

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Dari hasil uji coba, dapat disimpulkan bahwa *board game* fonik ini bekerja dengan baik dan memenuhi tujuan pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh pemain dapat mengikuti alur permainan dengan lancar. Visual yang digunakan juga memiliki hasil yang positif karena tidak membuat anak salah tangkap atau memiliki makna ganda. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, anak-anak juga terlihat antusias, responsif, dan mampu mengenali dan mencocokkan bunyi huruf. Oleh sebab itu, *board game* “Fonik Asik” ini tergolong efektif dan layak digunakan sebagai alat untuk mendukung proses belajar membaca, khususnya menggunakan metode fonik.

#### 5.2 Saran

Berdasarkan seluruh hasil uji coba yang telah dilakukan, terdapat beberapa hal yang dapat dipertimbangkan untuk meningkatkan efektivitas penggunaan *board game* fonik ini di masa mendatang. Diharapkan dengan adanya saran, maka *board game* "Fonik Asik" dapat berkembang sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan. Saran berikut disusun sebagai bentuk pengembangan yang memungkinkan media ini menjadi lebih mudah diterapkan dan memiliki jangkauan penggunaan yang lebih luas.

Meskipun *rulebook* sudah dapat dipahami dengan baik oleh guru maupun pemain, pembuatan video tutorial tetap disarankan untuk para pendamping. Video tutorial dapat membantu memperjelas alur permainan, seperti cara penyampaian instruksi, dan cara memfasilitasi anak selama bermain. Dengan penjelasan yang lebih visual, pengguna baru diharapkan akan lebih mudah memahami *gameplay* permainan dan menghindari kesalahan langkah saat proses bermain.

Selain itu, hasil uji coba juga menunjukkan bahwa permainan berjalan efektif untuk kelompok kecil yaitu 4-6 orang. Oleh sebab itu, diharapkan adanya keberlanjutan *board game* dalam bentuk versi *digital* sederhana, dalam bentuk

*Powerpoint* (PPT) yang berisi objek-objek pada kartu. Ide tersebut dapat dipertimbangkan untuk jangka panjang. Selain itu, versi *digital* ini juga memungkinkan permainan digunakan untuk seluruh kelas melalui layar proyektor. Jumlah papan permainan secara fisik pun dapat ditambah sesuai dengan jumlah murid per kelas, agar semua anak dapat terlibat dan ikut berpartisipasi. Ekspansi keberlanjutan dari *board game* ini dapat meningkatkan fleksibilitas penggunaan media dan membantu memperluas implementasinya di berbagai skala kelas.

Lalu, pada penelitian selanjutnya, sebaiknya metode observasi disarankan untuk dikuantifikasi secara lebih jelas. Hal tersebut dapat dilihat seperti durasi observasi, dan frekuensi masing-masing sesuai ekspresi dan gestur. Tujuan dari metode observasi ini adalah agar hasil yang diperoleh lebih terukur, *valid*, dan objektif. Berikut ini merupakan penjelasan lebih rinci dalam aspek dosen, atau peneliti, dan juga untuk universitas.

1. Dosen/ Peneliti

Berdasarkan manfaat penelitian yang telah dijelaskan sebelumnya, penulis menyarankan agar dosen dan peneliti yang ingin mengembangkan media pembelajaran fonik dapat memperluas penelitian pada tingkat kemampuan membaca yang lebih beragam dan konteks kelas yang berbeda. Selain itu, penting untuk tetap memperhatikan kejelasan visual, kesesuaian konten fonik, serta kelayakan *gameplay* permainan agar media yang dikembangkan tetap relevan dan mudah diterapkan.

2. Universitas

Penulis juga menyarankan agar universitas dapat menyediakan dukungan fasilitas, pembimbingan, dan akses kolaborasi dengan berbagai macam sekolah untuk mempermudah proses penelitian mahasiswa. Khususnya dalam segi pengembangan media pembelajaran. Selain itu, diharapkan agar dapat mempertimbangkan penyediaan pelatihan atau *workshop* yang berfokus pada desain edukatif dan literasi dasar agar mahasiswa lebih siap menghasilkan karya yang berkualitas dan dapat diterapkan dalam realita. Selain itu, adanya ruang publikasi atau pameran karya tugas akhir akan membantu memperluas dampak dan pemanfaatan penelitian serupa.

Oleh sebab itu, dari seluruh proses pencarian data maupun perancangan *board game* maka dapat disimpulkan sesuai dengan teori yang telah digunakan. Proses pencarian data sebelum merancang karya menggunakan metode kualitatif, sedangkan untuk pencarian data setelah merancang karya menggunakan metode kuantitatif. Metode kualitatif yang digunakan sebelum merancang karya mencakup studi referensi, wawancara, observasi, dan *Focus Group Discussion* (FGD). Lalu, metode kuantitatif yang digunakan setelah merancang karya menggunakan metode kuesioner melalui penggunaan *Google Form*.

Berdasarkan hasil uji coba permainan *board game* “Fonik Asik”, maka dapat disimpulkan bahwa seluruh *output* maupun *feedbacks* tergolong positif. Meskipun terdapat beberapa kendala maupun kritik dan saran, tetapi hasil penelitian masih di atas rata-rata. Maka dari itu, seluruh proses perancangan telah dilaksanakan sesuai dengan landasan teori dari Fullerton (2025) dalam segi aspek *gameplay*. Lalu, proses perancangan desain dalam segi *board game* telah sesuai dengan landasan teori dari Daniel Solis (2025) yang terbukti dari hasil analisis seluruh komponen *board game*. Selain itu, ilmu pengetahuan mengenai metode fonik juga telah sesuai dengan landasan teori dari PAUDPEDIA (2021) dan juga narasumber ahli fonik.