

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Kesimpulan dari perancangan buku ilustrasi interaktif untuk mengenalkan permainan tradisional di TK Darussalam dapat di tarik sebuah kesimpulan sebagai berikut:

1. Perancangan buku ilustrasi interaktif untuk pengenalan permainan tradisional ini merupakan upaya untuk penyampaian atau mengenalkan permainan tradisional kepada anak-anak di TK Drussalam melalui media buku. Konsep perancangan desain pada Perancangan buku ilustrasi interaktif ini menggunakan *Glass box method* atau disebut Metode kotak kaca yang kemudian penentuan kajian keadaan objek berdasarkan analisis 5W+1H, kemudian pematangan konsep dan hasil desain mengacu pada analisis estetika A. A. M. Djelantik.
2. Perancangan ini menghasilkan desain sebagai penunjang keberhasilan pada pengenalan permainan tradisional itu sendiri, yang terdiri dari 12 ilustrasi permainan teradisional diantaranya: layang-layang, dakon, setinan, balap karung, balap batok, engklek, egrang, pletokan, bekelan, boinan, batengan, dan grobak sodor. lalu mengaplikasikan atau penerapan 12 ilustrasi tersebut diterapkan pada media pembelajaran berupa buku mewarnai, Stiker, stiker nama, T-Shirt, puzzle, tempat crayon, pembatas buku, dan boneka tangan. sehingga diharapkan dapat mudah dikenali dan dipahami oleh audiens.

5.2.Saran

Adanya perancangan buku ilustrasi interaktif untuk mengenalkan permainan tradisional di Tk darussalam perlu adanya rekomendasi atau saran yang melingkupi hal-hal sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil Perancangan buku ilustrasi interaktif untuk pengenalan permainan tradisional dan implementasi medianya, maka dapat diterapkan oleh guru di TK Darussalam khususnya, dengan tujuan untuk memudahkan para audiens untuk bisa mencoba atau menerapkan hasil tersebut kedalam proses pembelajaran.
2. Keragaman media pendukung berdasarkan hasil perancangan desain mengacu pada prioritas kebutuhan desain pengenalan permainan tradisional, maka dapat diimplementasikan pada media pendukung pembelajaran di TK Darussalam yaitu melalui media pembelajaran yang telah dipilih dan ditentukan berdasarkan kebutuhan target yang ingin dicapai.

