

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dijelaskan pada bab-bab sebelumnya, juga berdasarkan hasil dari rancangan dan hasil dari implementasi sistem, maka bisa diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Buku cerita bergambar merupakan media yang paling digemari dan mudah diserap anak-anak. Sehingga jika para peserta didik ingin mengajarkan pendidikan karakter dan sejarah, maka buku cerita bergambarlah sarana paling tepat untuk membantunya.
2. Di era yang serba digital ini, sangat disayangkan kalau kita mengesampingkan teknologi pada buku cerita bergambar. Karena terbukti dengan bantuan teknologi, buku cerita bergambar akan terasa lebih hidup juga menghemat biaya produksi jika dibandingkan dengan buku cerita bergambar versi cetak.
3. Kids Interactive Book Maker menepis anggapan orang yang mengatakan bahwa membuat buku animasi itu susah. Dengan fasilitas dan kemudahan yang sudah dibenamkan pada aplikasi tersebut, pastinya para peserta didik yang belum terbiasa untuk

membuat buku elektronik akan dengan mudah membuat cerita animasi.

4. Dengan menggunakan Kids Book Interactive Maker para author dengan mudah mengikuti perkembangan teknologi. Membuat projek buku digital interaktif dalam waktu singkat tidak perlu menuliskan coding sama sekali.
5. Kombinasi antara teknologi dan mempertahankan budaya asli indonesia sangat dibutuhkan bagi anak-anak juga peserta didik. Dengan begitu anak-anak bisa dengan mudah mengetahui dan memahami sejarah budaya indonesia serta perkembangan teknologi masa kini.

5.2 Saran

Adapun saran-saran yang dapat diberikan untuk pengembangan buku cerita bergambar elektronik selanjutnya adalah sebagai berikut:

1. Kepedulian pemerintah untuk memberikan pendidikan budaya kepada anak-anak dengan cara memperbanyak buku-buku baik cetak maupun elektronik. Sehingga anak-anak semakin gemar untuk membaca buku dan mempertahankan budaya indonesia. Hal itu juga sangat penting untuk referensi bagi para guru untuk mendidik murid-muridnya.

2. Sehubungan dengan buku cerita elektronik, pihak pembuat e-book tentunya butuh wadah untuk menaruh dan mempublikasikan hasil karyanya. Sehingga diperlukan perpustakaan elektronik Indonesia sebagai wadah untuk menampung itu semua.

