

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Perancangan kali ini berhasil menciptakan produk media edukasi yang berupa permainan teater boneka tangan karakter wayang Pandawa yang memiliki fungsi sebagai media pengenalan budaya untuk remaja autis. Berdasarkan hasil pengujian, produk ini dinilai efektif dan efisien bagi tenaga pengajar dalam memperkenalkan budaya sesuai dengan aspek capaian pembelajaran yang ada pada kurikulum.

Pada tahap awal akhir proses pengujian, produk teater boneka tangan karakter wayang Pandawa berhasil menarik perhatian peserta didik autis, mereka menunjukkan rasa penasaran dan juga ketertarikan untuk menyentuh dan memainkan boneka tangan. Hal ini membuktikan bahwa dari segi visual dan desain, produk ini berhasil dalam menarik perhatian peserta didik untuk bermain secara interaktif dengan teman sekelas-nya.

Selama proses pengujian, dapat diketahui bahwa pendampingan yang baik dan terstruktur dari tenaga pengajar juga menjadi poin penting dalam keberhasilan produk sebagai media edukasi budaya. Selain itu, perlu diperhatikan juga bahwa penulisan *script* cerita harus dibuat sesederhana mungkin dan lebih baik mengambil skenario dari cerita kehidupan sehari-hari pada era sekarang daripada cerita dongeng yang bersifat fantasi, mempertimbangkan kemampuan pemahaman, durasi konsentrasi dan fokus peserta didik autis.

B. Saran Perancangan

1. Menambah variasi cerita karakter pewayangan yang lain, atau budaya lokal lain yang ada di Indonesia.
2. Alur cerita dibuat lebih sederhana lagi dengan menerapkan pembelajaran di kehidupan sehari-hari di era sekarang daripada cerita yang bersifat dongeng atau fantasi
3. Mengeksplorasi lebih luas lagi dalam penggunaan material dasar kain dengan tekstur yang lebih beragam
4. Melakukan uji coba yang lebih luas, pada kelompok anak autis dengan fase lain.

5. Berkolaborasi dengan institusi pendidikan atau perusahaan yang bergerak di sektor mainan edukasi.

