

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang MBKM Cluster Penelitian

Kemampuan membaca adalah keterampilan fundamental yang memiliki peran krusial dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam dunia pendidikan. Menurut data Programme for International Student Assessment (PISA) 2022, skor rata-rata literasi membaca di Indonesia mencapai 359 poin, mengalami penurunan sebesar 12 poin dibandingkan tahun 2018 yang mencatatkan 371 poin. Angka ini masih berada jauh di bawah rata-rata global yang mencapai 476 poin. Di Jakarta, tingkat membaca huruf sudah tinggi, yakni 99,69 % warga usia 15 tahun ke atas mampu membaca dan menulis. Namun, studi di SD Al Marhamah Jakarta (Lestari et al., 2023) menemukan bahwa kemampuan anak kelas 1 SD tetap rendah, dimana hal tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara kemampuan membaca huruf. Penurunan ini menunjukkan bahwa kemampuan membaca, masih menjadi tantangan serius yang perlu ditangani secara sistematis sejak usia dini.

Salah satu pendekatan yang dapat dilakukan dalam belajar membaca adalah metode fonik, yakni pembelajaran membaca melalui pengenalan bunyi huruf. Pengenalan bunyi huruf atau fonik menjadi aspek fundamental dalam proses pembelajaran membaca. Anak-anak yang memiliki kesadaran fonologis yang baik lebih mampu mengenali hubungan antara bunyi dan huruf sehingga lebih cepat dalam memahami teks tertulis. Hal tersebut dibuktikan dari penelitian oleh Nurazizah dan Rismareni (2019) juga menunjukkan bahwa pendekatan berbasis fonik dalam pembelajaran membaca dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan literasi siswa-siswi secara signifikan.

Dalam perkembangannya, pendekatan fonik dapat dipadukan dengan media pembelajaran yang interaktif, termasuk permainan edukatif. Hidayat dan Rachmawati (2020) menjelaskan bahwa pendidikan berbasis *game* dapat meningkatkan rasa ingin tahu anak serta menjadikan proses belajar lebih menarik dibandingkan metode konvensional. Selain itu, menurut penelitian yang dilakukan oleh Santoso et al. (2021, h. 123-135), penggunaan *game* interaktif dalam pembelajaran membaca awal dapat meningkatkan keterlibatan anak hingga 50%, karena anak lebih termotivasi untuk belajar melalui aktivitas yang bersifat menyenangkan dan menantang. Munawaroh (2021) menemukan bahwa anak-anak yang belajar membaca melalui permainan kartu interaktif mengalami peningkatan minat membaca sebesar 40% dibandingkan dengan metode konvensional.

Namun, berdasarkan temuan Puspitasari & Handayani (2020), penggunaan media interaktif dalam pembelajaran membaca masih terbatas, terutama dalam bentuk *card game* yang mengintegrasikan metode fonik. Sebagai wilayah urban, Jakarta memiliki karakteristik pendidikan yang beragam serta tantangan dalam menyediakan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan anak usia 7–9 tahun. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan *gameplay* pada *card game* berbasis fonik belum sepenuhnya optimal dalam mendukung literasi anak usia dini.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini berfokus pada analisis *gameplay* pada *card game* belajar membaca dengan metode fonik untuk pembaca awal usia 7–9 tahun di Jakarta. Fokus utama adalah mengidentifikasi elemen-elemen *gameplay* yang dapat menunjang proses pembelajaran membaca, serta bagaimana keterlibatan dan minat belajar anak dipengaruhi oleh mekanisme permainan yang diterapkan. Tujuan dari penelitian ini agar dapat memberikan masukan yang berguna bagi pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Oleh sebab itu, penelitian ini diharapkan agar dapat mendapatkan hasil analisis *gameplay* pada *card game* belajar membaca dengan metode fonik untuk pembaca awal di Jakarta.

1.2 Rumusan Masalah MBKM *Cluster* Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Rendahnya kemampuan baca anak usia dini akibat metode pembelajaran yang kurang menarik serta minimnya keterlibatan dan keterampilan orang tua maupun guru dalam mendukung proses belajar membaca.
2. Media pembelajaran yang interaktif dan menarik berpotensi dalam mendukung proses belajar membaca bagi anak usia 7-9 tahun.
3. *Card game* merupakan salah satu metode pembelajaran membaca yang dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman anak.

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, penelitian ini akan menguji bagaimana analisis *gameplay* pada *card game* belajar membaca dengan metode fonik untuk pembaca awal di Jakarta?

1.3 Batasan Masalah MBKM *Cluster* Penelitian

Berdasarkan latar belakang serta rumusan masalah yang telah dijabarkan, peneliti menetapkan batasan masalah sebagai berikut:

1. Objek Perancangan

Objek perancangan merupakan media pembelajaran interaktif dalam bentuk *card game* yang dirancang untuk menganalisis *gameplay* dalam kemampuan membaca anak usia 7-9 tahun dalam mendukung program milik Gerakan Nasional Pemberantasan Buta Membaca (Gernas Tastaba). Berikut adalah penjelasan singkat mengenai demografi target primer dan sekunder dalam analisis penggunaan permainan kartu untuk mengatasi buta huruf pada anak usia 7-9 tahun bersama Gernas Tastaba:

2. Subjek Perancangan

a. Demografis

Primer : Anak-anak

1) Usia : 7-9 tahun

Pada usia ini, anak-anak sedang berada dalam tahap perkembangan literasi awal, di mana mereka mulai mengenali huruf, bunyi, dan kata sederhana. Penggunaan media pembelajaran yang menarik, seperti kartu bergambar, dapat meningkatkan minat dan kemampuan membaca mereka.

2) Pendidikan : Kelas 1-2 SD

Siswa pada tingkat ini memerlukan metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan untuk membantu mereka menguasai keterampilan membaca dasar. Permainan kartu edukatif dapat menjadi alat yang efektif dalam proses ini.

3) Status Ekonomi : SES B-C

SES memiliki pengertian sebagai *Social Economic Status*. SES B-C termasuk ke dalam kategori menengah hingga kebawah. Anak-anak dari kondisi ekonomi keluarga dengan pendapatan sejumlah Rp1.000.000,00–Rp3.000.000,00 (Dihni, 2022). Keluarga dalam kategori ekonomi ini mungkin memiliki keterbatasan akses terhadap sumber belajar yang mahal. Oleh karena itu, permainan kartu edukatif yang terjangkau menjadi alternatif efektif untuk mendukung pembelajaran membaca anak.

4) Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan

Sekunder : Guru dan Orang tua

1) Usia : 26-39 tahun

Menurut data dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud), sebagian besar guru di Indonesia berada dalam rentang usia 30 hingga 39 tahun, dengan jumlah mencapai 851.316 orang atau sekitar 29,29% dari total 2.906.239 guru. Rentang usia ini dianggap ideal karena guru pada kelompok usia ini umumnya memiliki energi dan semangat yang tinggi, serta telah mengumpulkan pengalaman yang cukup dalam mengajar.

Sementara itu, usia orang tua anak usia 7-9 tahun di Indonesia bervariasi, tetapi umumnya berkisar antara akhir 20-an hingga pertengahan 30-an. Rentang usia ini dianggap ideal karena orang tua pada usia tersebut biasanya telah mencapai kematangan emosional dan finansial yang memadai untuk mendukung perkembangan dan pendidikan anak mereka.

Dengan demikian, baik guru maupun orang tua dalam rentang usia tersebut memiliki peran penting dalam mendukung proses pembelajaran anak, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran seperti permainan kartu edukatif untuk meningkatkan kemampuan membaca.

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

2) Pendidikan : S1

Dengan latar belakang pendidikan sarjana, mereka diharapkan memiliki pemahaman tentang pentingnya metode pembelajaran yang inovatif dan efektif. Peran guru dan orang tua memiliki peran penting dalam mengembangkan literasi anak usia dini melalui kolaborasi yang efektif serta komunikasi yang harmonis.

3) Status Ekonomi : SES B-C

SES memiliki pengertian sebagai *Social Economic Status*. SES B-C termasuk ke dalam kategori menengah hingga kebawah dengan pendapatan Rp 1.000.000,00–Rp 3.000.000,00 (Dihni, 2022). Guru dan orang tua dalam kategori ekonomi ini dapat mencari solusi pembelajaran yang ekonomis, tetapi tetap berjalan secara efektif. Dengan demikian, permainan kartu dapat menjadi media yang efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca anak.

4) Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan

b. Geografis

Workshop Study Club dilakukan bersama dengan tim Gernas Tastaba di Kantor PT. ECONIT Perkasa. Lokasi terdapat di Jl. Tebet Barat Dalam IV No.7, RT.4/RW.3, Tebet Bar., Kec. Tebet, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12810.

Pengambilan data guru-guru dilakukan bersama dengan tim Gernas Tastaba di Kantor Gernas Tastaka. Lokasi terdapat di Jl. Melati I No.58d, Gandul, Kec. Cinere, Kota Depok, Jawa Barat 16514.

Pengambilan data dan uji coba kepada siswa-siswi dilakukan di Sekolah Jamiat Kheir Putra dan Putri. Lokasi terdapat Jl. KH. Mas Mansyur No. 48 Kebon Melati, Tanah Abang, Jakarta Pusat, 10230.

c. Psikografis

- 1) Anak-anak yang telah belajar membaca juga membutuhkan media interaktif pendukung untuk membantu proses pembelajaran.
- 2) Memiliki tingkat rasa ingin tahu yang tinggi serta menunjukkan rasa responsif terhadap elemen visual dan ilustrasi.
- 3) Lebih mudah belajar dalam kondisi bersosialisasi bersama teman melalui pengalaman bermain dibandingkan dengan metode konvensional.

1.4 Maksud dan Tujuan MBKM *Cluster* Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk menguji bagaimana analisis media *card game* yang sesuai dengan pendekatan fonik untuk meningkatkan minat dan kemampuan membaca pembaca awal. Berikut ini merupakan tujuan diadakannya penelitian:

1. Penulis berupaya untuk berkontribusi dalam analisis *gameplay* pada *card game* belajar membaca dengan metode fonik di Jakarta.
2. Sebagai syarat kelulusan dalam menyelesaikan MBKM *Cluster* Penelitian Semester 6 pada program studi Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara.

1.5 Urgensi MBKM *Cluster* Penelitian

Maksud dan urgensi dari penelitian ini adalah untuk memberikan kontribusi terhadap peningkatan kemampuan membaca awal pada anak usia 7–9 tahun melalui pendekatan pembelajaran berupa *card game* yang lebih menarik dan interaktif. Rendahnya keterampilan membaca dasar masih menjadi tantangan di tingkat sekolah dasar, terutama pada anak-anak yang mengalami kesulitan dalam mengenali huruf dan bunyi.

Fokus utama penelitian ini adalah untuk menganalisis elemen *gameplay* dalam permainan kartu edukatif, meliputi mekanisme permainan, sistem tantangan dan reward, interaksi antar pemain, serta keterlibatan anak selama proses bermain. Analisis ini ditujukan untuk memahami sejauh mana desain *gameplay* dapat mendukung proses pembelajaran membaca dengan metode fonik, sekaligus meningkatkan motivasi dan retensi belajar anak. Penelitian ini juga bertujuan mengidentifikasi kekurangan pada desain permainan agar dapat dikembangkan lebih lanjut berdasarkan hasil uji coba. Hal ini dirancang untuk mengintegrasikan *gameplay*, sehingga meningkatkan motivasi anak dalam belajar membaca sambil bermain menggunakan metode fonik.

Studi sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif mampu meningkatkan literasi anak secara signifikan (Mediyawati, 2020, h. 101–115). Selain itu, permainan kartu memiliki keunggulan dalam aspek keterlibatan dan interaktivitas yang tinggi, seperti dibuktikan dalam penelitian Muliani (2023, h. 45–56), yang menunjukkan bahwa permainan kartu huruf efektif dalam membantu anak dengan kesulitan belajar membaca dan menulis. Selain itu, permainan kartu memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain, yang dapat meningkatkan motivasi dan minat mereka dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional.

Jika penelitian ini tidak dilakukan, maka metode pembelajaran membaca yang digunakan di sekolah dasar kemungkinan besar akan tetap konvensional dan kurang menarik bagi anak-anak. Hal ini dapat memperburuk rendahnya tingkat literasi di Indonesia, menghambat perkembangan akademik siswa, serta berdampak pada rendahnya daya saing mereka di masa depan. Oleh karena itu, analisis *gameplay* dalam konteks pembelajaran fonik ini menjadi langkah penting dalam merancang media edukatif yang lebih efektif dan menyenangkan.

1.6 Luaran MBKM Cluster Penelitian

MBKM *Cluster* Penelitian ini akan menghasilkan luaran yang berupa *card game* tentang belajar membaca dengan metode fonik dan laporan Analisis *Gameplay* pada *Card Game* Belajar Membaca dengan Metode Fonik untuk Pembaca Awal di Jakarta.

1.7 Manfaat Melaksanakan MBKM Cluster Penelitian

Manfaat dari melaksanakan penelitian ini dikategorikan menjadi bagi penulis, peneliti berikutnya, bagi orang lain, dan bagi universitas. Berikut merupakan manfaat dari pelaksanaan MBKM *Cluster* Penelitian:

1. Bagi Penulis
 - a. Mendapatkan pemahaman lebih mengenai pengaruh elemen *gameplay* dalam media permainan edukatif untuk pembelajaran membaca awal.
 - b. Mengembangkan keterampilan dalam merancang, menerapkan, dan menganalisis *gameplay* pada *card game* berbasis metode fonik.
 - c. Meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan reflektif terhadap praktik pembelajaran membaca anak usia dini di Jakarta.
2. Peneliti Berikutnya
 - a. Menjadi referensi awal untuk penelitian lanjutan yang ingin mengeksplorasi hubungan antara desain *gameplay* dan proses pembelajaran membaca dengan metode fonik.
 - b. Menyediakan hasil penelitian mengenai respons anak terhadap *gameplay* edukatif, khususnya di Jakarta.

- c. Memberikan dasar analisis untuk pengembangan lebih lanjut media belajar membaca fonik yang interaktif dan adaptif.
3. Bagi Orang Lain
- a. Memberikan alternatif metode pembelajaran membaca yang lebih menarik dan relevan dengan minat anak usia dini.
 - b. Membantu guru dan orang tua memahami cara kerja media berbasis permainan, serta bagaimana *gameplay* dapat meningkatkan keterlibatan anak.
 - c. Mendorong peningkatan minat baca dan literasi dasar sejak dini, melalui media yang sesuai dengan perkembangan anak.
4. Bagi Universitas
- a. Menjadi kontribusi ilmiah di bidang pengembangan media pembelajaran inovatif untuk pendidikan anak usia dini.
 - b. Menjadi sumber referensi bagi mahasiswa dan dosen yang ingin melakukan penelitian serupa.
 - c. Memperkuat posisi universitas sebagai institusi yang berkontribusi dalam pengembangan inovasi pendidikan.

1.8 Deskripsi Waktu dan Prosedur MBKM *Cluster* Penelitian

Deskripsi waktu dan prosedur dari MBKM *Cluster* Penelitian akan dijalani dengan bobot 20 SKS, yaitu setara dengan 640 jam kerja. Hal tersebut setara dengan 18-20 minggu dalam 1 semester. Aktivitas MBKM *Cluster* Penelitian akan dijalani dengan pengisian *Supervisor Daily Task* dan *Advisor Daily Task* melalui *Website* Kampus Merdeka. Berikut ini merupakan penjabaran mengenai waktu dan prosedur dari MBKM *Cluster* Penelitian:

Tabel 1.1 Waktu dan Prosedur MBKM *Cluster* Penelitian

NO	TANGGAL	KEGIATAN	DESKRIPSI
1	01 November 2024	Sosialisasi Besar <i>Cluster</i> MBKM Kampus Merdeka	Mahasiswa mengikuti sosialisasi besar untuk mendapatkan informasi mengenai program <i>Cluster</i> MBKM yang dilaksanakan secara luring di Function Hall, UMN.
2	5 Desember 2024	Batas Pendaftaran MBKM <i>Cluster</i> Penelitian	Batas pendaftaran merupakan hari terakhir untuk mahasiswa mendaftar program MBKM <i>Cluster</i> Penelitian.
3	20 Desember 2024	Seleksi Wawancara MBKM Penelitian	Mahasiswa diseleksi kembali melalui wawancara di Kampus UMN.
4	23 Desember 2024	Pengumuman Penerimaan Mahasiswa <i>Cluster</i> MBKM Semester Genap 2024/2025	Mahasiswa mendapatkan pengumuman berupa <i>file</i> dari <i>email</i> yang merupakan hasil seleksi dari program MBKM Kampus Merdeka.
5	20 - 21 Januari 2025	KRS Genap 2024/2025	Mahasiswa memilih program MBKM

			Penelitian dan kelas yang dipilih sesuai dengan minatnya masing-masing. Dilaksanakan secara daring di <i>website my.umn.ac.id</i> .
6	03 Februari 2025	Dimulainya perkuliahan <i>Cluster MBKM Semester Genap 2023/2024</i>	Pertemuan perdana dengan tim Gernas <i>Tastaba</i> secara luring di Kampus UMN.
7	03 Februari - 28 Maret 2025	Periode Bimbingan Tahap 1 <i>Cluster MBKM Penelitian</i>	Periode bimbingan <i>Cluster MBKM Penelitian</i> (Mengisi <i>Supervisor</i> dan <i>Advisor Daily Task</i> serta <i>Counselling Meeting</i>).
8	24 - 28 Maret 2025	Evaluasi 1 <i>Cluster MBKM Semester Genap 2024/2025</i>	Mahasiswa mengumpulkan seluruh progress pekerjaan selama program MBKM kepada <i>supervisor</i> dan <i>advisor</i> sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan untuk Evaluasi 1.
9	7 April - 23 Mei 2025	Periode Bimbingan Tahap 2 <i>Cluster MBKM Penelitian</i>	Periode bimbingan <i>Cluster MBKM Penelitian</i> (Mengisi <i>Supervisor</i> dan <i>Advisor Daily Task</i> serta

			<i>Counselling Meeting</i>).
10	13 - 16 Mei 2025	Periode Bimbingan Pra-Sidang Evaluasi 2 Cluster MBKM Penelitian	<ul style="list-style-type: none"> - Bimbingan Wajib Pra Pendaftaran Sidang Evaluasi 2 Cluster MBKM. - Dospem Internal WAJIB melakukan final checking konten Laporan sidang evaluasi 2 Cluster MBKM, beserta kelengkapan dokumen dalam laporan mahasiswa bimbingannya.
11	19 - 23 Mei 2025	Evaluasi 2 Cluster MBKM Semester Genap 2024/2025	Mahasiswa mengumpulkan seluruh progress pekerjaan selama program MBKM kepada <i>supervisor</i> dan <i>advisor</i> sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan untuk Evaluasi 2.
12	4 Juni 2025	Deadline Registrasi Sidang Evaluasi 2 Cluster MBKM	Batas Akhir Registrasi Sidang Evaluasi 2 Cluster MBKM, pk. 17.00 WIB
13	11 - 12 Juni 2025	Sidang Evaluasi 2 Cluster MBKM	Periode Sidang Evaluasi 2 Cluster MBKM (secara daring ataupun luring).

14	24 - 25 Juni 2025	Revisi dan Pengesahan Laporan Akhir (Final) Sidang Cluster MBKM s/d Submit ke dalam Website Merdeka	Mahasiswa mengumpulkan Laporan Sidang Evaluasi 2 yang sudah di revisi dan mendapatkan TTD Pengesahan dari Dewan Sidang.
15	24 - 25 Juni 2025	Batas Akhir Submisi Laporan Akhir (Final) Sidang <i>Cluster</i> MBKM	Mahasiswa mengecek deadline/batas akhir submisi laporan dari website merdeka masing-masing.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA