

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

Bab terakhir ini akan menyimpulkan hasil penelitian secara keseluruhan serta memberikan saran yang dapat diambil dari temuan penelitian. Saran tersebut bisa berupa rekomendasi untuk penelitian selanjutnya atau implikasi praktis yang dapat diterapkan di lapangan.

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, sebuah produk media edukasi bagi anak usia dini dengan rentang usia 5-6 tahun berhasil dirancang dalam bentuk buku ilustrasi interaktif. Proses perancangan buku ini mengikuti metode ADDIE yang terdiri dari lima tahapan. Tahap pertama adalah analisis (*analysis*), yang mencakup analisis kebutuhan pengguna, media, serta perangkat keras dan lunak. Tahap kedua adalah perancangan (*design*), yang melibatkan pengumpulan data, penentuan alur perancangan, dan desain instrumen penelitian. Tahap ketiga adalah pengembangan (*development*), yang mencakup pembuatan *storyboard*, pembuatan aset digital, perekaman dan pengeditan suara untuk tombol, pemilihan jenis *font*, desain akhir, dan validasi oleh ahli. Tahap keempat adalah implementasi (*implementation*), yang melibatkan uji coba prototipe produk. Tahap terakhir adalah evaluasi (*evaluation*), yang mencakup perbaikan produk dan pemberian saran jika diperlukan.

Dalam menentukan validitas produk yang telah dibuat, dilakukan penilaian oleh ahli materi dan ahli media. Hasil penilaian menunjukkan bahwa produk tersebut termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Selain itu, evaluasi kepraktisan produk dilakukan dengan menggunakan angket respon siswa, yang menunjukkan bahwa produk tersebut termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Dengan demikian, buku ilustrasi interaktif "Petualangan Ke Negeri Gigi Pintar" yang dirancang dalam penelitian ini dinyatakan berhasil dan layak digunakan sebagai media edukasi untuk anak usia dini.

5.2 Implikasi

Pada perancangan produk ini dikatakan telah layak digunakan tanpa adanya revisi, karena produk yang dibuat oleh peneliti memiliki implikasi sebagai media edukasi. Ada beberapa implikasi yang didapat dari hasil perancangan produk ini

yaitu produk ini interaktif karena tersedia sembilan tombol bersuara dengan mengeluarkan *sound effect* yang menyesuaikan dengan isi cerita. Selain itu, pada proses pembuatan ilustrasi atau aset telah dibuat dengan baik karena telah memperhatikan prinsip-prinsip desain.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan mengenai perancangan buku ilustrasi interaktif “Petualangan Ke Negeri Gigi Pintar” sebagai media edukasi bagi anak usia dini, maka terdapat beberapa rekomendasi yang dapat penulis paparkan yaitu berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, penelitian ini telah dibuat menyesuaikan dengan kebutuhan dan masalah yang terjadi di lapangan. Produk yang dibuat merupakan produk interaktif untuk anak dengan meminimalisir penggunaan *gadget* maka dibuat interaktif menggunakan tombol bersuara yang tersedia pada buku, dengan begitu diharapkan untuk peneliti-peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan buku ilustrasi dengan fitur interaktif yang lebih menarik dan efisien di masa mendatang serta kembangkan buku ilustrasi interaktif dalam beberapa bahasa untuk menjangkau cakupan yang lebih luas.