

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Perancangan buku interaktif berbasis High Scope untuk mendorong imajinasi dan aktivitas bermain anak bertujuan untuk mendorong imajinasi anak usia dini melalui proses pembelajarannya. Kurangnya media pembelajaran yang monoton, dan kurang menstimulasi eksplorasi dan interaksi, serta anak mengalami kecanduan terhadap penggunaan gawai sehingga anak cenderung pasif serta mudah merasa jenuh. Perancangan buku interaktif memiliki target primer pada anak usia 4 – 6 tahun, beserta target sekunder pada orang tua usia 30 – 46 tahun. Proses pengerjaan kreatif yang telah dilakukan penulis, bertujuan untuk membantu pembimbing sebagai edukator bagi anak usia dini selama proses pembelajarannya. Buku ini difokuskan untuk melatih imajinasi anak lewat model pembelajaran High Scope melalui aktivitas bermain anak.

Perancangan ini mampu mengatasi permasalahan yang diangkat penulis dalam kurangnya media pembelajaran anak usia dini yang bersifat monoton dan kurang menstimulasi eksplorasinya dalam berimajinasi dan interaksi. Perancangan buku interaktif dirancang dengan menggunakan konsep aktivitas bermain dalam tema memasak sup. Pemilihan tema memasak sup digabungkan dengan model pembelajaran High Scope yang bersifat bertahap pada setiap halaman buku dengan mengikuti tahap *plan-do-review*. Pemilihan tema memasak sup dikaitkan dengan salah satu contoh kegiatan sehari-hari yang sering dilakukan, hal ini membantu anak usia dini dalam mendorong imajinasinya secara luas sekaligus melatih fokusnya dalam berkreasi dan mengajarkan anak mengenal informasi tentang objek-objek. Penggunaan ilustrasi visual pada buku interaktif memiliki kesan hangat dan sederhana dengan penggunaan gaya visual *flat design*. Penggunaan tipografi pada buku juga dirancang secara sederhana dan mudah dipahami. Buku interaktif juga dilengkapi dengan berbagai fitur interaktivitas yang menarik bagi anak dengan kegiatan yang menyesuaikan tema pada buku. Hal ini dapat

mempermudah proses pembelajaran anak usia dini dengan dampingan pembimbing agar interaksi tetap terus terjadi, dan imajinasi anak dapat terdorong melalui aktivitas bermain, sehingga mempererat hubungan koneksi antar orangtua atau pembina yang mampu meningkatkan minat anak secara aktif.

Fitur interaktivitas yang terdapat pada buku interaktif menawarkan berbagai jenis interaktivitas seperti objek lepas pasang, *pull tab*, *lift the flap*, fitur memutar, fitur *slide*, hingga fitur menemukan objek menggunakan senter. Adanya penerapan fitur interaktivitas pada buku membantu melatih fokus anak agar terlibat secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Interaktivitas yang digabungkan dengan aktivitas bermain memasak sup dapat meningkatkan imajinasi anak sekaligus belajar sambil bermain melalui tema yang menarik beserta aspek interaktivitas.

Perancangan buku interaktif menggunakan alur cerita yang menerapkan aktivitas kegiatan sehari-hari, salah satunya adalah kegiatan memasak. Penulis menetapkan kegiatan memasak sup kepada anak-anak usia dini untuk melatih imajinasinya, mengajak berpartisipasi secara aktif, serta meningkatkan hubungan erat dengan orang tua atau pembimbing anak. Konsep dari buku interaktif menggunakan sistem *replayability* (mengulang kembali), dimana anak diajak untuk mengulang kembali aktivitas yang dilakukan sebelumnya. Konsep ini menghasilkan adanya *dynamic outcome* (menghasilkan objek berbeda), setiap pemilihan keputusan anak-anak terhadap aktivitas menghasilkan objek berbeda. Hal ini memberikan stimulus kepada anak-anak untuk melatih imajinasinya dalam aktivitas memasak sup. Perancangan buku interaktif memiliki halaman sebanyak 36 halaman. Setiap isi konten buku memiliki informasi mengenai model pembelajaran High Scope, serta aktivitas memasak mengikuti tahapan *plan-do-review* dan *mini challenge* bagi anak-anak. Oleh karena itu, informasi dan fitur interaksi yang disajikan dapat mendukung proses pembelajaran anak yang menyenangkan dan membantu orang tua atau pembimbing dalam memberikan edukasi dengan lebih efektif.

Hasil perancangan ini terbukti relevan untuk mengatasi keterbatasan dalam penggunaan media edukasi yang menarik dan menyenangkan. Perancangan buku ini mendorong tingkat antusiasme anak dalam melakukan proses pembelajaran. Penyajian aktivitas dalam buku didesain dengan ilustrasi sederhana dan penentuan fitur interaktivitas yang mudah dipahami oleh anak usia dini. Hal ini dapat dipastikan proses pembelajaran anak-anak terasa menyenangkan dan membuat anak tidak mudah merasa bosan serta dapat memahami informasi lewat aktivitas yang dilakukan.

Buku interaktif berbasis High Scope dapat menjadi solusi inovatif yang relevan dalam mengatasi permasalahan dalam kurangnya media pembelajaran edukasi yang menarik dan tidak monoton. Mampu meningkatkan imajinasi anak usia 4 – 6 tahun yang dituangkan dalam aktivitas interaktif dengan konsep *plan-do-review* High Scope. Buku interaktif disajikan dengan visual ilustrasi *flat design* yang sederhana agar anak dapat melatih fokusnya yang dilengkapi oleh fitur interaktif. Proses pembelajaran ini dapat meningkatkan imajinasi serta wawasan anak mengenai kegiatan sehari-hari dengan konsep High Scope sehingga mampu mendukung perkembangan anak usia dini dari segala aspek di Indonesia agar memaksimalkan potensi lebih besar kedepannya.

## 5.2 Saran

Setelah penulis melakukan tahapan perancangan, penulis ingin menyampaikan beberapa hal sebagai saran. Pesan saran ini bertujuan untuk memberikan masukan mengenai hal-hal yang harus diperhatikan oleh calon penulis / peneliti kedepannya. Saran juga terbagi menjadi dua kategori yaitu, saran teoritis dan praktis. Berikut saran dari penulis yang dapat dijadikan pertimbangan:

### 1. Dosen/ Peneliti

Peneliti atau dosen yang melanjutkan penelitian terkait hasil perancangan tugas akhir ini dapat mempertimbangkan serta memperdalam media pembelajaran edukasi anak usia dini yang dirancang semenarik dan mengutamakan partisipasi aktif anak agar tidak monoton. Proses perancangan selanjutnya, dapat mempertimbangkan efektivitas interaktif lain mengenai

informasi yang disebarkan melalui platform lain agar dapat menjangkau masyarakat secara meluas. Perancangan dapat dikaitkan dengan kajian yang memiliki relevansi terhadap informasi aktivitas sehari-hari oleh anak-anak yang dituangkan dalam desain visual. Hal ini dapat memberikan pemahaman lebih mudah bagi peneliti untuk memahami bagaimana desain dapat meningkatkan pengalaman belajar yang mudah dipahami oleh anak-anak.

Penting untuk dipertimbangkan perancangan buku menggunakan elemen interaktif. Penggunaan fitur interaktivitas memberikan kontribusi serta dampak signifikan, karena anak-anak usia dini cenderung menyukai interaktivitas yang mampu memberikan respon umpan balik dengan kebebasan pemilihan mereka. Perancangan eksplorasi terhadap mekanisme interaktif yang perlu dipertimbangkan serta beragam bentuk agar mendorong rasa keingintahuan anak-anak yang tinggi.

## 2. Universitas

Universitas dapat mengembangkan materi mengenai desain komunikasi visual mengenai preferensi terhadap buku edukasi anak. Materi yang memberikan informasi mengenai hal-hal yang perlu diperhatikan dalam menerapkan fitur-fitur interaktif serta materi perancangan visual. Bagi calon peneliti lain yang memilih topik yang serupa, disarankan untuk mengeksplorasi lebih lanjut terhadap topik terkait dengan menggabungkan aktivitas yang berhubungan dengan kegiatan sehari-hari. Hal ini dapat memberikan gambaran yang relate dengan kehidupan anak-anak.

Strategi perancangan buku interaktif terhadap aktivitas sehari-hari pada anak-anak dapat dibuat lebih beragam agar anak dapat belajar melalui proses pengalamannya. Hal ini dapat menarik perhatian anak untuk memperluas wawasan anak usia dini. Selain itu, peneliti dapat melakukan pengujian *beta test* kepada target yang telah ditentukan secara meluas, agar dapat mengetahui hal-hal yang lebih akurat dan mendapatkan informasi secara langsung mengenai kebutuhan target dan permasalahan yang sedang terjadi.