

**ANALISIS *GAMEPLAY* PADA *CARD GAME* BELAJAR
MEMBACA DENGAN METODE FONIK UNTUK
PEMBACA AWAL DI JAKARTA**



LAPORAN MBKM PENELITIAN

Deborah Rachelle Lim

00000067104

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

**ANALISIS *GAMEPLAY* PADA *CARD GAME* BELAJAR
MEMBACA DENGAN METODE FONIK UNTUK
PEMBACA AWAL DI JAKARTA**



LAPORAN MBKM PENELITIAN

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Program Studi Desain Komunikasi Visual

Deborah Rachelle Lim

00000067104

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Deborah Rachelle Lim
Nomor Induk Mahasiswa : 00000067104
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa MBKM Penelitian saya yang berjudul:

**ANALISIS *GAMEPLAY* PADA *CARD GAME* BELAJAR
MEMBACA DENGAN METODE FONIK UNTUK
PEMBACA AWAL DI JAKARTA**

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan dalam proses penulisan dan penelitian ini, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 13 Juni 2025



(Deborah Rachelle Lim)

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

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan *Cluster* MBKM dengan judul
**ANALISIS GAMEPLAY PADA CARD GAME BELAJAR
MEMBACA DENGAN METODE FONIK UNTUK
PEMBACA AWAL DI JAKARTA**

Oleh

Nama Lengkap : Deborah Rachelle Lim
Nomor Induk Mahasiswa : 00000067104
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 11 Juni 2025,
Pukul 10.00 s.d. 10.30 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Nadia Mahalimi, M.Ds.
0416038705/ 039375

Penguji

Dr. Anne Nurfarina, M.Sn.
0416066807/ 069425

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/ 043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Deborah Rachelle Lim

Nomor Induk Mahasiswa : 00000067104

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Jenjang : S1

Judul Karya Ilmiah : **ANALISIS *GAMEPLAY* PADA *CARD GAME* BELAJAR MEMBACA DENGAN METODE FONIK UNTUK PEMBACA AWAL DI JAKARTA**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 13 Juni 2025



(Deborah Rachelle Lim)

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan laporan “Analisis *Gameplay* pada *Card Game* Belajar Membaca dengan Metode Fonik untuk Pembaca Awal di Jakarta” ini sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan program studi Desain Komunikasi Visual (DKV) di Universitas Multimedia Nusantara.

Laporan ini disusun dengan tujuan untuk mendokumentasikan seluruh proses perancangan dan hasil akhir dari MBKM Penelitian yang telah saya kerjakan. Melalui laporan ini, kami berusaha menjelaskan konsep, metode, serta implementasi desain yang telah dibuat, dengan harapan dapat memberikan wawasan serta kontribusi bagi perkembangan bidang Desain Komunikasi Visual, khususnya dalam aspek *card game*. Seluruh proses dalam penelitian ini tidak akan dapat berjalan dengan baik tanpa adanya dukungan. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Edo Tirtadarma, S.Ds., M.Ds., selaku Koordinator Program MBKM Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
5. Mariska Legia, S.Ds., M.Ds., selaku Koordinator Program MBKM Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
6. Nadia Mahatmi, M.Ds., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.

7. Gernas Tastaba yang berada di bawah Yayasan Penggerak Indonesia Cerdas (PENGINCER) sebagai rekan dalam menyiapkan metode fonik untuk media *card game*.
8. Keluarga saya telah memberikan bantuan, baik secara material maupun moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
9. Rekan kerja saya, Felicia Oendy, Gabriela Febriani Prasada, Habibah Najeela Rayyan Djauharie, Shavina Rahmalia, yang telah mendukung dan membantu dalam proses ini.

Saya berharap laporan ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca, baik dalam ranah akademik maupun industri kreatif. Selain itu, saya juga berharap laporan ini dapat menjadi referensi bagi mahasiswa DKV yang ingin mengembangkan karya mereka serta menginspirasi siapa pun yang memiliki ketertarikan di bidang desain. Saya menyadari bahwa laporan ini masih memiliki kekurangan, sehingga saya terbuka terhadap kritik dan saran yang konstruktif untuk pengembangan lebih lanjut di masa depan. Sebagai penutup, saya mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penyusunan laporan ini. Semoga karya ini dapat membawa manfaat dan memberikan pengaruh positif bagi banyak orang.

Tangerang, 13 Juni 2025



(Deborah Rachelle Lim)

ANALISIS *GAMEPLAY* PADA *CARD GAME* BELAJAR MEMBACA DENGAN METODE FONIK UNTUK PEMBACA AWAL DI JAKARTA

(Deborah Rachelle Lim)

ABSTRAK

Membaca adalah keterampilan penting dalam pendidikan dan kehidupan. Namun, menurut data PISA 2022, skor literasi membaca Indonesia turun menjadi 359 poin, dimana hal tersebut masih di bawah rata-rata global. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis *gameplay* permainan kartu berbasis metode fonik dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia 7-9 tahun. Teori utama yang digunakan adalah teori *flow* dari Mihaly Csikszentmihalyi, yang menjelaskan alur *gameplay* pada sebuah *card game* dapat meningkatkan pengalaman belajar anak secara mendalam. Metode penelitian meliputi studi literatur, studi eksisting, wawancara, observasi, *Focus Group Discussion* (FGD), dan kuesioner. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak-anak yang belajar membaca melalui permainan kartu interaktif mengalami peningkatan minat membaca dibandingkan dengan metode konvensional. Oleh sebab itu, belajar membaca dengan metode fonik dengan media *card game* dapat menjadi strategi inovatif dalam meningkatkan literasi membaca anak usia dini. Dukungan dari berbagai pihak diperlukan agar metode ini dapat diterapkan secara luas guna mengatasi kualitas literasi di Indonesia.

Kata kunci: *Card game*, belajar membaca, fonik

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

GAMEPLAY ANALYSIS OF A PHONICS BASED CARD

GAME FOR EARLY READERS IN JAKARTA

(Deborah Rachelle Lim)

ABSTRACT (English)

Reading is a crucial skill in both education and everyday life. However, according to the 2022 PISA data, Indonesia's reading literacy score dropped to 359 points, which remains below the global average. To address this issue, this study aims to analyze the gameplay of a phonics-based card game in improving early reading skills in children aged 7–9 years. The main theory used is Mihaly Csikszentmihalyi's flow theory, which explains how gameplay flow in a card game can enhance children's learning experience more deeply. The research methods include literature review, existing studies, interviews, observations, Focus Group Discussions (FGD), and questionnaires. The results show that children who learned to read through interactive card games demonstrated increased reading interest compared to conventional methods. Therefore, learning to read using the phonics method through card game media can serve as an innovative strategy to improve early childhood reading literacy. Support from various parties is needed to implement this method more widely in order to address the literacy quality in Indonesia.

Keywords: Card game, learning to read, phonics

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang MBKM <i>Cluster</i> Penelitian.....	1
1.2 Rumusan Masalah MBKM <i>Cluster</i> Penelitian	3
1.3 Batasan Masalah MBKM <i>Cluster</i> Penelitian.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan MBKM <i>Cluster</i> Penelitian	7
1.5 Urgensi MBKM <i>Cluster</i> Penelitian	8
1.6 Luaran MBKM <i>Cluster</i> Penelitian	9
1.7 Manfaat Melaksanakan MBKM <i>Cluster</i> Penelitian	9
1.8 Deskripsi Waktu dan Prosedur MBKM <i>Cluster</i> Penelitian	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	15
2.1 <i>Game</i>	15
2.1.1 Prinsip dan Elemen Desain <i>Game</i>.....	15
2.1.2 Fungsi <i>Game</i>	19
2.1.3 Jenis <i>Game</i>	22
2.2 <i>Card Game</i>.....	24
2.2.1 Elemen <i>Card Game</i>.....	25
2.3 Belajar Membaca	27
2.3.1 Tahapan Perkembangan Baca Anak.....	28
2.3.2 Faktor yang Mempengaruhi Baca Anak	30
2.3.3 Tantangan yang Mempengaruhi Baca Anak.....	33

2.4 Fonik	34
2.4.1 Metode Pembelajaran Fonik.....	34
2.4.2 Jenis-Jenis Metode Fonik	36
2.4.3 Kelebihan dan Kekurangan Metode Fonik	38
BAB III METODE PENELITIAN	41
3.1 Metode Penelitian.....	41
3.1.1 Penjelasan Metode Penelitian.....	42
3.2 Tahapan Penelitian	46
3.3 Metode Pengumpulan Data.....	49
3.3.1 Pengumpulan Data Kualitatif.....	49
3.3.2 Pengumpulan Data Kuantitatif.....	54
3.4 Analisis Data.....	56
3.4.1 Kuesioner.....	57
3.4.2 Observasi.....	58
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	60
4.1 <i>Timeline</i> dan Uraian Tahapan Pelaksanaan Penelitian.....	60
4.2 Hasil Penelitian.....	65
4.2.1 Pra-Penelitian.....	65
4.2.2 Pelaksanaan Penelitian.....	78
4.2.3 <i>Post</i> -Penelitian.....	92
4.3 Pembahasan Penelitian.....	65
4.4 Kendala yang Ditemukan.....	96
4.5 Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	97
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	98
5.1 Simpulan	98
5.2 Saran	100
DAFTAR PUSTAKA.....	xivx
LAMPIRAN.....	xx

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Waktu dan Prosedur MBKM <i>Cluster</i> Penelitian	11
Tabel 3.1 Tahapan Penelitian.....	47
Tabel 3.2 List Pertanyaan Wawancara.....	51
Tabel 4.1 <i>Timeline</i> Kegiatan Penelitian	60
Tabel 4.2 Uraian Kegiatan Penelitian	62
Tabel 4.3 <i>SWOT</i> Studi Eksisting UNO	71
Tabel 4.4 <i>SWOT</i> Studi Referensi <i>Flashcard</i> Fonik.....	74
Tabel 4.5 Skor <i>User Test</i> ke-1 di SDN 01 Penggilingan	80
Tabel 4.6 Skor <i>User Test</i> ke-2 di SD Jamiat Kheir Putri.....	83



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Bagan Teori <i>Flow</i>	43
Gambar 4.1 <i>Workshop</i> Hari Pertama bersama Dona Kuswoyo	66
Gambar 4.2 <i>Workshop</i> Hari Kedua bersama Dona Kuswoyo.....	67
Gambar 4.3 Wawancara bersama Hero Lahur	68
Gambar 4.4 <i>UNO Card Game</i>	70
Gambar 4.5 <i>Flashcard</i> Fonik Indonesia	73
Gambar 4.6 <i>Prototype</i> ke-1 (<i>Before</i>).....	75
Gambar 4.7 <i>Prototype</i> ke-2 (<i>Before</i>).....	76
Gambar 4.8 <i>Prototype</i> ke-3 (<i>After</i>)	77
Gambar 4.9 <i>User Test</i> - 1 Bermain <i>Card Game</i> SDN 01 Penggilingan	79
Gambar 4.10 <i>User Test</i> - 2 Bermain <i>Card Game</i> SD Jamiat Kheir Putri	82
Gambar 4.11 Wawancara bersama Dhillia selaku <i>Game Master</i>	85
Gambar 4.12 Guru Kelas 1-2 SD Membaca <i>Rulebook Gameplay Card Game</i> ...	87
Gambar 4.13 <i>FGD</i> bersama siswa di SDN 01 Penggilingan	89
Gambar 4.14 <i>FGD</i> bersama siswa di SD Jamiat Kheir Putri	91

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Presentase <i>Turnitin</i>	xx
Lampiran 2. MBKM 01: <i>Cover Letter Cluster</i> MBKM.....	xxi
Lampiran 3. MBKM 02: Kartu Identitas Peserta MBKM	xxii
Lampiran 4. MBKM 03: MBKM <i>Daily Task</i>	xxiii
Lampiran 5. MBKM 04: MBKM <i>Counselling Meeting</i>	lxvi
Lampiran 6. MBKM 05: Lembar Verifikasi Laporan MBKM.....	lxvii
Lampiran 7. Surat Penerimaan Cluster MBKM.....	lxviii
Lampiran 8. Surat Selesai Melaksanakan Cluster MBKM	lxx
Lampiran 9. Pertemuan Perdana Yayasan PENGINCER dan Gernas Tastaba .	lxxii
Lampiran 10. Pertemuan di Kantor Gernas Tastaba	lxxii
Lampiran 11. <i>Workshop</i> Hari Pertama bersama Dona Kuswoyo	lxxiii
Lampiran 12. <i>Workshop</i> Hari Kedua bersama Dona Kuswoyo	lxxiii
Lampiran 13. <i>Meeting</i> bersama Gernas Tastaba	lxxiv
Lampiran 14. Wawancara bersama Hero Lahur	lxxv
Lampiran 15. Proses Perancangan Karya.....	lxxv
Lampiran 16. <i>Prototype</i> ke-1 <i>Card Game</i>	lxxvi
Lampiran 17. <i>Prototype</i> ke-2 <i>Card Game</i>	lxxvii
Lampiran 18. <i>User Test</i> ke-1 di SDN 01 Penggilingan	lxxviii
Lampiran 19. Wawancara bersama Dhillia	lxxviii
Lampiran 20. <i>Focus Group Discussion</i> (FGD) Guru SDN 01 Penggilingan ...	lxxix
Lampiran 21. <i>Focus Group Discussion</i> (FGD) Murid SDN 01 Penggilingan...	lxxx
Lampiran 22. <i>Focus Group Discussion</i> (FGD) Murid SD Jamiat Kheir Putri ..	lxxx
Lampiran 23. <i>Prototype</i> ke-3 <i>Card Game</i>	lxxxii
Lampiran 24. <i>Prototype</i> ke-3 Kunci Jawaban <i>Card Game</i>	lxxxii
Lampiran 25. <i>User Test</i> ke-2 di SD Jamiat Kheir Putri	lxxxiii
Lampiran 26. Desain Visualisasi <i>Card Game</i>	lxxxiv
Lampiran 27. Desain Visualisasi Kunci Jawaban <i>Card Game</i>	lxxxviii
Lampiran 28. Desain <i>Logo Card Game</i> “BAK TEBAK”	xc
Lampiran 29. Desain Visualisasi <i>Packaging Card Game</i>	xc
Lampiran 30. Transkrip Wawancara bersama Hero Lahur	xc
Lampiran 31. Transkrip Wawancara bersama Dhillia	ci