

## **BAB VI**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **6.1 Kesimpulan**

Berdasarkan pembahasan yang telah dilakukan, perancangan buku ilustrasi ini bertujuan untuk menjadikan media pembelajaran siswa sekolah dasar lebih menarik dan dapat menumbuhkan minat siswa sekolah dasar terhadap mata pelajaran Bahasa Jawa, terutama Aksara Jawa dengan menggunakan ilustrasi gaya *anime kids*. Maka dapat disimpulkan bahwa perancangan buku ilustrasi ini :

1. Berdasarkan hasil wawancara serta uji coba pada anak umur 8 tahun, didapatkan hasil bahwa anak dengan umur 8 tahun tertarik untuk memakai buku ilustrasi huruf Aksara Jawa.
2. Berdasarkan uji coba dengan media interaktif yaitu *puzzle* dengan berbahan *sticker* yang ditempel pada buku ilustrasi tersebut membuat anak lebih termotivasi untuk mempelajari huruf Aksara Jawa.
3. Gaya ilustrasi *anime kids* membuat anak tertarik untuk melihat atau membaca buku ilustrasi huruf Aksara Jawa.

#### **6.2 Saran**

Batasan dari penelitian ini adalah merancang Buku pengenalan huruf Aksara Jawa Hanacaraka yang terdapat pada kurikulum pembelajaran Siswa kelas 3 Sekolah Dasar di wilayah Jawa. *Target audience* pada buku yang dirancang adalah sebatas anak usia 8-9 tahun, yang bertujuan agar penelitian ini lebih terfokus pada anak kelas 3 SD di wilayah Jawa. Oleh sebab itu, saran untuk penelitian selanjutnya adalah mampu merancang media pembelajaran yang lebih menarik dan dapat dipakai secara berulang, atau bahkan dalam bentuk *media digital* dengan *target audience* yang lebih luas. Penelitian ini belum sampai pada tahap pengukuran efektifitas dari “Mengenal Huruf Aksara Jawa Hanacaraka Bersama Saka”, baik itu efektifitas penggunaan gaya ilustrasi *anime kids* maupun ketersediaan

pesan, informasi, dan konten oleh audience, sehingga untuk peneliti selanjutnya bisa menjadi objek kajian berdasarkan pengembangan dari penelitian ini