

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi siswa pembaca awal terhadap ilustrasi pada card game pembelajaran fonik dengan menggunakan pendekatan kualitatif, yang mempelajari budaya dan perilaku siswa selama proses permainan. Sebelum pengumpulan data lapangan, peneliti melakukan pra-penelitian sebagai *baseline study*, termasuk wawancara dengan ahli, guru yang telah mengikuti pelatihan metode fonik, serta guru yang belum mengikuti pelatihan tersebut.

Peneliti kemudian merancang ilustrasi pada card game fonik melalui proses yang dimulai dari brainstorming, pembuatan moodboard, penentuan palet warna, dan gaya ilustrasi yang disesuaikan dengan karakteristik subjek penelitian. Proses perancangan ini diawasi secara ketat oleh dosen pembimbing internal dan eksternal serta pihak Gernas Tastaba. Pengumpulan data dilakukan bersamaan dengan tahap user testing di dua sekolah, yaitu Jamiat Kheir Putri dan SDN Penggilingan 01. Teknik pengumpulan data meliputi observasi selama sesi permainan yang dipandu oleh guru dan peneliti sebagai game master, *Focus Group Discussion* (FGD) dengan siswa, serta dokumentasi untuk mendukung validitas data melalui triangulasi.

Setelah tahap alpha testing, data dianalisis menggunakan *Cognitive Load Theory* yang dikembangkan oleh Sweller. Hasil analisis menunjukkan bahwa ilustrasi yang bersifat abstrak dan tidak familiar menyebabkan kebingungan dan menghambat proses kognitif siswa dalam menghubungkan bunyi huruf dengan fonik. Sebaliknya, ilustrasi yang lebih konkret dan kompleks membantu siswa memahami makna kartu dengan lebih cepat dan meningkatkan motivasi belajar.

Oleh karena itu, ilustrasi yang abstrak dan tidak familiar sebaiknya dihindari untuk mengoptimalkan pembelajaran fonik selama proses permainan. Ilustrasi yang jelas dan mudah dipahami dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan motivasi siswa secara signifikan.

## **5.2 Saran**

Setelah melakukan proses penelitian untuk MBKM penelitian ini, penulis memperoleh pengalaman dalam merancang ilustrasi untuk card game fonik yang bertujuan untuk membantu mengenalkan metode pembelajaran fonik kepada siswa juga merupakan pembaca awal. Berdasarkan manfaat teoritis dan praktis dari pelaksanaan MBKM Penelitian ini, berikut merupakan saran yang diberikan oleh peneliti, terutama bagi dosen, penulis, dan universitas terkait hal yang dapat dilakukan jika berada dalam posisi serupa dengan penulis.

1. Bagi Dosen: Menjalinkan kolaborasi dengan rekan pengajar, baik di dalam maupun luar institusi, untuk melakukan penelitian bersama mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis permainan. Kolaborasi ini dapat memperkaya perspektif dan meningkatkan kualitas penelitian.
2. Bagi Universitas: Universitas dapat memfasilitasi penelitian lanjutan mengenai penggunaan card game fonik dengan ilustrasi dalam meningkatkan kemampuan membaca awal. Penelitian ini dapat menjadi kontribusi ilmiah yang berharga dalam bidang pendidikan.
3. Bagi Penulis: Dalam perancangan ilustrasi khususnya pada media pembelajaran fonik, lakukan eksplorasi terkait penggunaan gaya ilustrasi yang sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif anak agar dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa.

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