

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa sebagai berikut.

1. Desain media buku digital cerita rakyat “Legenda Situ Bagendit” ini didesain dengan menarik, interaktif, dan fleksibel untuk meningkatkan minat baca anak usia dini. Dalam buku digital cerita rakyat “Legenda Situ Bagendit” ini menampilkan visual dan audio yang disusun secara menarik dimana animasi yang bergerak secara halus dan gambar diilustrasikan menampilkan ciri khas suku sunda sesuai dengan isi cerita agar anak tertarik, dengan pemilihan warna yang lembut agar mata anak tidak cepat lelah, dan audio menarik yang menjadi pengiring cerita serta pembacaan narasi isi cerita yang ramah bagi anak yang sudah bisa maupun yang belum bisa membaca. Buku digital cerita rakyat ini juga interaktif dimana fitur-fitur didalamnya serta terdapat Quiz Cerita yang dapat membuat anak merasa terlibat di dalam kegiatan membaca buku digital ini. Buku digital ini juga didesain secara fleksibel dan berbasis *website* sehingga mudah digunakan dalam perangkat apapun, dimanapun, dan kapanpun. Maka desain buku digital cerita rakyat “Legenda Situ Bagendit” ini benar-benar didesain untuk meningkatkan minat baca anak usia 5 – 6 tahun.
2. Validitas media buku digital cerita rakyat “Legenda Situ Bagendit” berdasarkan validasi ahli materi, bahasa, dan media sudah sesuai bagi anak usia dini baca anak usia 5 – 6 tahun dan mencapai kualitas tinggi dalam meningkatkan minat baca anak usia dini.
3. Media buku digital cerita rakyat “Legenda Situ Bagendit” ini praktis digunakan dalam pembelajaran. Media buku digital ini bisa memenuhi tujuan pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi dasar antara lain; 1) senang dan menghargai bacaan, 2) menjawab pertanyaan yang lebih kompleks, 3) berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis, dan berhitung, 4) Menunjukkan pemahaman konsep-konsep dalam buku cerita, 5) Memahami

Putri Bilkys Permata Dewi, 2024.

PENGEMBANGAN BUKU DIGITAL CERITA RAKYAT UNTUK MENINGKATKAN MINAT BACA ANAK USIA 5 – 6 TAHUN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

arti kata dalam cerita. Buku digital ini juga memperkaya pengalaman belajar anak dengan cara yang menyenangkan.

4. Efektifitas media buku digital cerita rakyat “Legenda Situ Bagendit” untuk meningkatkan minat baca anak usia 5 – 6 tahun ini terilang efektif dan memiliki persentase yang tinggi. Karena buku digital cerita rakyat ini kaya akan pelibatan visual dan audiori dan memiliki elemen-elemen interaktif dapat meningkatkan minat baca anak dengan cara yang lebih menarik dibandingkan dengan buku cetak.

5.2 Implikasi

Implikasi yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Media buku digital cerita rakyat “Legenda Situ Bagendit” ini dapat menjadi media pembelajaran yang memenuhi kebutuhan, karakteristik, serta cara belajar peserta didik dalam meningkatkan minat baca anak usia 5 – 6 tahun.
2. Media buku digital cerita rakyat “Legenda Situ Bagendit” ini dirancang untuk membantu praktisi pendidikan dalam menstimulasi rasa gemar atau senang membaca sehingga dapat meningkatkan minat baca anak usia 5 – 6 tahun dengan cara yang menyenangkan.
3. Media buku digital cerita rakyat “Legenda Situ Bagendit” ini menambah variasi media pembelajaran di sekolah untuk menambah minat belajar anak dalam kegiatan pembelajaran maupun meningkatkan minat baca anak usia dini dengan media berbasis digital.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil temudan dan pembahasan yang sudah dijelaskn pada bab sebelumnya, terdapat beberapa rekomendasi sebagai berikut.

1. Bagi guru, media buku digital cerita rakyat “Legenda Situ Bagendit” ini dapt diginakan sebagai salah satu solusi untuk mengatasi rendahnya minat baca anak usia 5 – 6 tahun sehingga dapat menigkatkan minat baca anak dalam kegiatan pembelajaran.
2. Bagi anak, media buku digital cerita rakyat “Legenda Situ Bagendit” ini dapat digunakan untuk meningkatkan minat baca anak usia 5 – 6 tahun dengan cara yang menarik dan menyenangkan.

3. Bagi peneliti selanjutnya, media buku digital cerita rakyat “Legenda Situ Bagendit” ini dapat dikembangkan lagi untuk penelitian lain untuk menguji media pembelajaran interaktif berbasis digital taupun media yang dapat meningkatkan minat baca anak pada lingkup yang lebih luas dengan jumlah partisipan yang lebih banyak lagi.