaktif dapat dinilai berhasil dalam membantu anak-anak untuk memahami nilai kejujuran yang diangkat.

Melalui penerapan media yang dirancang secara kreatif dan berbasis nilai budaya, buku interaktif ini diharapkan mampu menjadi salah satu solusi untuk membentuk generasi yang lebih jujur, berintegritas, dan bangga terhadap kekayaan budaya Nusantara.