

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan rangkaian *user test* yang dilakukan di 2 Sekolah Dasar (SD) di Jakarta, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berupa *card game* berbasis metode fonik ini efektif dalam mendukung peningkatan kemampuan membaca awal siswa kelas 1–2 SD. Media ini dirancang untuk membantu siswa mengenali bunyi huruf, membentuk suku kata, serta mengaitkannya dengan bentuk tulisan secara menyenangkan dan interaktif. Penggunaan unsur visual yang komunikatif turut memudahkan siswa dalam memahami instruksi serta mengasosiasikan elemen fonik dengan objek visual yang relevan.

Selama pelaksanaan *user test*, siswa menunjukkan antusiasme tinggi dan keterlibatan aktif dalam aktivitas bermain. Pengalaman belajar melalui permainan ini memperlihatkan bahwa siswa lebih fokus, berani mencoba membaca, dan mampu menyerap materi secara lebih alami. Permainan juga mendorong ritme belajar yang tidak kaku, serta memperkuat daya ingat melalui repetisi dalam konteks yang menyenangkan. Temuan ini mencerminkan bahwa *gameplay* telah sesuai dengan prinsip-prinsip *Flow* menurut Csikszentmihalyi Mihaly seperti kontrol pemain, tujuan yang jelas, serta keseimbangan antara tantangan, dan kemampuan siswa masing-masing.

Selain itu, guru sebagai *game master* juga menyampaikan bahwa media ini mudah diimplementasikan di kelas dan membantu mereka dalam menyampaikan materi fonik secara lebih konkret. Namun, ditemukan pula beberapa catatan untuk pengembangan lebih lanjut, seperti kebutuhan akan *rulebook* yang lebih fleksibel. Contohnya adalah dengan tambahan panduan untuk mode individu dan kelompok,

serta saran untuk menyediakan *video tutorial* agar guru lebih memahami mekanisme permainan tanpa perlu bertanya secara langsung.

Dari segi desain, media *card game* masih memiliki ruang untuk penyempurnaan, seperti penambahan elemen *packaging* agar kartu tidak tercecer, serta potensi konversi ke format digital agar penggunaannya lebih luas dan adaptif di berbagai konteks pembelajaran. Opsi digitalisasi juga membuka kemungkinan pemanfaatan media dalam skala yang lebih besar melalui proyektor atau perangkat interaktif lainnya.

Berdasarkan hasil *user test* dan berbagai respons positif yang diberikan oleh siswa serta guru, *card game* ini terbukti layak dijadikan sebagai media alternatif dalam pembelajaran membaca awal di Sekolah Dasar (SD) sesuai dengan SES B-C. Permainan ini tidak hanya mampu menjawab tantangan utama berupa rendahnya kemampuan fonologis siswa, tetapi juga berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak kaku. Sifatnya yang interaktif dan mudah diakses membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, sementara guru merasa terbantu karena memiliki alat bantu yang efektif dan mudah diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari.

Lebih dari sekadar alat bantu belajar, *card game* ini juga membawa pendekatan kontekstual dan inklusif yang menjangkau berbagai latar belakang siswa, menjadikannya relevan untuk digunakan di berbagai kondisi kelas. Keberhasilan penelitian dari *gameplay* ini dapat menjadi bukti bahwa pendekatan berbasis permainan memiliki potensi besar dalam mendukung transformasi pembelajaran literasi dasar di Indonesia. Dengan mengedepankan metode yang kreatif dan partisipatif, *card game* ini menunjukkan bahwa pembelajaran literasi tidak harus selalu bersifat konvensional. Sebaliknya, melalui inovasi seperti ini, siswa dapat membangun fondasi membaca yang kuat sejak dini dengan cara yang menyenangkan dan bermakna.

## 5.2 Saran

Setelah melalui proses merancang laporan penelitian dalam program MBKM *Cluster* Penelitian, penulis memberikan beberapa saran yang ditujukan kepada dosen, universitas, dan desainer Desain Komunikasi Visual yang akan mengembangkan proyek serupa di bidang media pembelajaran anak usia dini dengan metode fonik. Berikut merupakan penjabaran lebih rinci mengenai saran:

### 1. Dosen

Disarankan untuk mengkaji secara mendalam prinsip metode fonik dan aplikasinya dalam media pembelajaran, agar karya yang dihasilkan tidak hanya menarik secara visual tetapi juga tepat sasaran secara edukatif. Selain itu, dosen dan peneliti dapat memperluas kajian dengan meneliti metode pengajaran membaca lain atau mengevaluasi efektivitas media pembelajaran terhadap karakteristik anak usia dini yang beragam.

### 2. Universitas

Universitas diharapkan dapat menyediakan dukungan berupa fasilitas transportasi dan pendanaan, sehingga mahasiswa dan peneliti tidak perlu menanggung biaya terlalu berat secara mandiri. Selain itu, hasil uji coba media pembelajaran perlu disediakan sebagai referensi akademik bagi mahasiswa dan peneliti lainnya. Dengan dukungan tersebut, hasil penelitian dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan dan menjadi landasan pengembangan lebih lanjut, baik secara konseptual maupun praktis.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

### 3. Desainer (DKV)

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, efektivitas media pembelajaran berupa *card game* sangat dipengaruhi oleh kekuatan unsur visual komunikasi, khususnya dalam konteks pembelajaran anak usia dini. Oleh karena itu, peran desainer Desain Komunikasi Visual (DKV) berfokus pada perancangan elemen visual yang tidak hanya menarik secara tampilan, tetapi juga jelas dan mudah dipahami oleh pengguna.

Hasil evaluasi terhadap versi awal media menunjukkan perlunya beberapa penyesuaian untuk meningkatkan kemudahan penggunaan dan jangkauan pemanfaatannya. Pertama, *rulebook* atau buku panduan permainan akan lebih membantu jika dilengkapi dengan tautan video tutorial. Video ini dapat menjadi panduan tambahan yang memudahkan guru memahami cara bermain tanpa perlu bertanya langsung kepada pengembang.

Kedua, aturan permainan sebaiknya disusun dalam dua pilihan: individu dan kelompok. Meskipun pendekatan individu lebih disarankan karena lebih fokus pada keterlibatan masing-masing siswa, pilihan untuk bermain secara berkelompok juga tetap perlu disediakan. Oleh karena itu, desainer perlu menyiapkan aturan tambahan yang menjelaskan sistem permainan dalam format kelompok. Dengan begitu, guru dapat memilih format yang paling sesuai dengan kondisi kelas.

Ketiga, media *card game* ini juga berpotensi untuk dikembangkan dalam versi digital. Versi digital memungkinkan media ditampilkan dalam ukuran lebih besar, seperti melalui proyektor, sehingga cocok digunakan di kelas dengan jumlah siswa yang lebih banyak. Ini juga membuka peluang agar permainan dapat digunakan secara lebih luas dan bervariasi.

Keempat, aspek kemasan atau *packaging* juga perlu diperhatikan. Saat ini media belum dilengkapi dengan wadah penyimpanan khusus, sehingga berisiko tercecer atau hilang. Oleh karena itu, disarankan agar media ini dilengkapi dengan kemasan yang fungsional dan praktis, agar semua komponen permainan dapat tersimpan dengan rapi dan mudah dibawa serta digunakan kembali.

Oleh sebab itu, saran-saran ini memberikan implikasi praktis bagi desainer media pembelajaran agar mempertimbangkan aspek visual, fleksibilitas aturan, dan format digital untuk meningkatkan kualitas produk edukatif. Di sisi lain, temuan ini juga memberikan implikasi teoretis dalam pengembangan desain instruksional, bahwa media pembelajaran yang efektif tidak hanya bergantung pada isi materi, tetapi juga pada aspek visual, kemudahan penggunaan, dan aksesibilitasnya dalam berbagai situasi belajar. Demikian saran yang penulis sampaikan sebagai bagian dari refleksi pelaksanaan penelitian. Penulis berharap saran ini dapat berguna bagi mahasiswa, dosen, dan universitas yang mengembangkan topik serupa serta berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran dan literasi ana

