

## **BAB V**

### **KESIMPULAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Pada perancangan buku ilustrasi interaktif tentang bahasa krama alus untuk melestarikan budaya Jawa Mataraman pada usia 10-12 tahun ini didasari pada fenomena pudarnya budaya Jawa pada kelompok Mataraman karena penggunaan bahasa krama yang kian menurun. Adanya fenomena tersebut mendorong perlunya media edukatif yang menarik, interaktif, serta mudah dipahami oleh anak. Dengan adanya perancangan media pembelajaran yang interaktif ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa untuk menerapkan bahasa Krama dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, perancangan buku ilustrasi interaktif ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana pembelajaran, tetapi juga sebagai upaya pelestarian budaya yang dikemas secara kreatif dan menarik. Melalui visualisasi menarik, cerita yang relevan, dan fitur interaktif, buku ini diharapkan mampu membangkitkan kembali minat generasi muda terhadap penggunaan bahasa Krama Alus, serta menumbuhkan rasa cinta dan bangga terhadap budaya Jawa Mataraman.

#### **5.2 Saran**

Dalam perancangan buku ilustrasi interaktif ini tentunya memiliki banyak kekurangan. Hal tersebut dapat disebabkan oleh keterbatasan dalam hal waktu, sumber referensi, serta pengalaman dalam merancang media pembelajaran yang benar-benar sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak usia 10–12 tahun. Oleh karena itu, diharapkan pada tahap pengembangan selanjutnya, buku ini dapat disempurnakan melalui evaluasi yang lebih mendalam.