

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini dijelaskan mengenai kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan. Kesimpulan yang dibuat menjawab rumusan masalah yang telah dibuat, serta mengacu pada tujuan dilakukannya penelitian. Selanjutnya dijelaskan juga mengenai saran-saran yang diberikan peneliti untuk penelitian sejenis atau pengembangan aplikasi lebih lanjut.

V.1 Kesimpulan

Pada perancangan aplikasi literasi dan edukasi ramah anak, diperoleh kesimpulan yang menjawab rumusan masalah yang telah dibuat. Selain itu kesimpulan juga merujuk pada tujuan penelitian yang telah ditetapkan. Berikut merupakan kesimpulan yang diperoleh:

1. Kebutuhan pengguna yang perlu dipenuhi oleh aplikasi literasi dan edukasi ramah anak adalah kegiatan yang melatih kemampuan anak untuk memahami, menggunakan, mengevaluasi, dan merefleksikan teks untuk menyelesaikan masalah, kegiatan yang interaktif, interaksi bersama teman, media dengan visual karakter fiktif, animasi dan audio, kegiatan dengan pengawasan orang tua yang minim, *rewards*/hadiah ketika berhasil mencapai suatu target, serta kegiatan mengoleksi barang.
2. Rancangan aplikasi literasi dan edukasi ramah anak merupakan media membaca anak dalam bentuk *game*. Terdapat beberapa fitur pelengkap, seperti fitur untuk menyambungkan pengguna dengan akun teman-teman pengguna, fitur *rewards* ketika berhasil menyelesaikan masalah dengan benar, fitur pengawasan orang tua dari jarak jauh, serta fitur untuk mengoleksi dan memperbaharui tampilan karakter dan tampilan rumah karakter.
3. Berdasarkan hasil evaluasi dari rancangan aplikasi literasi dan edukasi, didapatkan nilai *effectiveness* sebesar 94,35%, nilai *efficiency* sebesar 95%, nilai *usefulness* sebesar 6,45, nilai *learnability* sebesar 6,5, dan nilai *satisfaction* sebesar 5,83. Selain itu didapatkan kendala orang tua dalam

mendapatkan akses ke dalam aplikasi anak untuk memantau progres membaca anak.

V.2 Saran

Terdapat beberapa saran yang dapat diberikan setelah dilakukannya penelitian mengenai perancangan aplikasi literasi dan edukasi ramah anak untuk peneliti topik serupa. serta untuk pengembang aplikasi selanjutnya. Berikut merupakan saran-saran yang diberikan:

1. Pada penelitian selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan *prototype* menjadi produk akhir, lengkap dengan kode dan algoritma pemrograman untuk menjalankan seluruh fungsi dengan sebagaimana mestinya. Sehingga dapat dilakukan pengujian yang lebih akurat untuk mengetahui apakah aplikasi dapat dengan efektif menjadi solusi dari rendahnya tingkat literasi membaca anak Indonesia.
2. Pada penelitian selanjutnya dapat dikembangkan aplikasi sesuai dengan ide yang diperoleh dari tahap evaluasi penelitian ini.
3. Penelitian dengan topik serupa disarankan untuk mencari responden anak yang sudah saling mengenal, sehingga saat dilakukan tahap *empathize*, anak tidak segan dalam berpendapat.

DAFTAR PUSTAKA

- Admin Dap. (2018). Rendahnya Minat Budaya Baca. *Gln.kemdikbud.go.id*. Diunduh dari <https://gln.kemdikbud.go.id/glnsite> [diakses pada 23 Februari 2021]
- Amelia, F. (2016). Usia Berapa Sebaiknya Anak Belajar Baca Tulis? *Klikdokter.com*. Diunduh dari: <https://www.klikdokter.com/rubrik/read/2701051/usia-berapa-sebaiknya-anak-belajar-baca-tulis> [diakses pada 21 Maret 2021]
- Andriani, D. (2020). Kenapa Literasi di Indonesia Masih Rendah? *lifestyle.bisnis.com*. Diunduh dari: <https://lifestyle.bisnis.com/read/20200520/220/1242989/kenapa-literasi-di-indonesia-masih-rendah> [diakses pada 10 Maret 2021]
- Arifin, Y. (2018). Kenal Dekat dengan *Usability Testing*. Diunduh dari: <https://socs.binus.ac.id/2018/08/09/kenal-dekat-dengan-usabilitytesting/>. [diakses pada 15 Juli 2021]
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2016). *KBBI Daring*. Diunduh dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/literasi> [diakses pada 23 Februari 2021]
- Central Connecticut State University. (2021). World's Most Literate Nations. *Ccsu.edu*. Diunduh dari: <https://www.ccsu.edu/wmln/rank.html> [diakses pada 23 Februari 2021]
- Coiro, J., Knobel, M., dan Leu, D. J. (2008). *Central Issues in New Literacies and New Literacies Research - The Handbook of Resesarch in New Literacies*. Diunduh dari: https://www.google.co.id/books/edition/Handbook_of_Research_on_New_Literacies/nc2oAgAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&kptab=overview
- Dam, R. F. dan Siang, T. Y. (2020). What is Design Thinking and Why Is It So Popular? *Interaction Design Foundation*, 1, 1-1.
- Department of Education and Early Childhood Development. (2012). *Reading to young children: A head-start in life key findings*. Diunduh dari: <http://www.education.vic.gov.au/Documents/about/research/readtoyoung>

child.pdf

- Frey, B. B. (2018). Progress in International Reading Literacy Study. *The SAGE Encyclopedia of Educational Research, Measurement, and Evaluation*. doi: 10.4135/9781506326139.n550
- Gao M., Kortum P. dan Oswald F. (2018). Psychometric Evaluation of the USE (Usefulness, Satisfaction, and Ease of use) Questionnaire for Reliability and Validity. *Human Factors and Ergonomics Society 2018 Annual Meeting*. doi: 10.1177/1541931218621322 [diakses pada 17 Juli 2021]
- Gentles, S. J., Charles, C., McKibbin, K. A., dan Ploeg, J. (2015). *Sampling in Qualitative Research: Insights from an Overview of the Methods Literature*. The Qualitative Report. doi: 10.46743/2160-3715/2015.2373 [Diakses pada 9 Juni 2021]
- Grabe, W., dan Kaplan, R. B. (1992). *Introduction to Applied Linguistics*. New York: Addison-Wesley Publishing Company.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). Gerakan Literasi Nasional. *Gln.kemdikbud.go.id*. Diunduh dari: <https://gln.kemdikbud.go.id/glnsite/category/literasi-numerasi/> [diakses pada 23 Februari 2021]
- Kurnia, A. (2020). Menumbuhkan Minat Baca Anak dengan Aplikasi Perpustakaan Digital Let's Read. *Pojokmungil.com*. Diunduh dari: <https://pojokmungil.com/menumbuhkan-minat-baca-anak-dengan-aplikasi-buku-digital-lets-read/> [diakses 25 Maret 2021]
- Kurnia, D. (2017). Orang Lebih Menyukai Main Gadget daripada Membaca Buku. *Republika*. Diunduh dari: <https://republika.co.id/berita/nasional/daerah/17/11/06/oyzpit282-orang-lebih-menyukai-main-gadget-daripada-membaca-buku> [diakses pada 10 Maret 2021]
- Lewrick, M., Link, P., dan Leifer, L. (2020). *The Design Thinking Toolbox*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- Literasi Nusantara. (2020). 9 Cara yang Perlu Anda Lakukan Untuk Meningkatkan Literasi Anak. *Literasinusantara.com*. Diunduh dari: <https://literasinusantara.com/cara-meningkatkan-literasi-anak/> [diakses pada 21 Maret 2021]
- Mahbudin. (2020). Peran Pemerintah Dalam Membangun Budaya Literasi Indonesia. *Bdkjakarta.kemenag.go.id* Diunduh dari: <https://bdkjakarta.kemenag.go.id/berita/peran-pemerintah-dalam-membangun-budaya->

literasi-indonesia [diakses pada 21 Maret 2021]

- OECD. (2019). *PISA 2018 Assessment and Analytical Framework*. doi: 10.1787/b25efab8-en
- Pengelola Siaran Pers. (2019). Kemendikbud Tegaskan Penguasaan Baca, Tulis, dan Hitung Tidak Wajib bagi Anak PAUD. *Kemdikbud.go.id*. Diunduh dari: <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2019/04/kemdikbud-tegaskan-penguasaan-baca-tulis-dan-hitung-tidak-wajib-bagi-anak-paud> [diakses pada 29 Maret 2021]
- Pusparisa, Y. (2020). Tingkat Literasi Indonesia Masih Rendah. *Databoks.katadata.co.id*. Diunduh dari: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/02/27/tingkat-literasi-indonesia-masih-rendah> [diakses pada 21 Maret 2021]
- Ramadhini, E. S. (2019). Kapan Usia Ideal Anak Belajar Membaca? Ini Pendapat Ahli dan Lakukan 5 Stimulasi Ini. *The Asian Parent*. Diunduh dari: <https://id.theasianparent.com/anak-belajar-membaca>
- Richter, T., dan Rapp, D. N. (2014). Comprehension and Validation of Text Information: Introduction to the Special Issue. *Discourse Processes*, 51, 1–2, 1–6. doi: 10.1080/0163853X.2013.855533
- Robertson, S. (2017). Reading for Understanding in ASD. In *The ASHA Leader*, 22. doi: 10.1044/leader.ov.22102017.np
- Rubin, J., & Chisnell, D. (2008). *Handbook of Usability Testing* (Ed.2). Indianapolis: Wiley Publishing, Inc.
- Sembiring, K. C. (2020). Usia Masuk Sekolah dan Masa Depan Anak. *news.detik.com*. Diunduh dari: <https://news.detik.com/kolom/d-5075223/usia-masuk-sekolah-dan-masa-depan-anak> [diakses pada 29 Maret 2021]
- Sularso, P. (2011). Rendahnya Minat Baca Berpengaruh Terhadap Kualitas Bangsa. *Gpmb.perpusnas.go.id*. Diunduh dari: https://gpmb.perpusnas.go.id/index.php?module=artikel_kepustakaan&id=42 [diakses pada 10 Maret 2021]
- Sutalaksana, I. Z., Tjakraatmadja, J.H. dan Anggawisastra, R. (2006). *Teknik Tata Cara Kerja*. Program Studi Teknik Industri Institut Teknologi Bandung.
- Umah, A. (2019). Sri Mulyani: Anak Zaman Now Lebih Pilih Gadget Ketimbang Buku. *Cnbcindonesia.com*. Diunduh dari: <https://www.cnbcindonesia.com>

- com/lifestyle/20190930153408-33-103193/sri-mulyani-anak-zaman-now-lebih-pilih-gadget-ketimbang-buku [diakses pada 10 Maret 2021]
- UNESCO. (2005). Increasing literacy in Indonesia. *UNESCO Digital Library*, 21. Diunduh dari: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000146011> [diakses pada 17 Maret 2021]
- Widyanuratikah, I. (2019). Perpusnas: Buku di Indonesia Kurang Merata. *Republika.co.id*. Diunduh dari: <https://republika.co.id/berita/pzjmn5335/perpusnas-buku-di-indonesia-kurang-merata> [diakses pada 21 Maret 2021]
- Wolniak, R. (2017). The Design Thinking method and its stages. *Systemy Wspomagania w Inżynierii Produkcji: Support Systems in Production Engineering*, 6(6). Diunduh dari: <http://yadda.icm.edu.pl/baztech/element/bwmeta1.element.baztech-81d700a1-e4ea-4257-87cf-d0b790873bc8>
- Zati, V. D. A. (2018). Upaya Untuk Meningkatkan Minat Literasi Anak Usia Dini. *Bunga Rampai Usia Emas*, 4(1). Diunduh dari: <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jhp/article/viewFile/11539/10110>