

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *Game*

Menurut Darmadi (2018, h. 22), permainan merupakan aktivitas yang melibatkan anak-anak dalam mencari kesenangan, yang sekaligus berperan dalam membentuk kepribadian serta mendukung perkembangan fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional mereka. Sementara itu, Beck dan Wade (2011) menyatakan bahwa *game* berfungsi sebagai alat yang efektif dalam menarik perhatian serta menyediakan lingkungan pelatihan yang relevan bagi dunia nyata, terutama dalam organisasi yang menuntut kemampuan pemecahan masalah secara kolaboratif. Selain itu, *game* juga menghasilkan kemenangan atau kekalahan dan memiliki nilai tersendiri yang hanya berlaku dalam permainan, seperti alur cerita, karakter, hubungan sebab-akibat, dan berbagai elemen di dalamnya (Schell, 2020, h. 124).

2.1.1 Prinsip dan Elemen Desain *Game*

Wibawanto dan Nugrahani (2018) menjelaskan bahwa prinsip-prinsip desain yang digunakan dalam *game* edukasi diadaptasi dari prinsip desain visual umum, yang mencakup:

1. **Kesebandingan (*Proportion*)**

Prinsip ini mengacu pada hubungan ukuran antara elemen-elemen dalam tampilan *game* agar terlihat harmonis dan mudah dipahami. Misalnya, ilustrasi yang lebih besar memudahkan pemain untuk berinteraksi, sementara elemen dekoratif yang lebih kecil tidak mengalihkan perhatian dari konten utama.

2. Penekanan (*Emphasis*)

Penggunaan elemen visual tertentu untuk menarik perhatian pemain pada informasi atau fitur yang penting. Contohnya, penggunaan warna yang cerah dapat menarik perhatian para pemain.

3. Keseimbangan (*Balance*)

Distribusi elemen desain dalam permainan agar tidak terasa berat sebelah dan memberikan pengalaman visual yang nyaman. Keseimbangan dapat dicapai melalui penempatan simetris atau asimetris yang terencana.

4. Irama (*Rhythm*)

Pengulangan pola visual atau interaksi dalam permainan untuk menciptakan pengalaman yang konsisten dan mudah diingat. Misalnya, penggunaan ikon yang konsisten di seluruh *game* membantu pemain mengenali fungsi dengan cepat.

5. Keselarasan (*Harmony*)

Keserasian antara elemen visual dan mekanika permainan sehingga pemain dapat dengan mudah memahami tujuan dan fungsi setiap bagian dalam *game*. Penggunaan palet warna dan tipografi yang konsisten menciptakan sebuah keselarasan visual.

6. Kesatuan (*Unity*)

Keseluruhan elemen dalam *game* harus memiliki keterpaduan, baik dalam aspek visual, sistematika *gameplay*, maupun *story telling*. Kesatuan memastikan bahwa semua elemen bekerja bersama untuk menciptakan pengalaman bermain yang efektif dan efisien.

Berikut merupakan penjelasan yang meliputi 6 komponen utama dalam konsep game yang berperan dalam menciptakan pengalaman bermain yang menarik dan kohesif, berdasarkan kerangka analisis yang disampaikan oleh Agustin (2017, h. 45-56):

1. Gaya (*Style*)

Gaya menentukan estetika visual dan nada permainan. Ini mencakup aspek grafis, serta pendekatan desain karakter dan lingkungan dalam *game*. Sebagai contoh, *game* dengan gaya kartun akan menggunakan warna-warna cerah dan karakter yang lebih ekspresif, sementara *game* dengan gaya realistis akan menampilkan detail yang mendekati kehidupan nyata. Pemilihan gaya yang konsisten membantu menciptakan identitas visual yang kuat dan meningkatkan imersi pemain dalam *game*.

2. Tema (*Theme*)

Tema merepresentasikan konsep utama dari game, seperti binatang, lingkungan, atau tema lainnya yang membangun atmosfer permainan. Tema yang jelas dan kuat memberikan konteks bagi pemain dan mempengaruhi elemen-elemen lain dalam game, seperti alur cerita dan karakter.

3. Karakter (*Character*)

Karakter dalam game memainkan peran penting dalam mendukung narasi dan interaksi dalam dunia game, termasuk protagonis, antagonis, maupun NPC yang melengkapi pengalaman bermain. Karakter yang dirancang dengan baik, dengan latar belakang dan motivasi yang jelas, dapat meningkatkan keterlibatan emosional pemain dan membuat cerita lebih menarik. Selain itu, desain karakter yang unik dan mudah diingat dapat menjadi ikon bagi game tersebut.

4. Latar (*Setting*)

Latar mencakup dunia atau lingkungan tempat game berlangsung, seperti lingkungan kartun maupun lingkungan realistik yang merefleksikan dunia nyata. Latar yang dirancang dengan detail dan konsistensi dapat meningkatkan imersi pemain dan memberikan konteks bagi alur cerita dan misi dalam game.

5. Latar Belakang Cerita (*Backstory*)

Latar belakang cerita berfungsi sebagai fondasi narasi game, memberikan konteks terhadap karakter dan dunia permainan yang dibangun. Dengan adanya latar belakang cerita, maka dapat menjelaskan alasan di balik konflik, tujuan karakter, dan elemen-elemen lain dalam game, sehingga membuat cerita lebih menarik dan kompleks. Hal ini juga dapat memberikan pemain pemahaman yang lebih baik tentang dunia game.

6. Alur Cerita (*Plot*)

Alur cerita merupakan rangkaian peristiwa yang terjadi dalam game, yang dapat disusun secara linear, bercabang, atau berbasis eksplorasi pemain. Alur cerita yang baik memberikan tujuan dan motivasi bagi pemain, serta menjaga keterlibatan mereka melalui tantangan dan perkembangan cerita yang menarik.

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

2.1.2 Fungsi *Game*

Game memiliki berbagai fungsi yang memberikan dampak positif bagi pemainnya, baik dalam aspek kognitif, psikologis, maupun sosial. Fungsi *game* tidak hanya terbatas pada hiburan, tetapi juga dapat membantu meningkatkan keterampilan berpikir kritis, konsentrasi, serta memberikan pengalaman yang memotivasi dan mendidik. Menurut Prensky (2001, h. 118), *game* mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan dengan metode konvensional, karena terdapat unsur tantangan, interaksi, serta *feedback* langsung yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Selain itu, Schell (2020, h. 85) menjelaskan bahwa elemen-elemen dalam *game* dapat mengaktifkan proses berpikir kompleks yang membantu pemain dalam pengambilan keputusan dan meningkatkan ketahanan mental. Berikut adalah beberapa fungsi utama *game* menurut para ahli:

1. Meningkatkan Fokus

Menurut Green & Bavelier (2012, h. 104), permainan kartu dapat melatih konsentrasi dan daya ingat pemain karena mereka harus mengikuti aturan dan strategi permainan. Menurut Green dan Bavelier (2012, h. 50), bermain *video game* aksi dapat meningkatkan kemampuan perhatian selektif, di mana pemain mampu memilah informasi yang relevan dari lingkungan sekitar mereka dengan lebih efisien. Selain itu, *game* juga dapat melatih daya ingat kerja serta meningkatkan kecepatan pemrosesan informasi dalam otak. Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Boot et al, 2011, h. 23), ditemukan bahwa pemain yang terbiasa bermain *game* strategi memiliki kemampuan fokus yang lebih baik dibandingkan mereka yang jarang bermain *game*.

2. Memotivasi Pemain

Game memiliki mekanisme penghargaan yang dapat meningkatkan motivasi pemain untuk terus bermain dan mencapai tujuan tertentu. Menurut Deci dan Ryan (2000, h. 72), teori motivasi intrinsik dalam *game* menunjukkan bahwa sistem pencapaian, seperti *level-up*, skor tinggi, dan tantangan bertahap, dapat meningkatkan motivasi pemain untuk terus berpartisipasi dalam permainan. Selain itu, *game* juga memberikan perasaan pencapaian yang dapat meningkatkan rasa percaya diri pemain. Penelitian yang dilakukan oleh Gee (2007, h. 112) menyatakan bahwa *game* memberikan lingkungan yang menantang tetapi aman bagi pemain untuk bereksperimen, gagal, dan belajar dari kesalahan mereka tanpa konsekuensi yang signifikan di dunia nyata. Malone (1981, h. 63) menyatakan bahwa permainan yang memiliki tantangan dan hadiah dapat meningkatkan motivasi pemain untuk terus bermain.

3. Memberikan Kontrol

Salah satu aspek penting dalam *game* adalah memberikan rasa kendali kepada pemain. Menurut Csikszentmihalyi (1990, h. 89), pengalaman "flow" dalam *game* terjadi ketika pemain merasa sepenuhnya terlibat dalam aktivitas yang mereka lakukan. *Game* memberikan kesempatan bagi pemain untuk mengeksplorasi dunia virtual, mengambil keputusan sendiri, serta mengatur strategi tanpa tekanan yang berlebihan. Hal ini juga relevan dalam dunia pendidikan, di mana gamifikasi dalam pembelajaran memberikan siswa kontrol atas kecepatan dan cara mereka memahami materi (Gee, 2013, h. 64). Sedangkan, menurut Prensky (2001, h. 98), permainan kartu dapat memberikan kesempatan untuk pemain agar dapat mengendalikan strategi serta mengambil keputusan selama permainan berlangsung.

4. Menciptakan Keseruan

Aspek keseruan dalam *game* merupakan salah satu alasan utama mengapa *game* sangat diminati. Menurut Juul (2005, h. 94), *game* yang menyenangkan memiliki kombinasi antara tantangan, eksplorasi, serta mekanisme permainan yang adiktif. Elemen visual, animasi, dan suara dalam *game* juga berkontribusi dalam menciptakan suasana yang menarik dan meningkatkan keterlibatan pemain. Dalam konteks pendidikan, gamifikasi sering digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar dengan cara menyisipkan unsur permainan ke dalam materi pembelajaran, sehingga siswa lebih tertarik untuk belajar (Deterding et al., 2011, h. 35). Sedangkan, Rieber (1996, h. 72) menyebutkan bahwa elemen kesenangan dalam permainan kartu dapat meningkatkan pengalaman bermain dan keterlibatan pemain.

5. Menghilangkan Kebosanan

Game juga berfungsi sebagai alat untuk menghilangkan stres dan kebosanan. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Granic et al. (2014, h. 145), ditemukan bahwa bermain *game* dalam waktu yang wajar dapat membantu mengurangi kecemasan dan memberikan efek relaksasi bagi pemain. Selain itu, *game* sosial yang memungkinkan pemain berinteraksi dengan orang lain juga dapat meningkatkan kebahagiaan serta mempererat hubungan sosial. McGonigal (2011, h. 178) menjelaskan bahwa *game* dapat membantu seseorang merasa lebih termotivasi dan positif dalam kehidupan sehari-hari karena memberikan tantangan yang dapat diselesaikan dengan usaha yang tepat. Sedangkan menurut Csikszentmihalyi (1990, h. 135), mengemukakan bahwa permainan yang menarik dapat membuat pemain masuk ke dalam kondisi *flow*, yaitu keadaan fokus penuh yang membuat seseorang lupa akan kebosanan.

2.1.3 Jenis *Game*

Menurut Fullerton (2019, h. 47), kategori atau *genre* dalam dunia *game* memiliki peran yang signifikan. Dengan adanya klasifikasi ini, proses identifikasi dan evaluasi suatu *game* menjadi lebih mudah. *Genre game* yang umum meliputi *action games*, *strategy games*, *role-playing games*, *sports games*, *racing/driving games*, *simulation/building games*, *flight and other simulations*, *adventure games*, *educational games*, *children's games*, *casual games*, *serious games*, dan *experimental games*. Perancangan *game* yang akan dilakukan akan merujuk pada kategori *game* yang telah dikemukakan oleh Fullerton:

1. *Serious Game*

Serious game didefinisikan sebagai permainan yang memiliki tujuan utama selain hiburan, seperti edukasi, pelatihan, atau simulasi. Fullerton (2019) juga menekankan bahwa *serious games* tidak hanya berfokus pada mekanisme permainan yang menarik, tetapi juga pada pengalaman mendalam yang dapat memberikan dampak positif bagi pemainnya dalam berbagai aspek, termasuk pembelajaran dan pengambilan keputusan. Selain itu, Connolly et al. (2012) dalam studinya tentang *serious games* menyatakan bahwa permainan jenis ini dapat meningkatkan keterampilan kognitif dan motivasi belajar, terutama jika dirancang dengan prinsip *game* desain yang baik. Oleh karena itu, penggunaan *serious games* dalam pendidikan semakin berkembang, terutama dalam konteks pembelajaran berbasis teknologi.

2. *Educational Game*

Menurut Fullerton (2019), *game* edukasi atau *educational game*, merupakan permainan yang dirancang secara khusus untuk menghadirkan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif bagi pemainnya. Jenis *game* ini biasanya menggabungkan unsur hiburan dengan elemen pembelajaran, seperti teka-teki atau kuis, yang tidak hanya memperkaya wawasan pemain tetapi juga meningkatkan keterampilan mereka dalam memecahkan masalah.

Secara keseluruhan, *game* edukasi dapat berfungsi sebagai media pendukung yang membantu pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Keberadaan media ini diharapkan dapat mempermudah guru dalam mengajarkan materi serta membantu siswa dalam memahami informasi yang diberikan. Secara lebih spesifik, media pembelajaran memiliki beragam jenis dan karakteristik. Salah satu bentuk media yang terus berkembang dalam penelitian di bidang pendidikan adalah media berbasis *game* edukasi. Media ini umumnya dimanfaatkan sebagai sarana untuk menarik perhatian serta meningkatkan minat belajar siswa dengan menyajikan materi dalam bentuk permainan yang interaktif (Cózar-Gutiérrez & Sáez-López, 2016; Nurhikmah et al., 2023; Widyastuti & Puspita, 2020).

3. *Children's Game*

Menurut Conny R. Semiawan (2008, h. 19-20), permainan dirancang sebagai aktivitas yang memungkinkan anak meningkatkan berbagai keterampilan melalui pengalaman belajar. Sementara itu, Hurlock (1995, h. 322-326) menjelaskan bahwa permainan pada masa kanak-kanak memiliki ciri khas tersendiri yang membedakannya dari permainan orang dewasa. Penelitian oleh

Vitianingsih (2016) juga mengungkapkan bahwa *game* edukasi dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran alternatif bagi guru Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Penelitian ini menekankan bahwa *game* edukasi mengandung unsur tantangan, ketepatan, daya pikir, dan etika, yang berkontribusi terhadap pengembangan kreativitas anak.

Selain itu, penelitian oleh Setiawan, Praherdhiono, dan Sulthoni (2019, h. 112) juga mendukung pernyataan tersebut. Mereka menemukan bahwa kemajuan teknologi digital dapat membuka peluang baru dalam pembelajaran, khususnya melalui *game* edukasi digital yang ditujukan untuk anak usia dini, yang dapat meningkatkan keterampilan dasar dan kreativitas anak.

2.2 Card Game

Permainan kartu, atau *card game*, adalah permainan yang dimainkan dengan menggunakan kartu sebagai elemen utama dalam mekanismenya. Setiap kartu memiliki identitas atau nilai tertentu yang membedakannya dari kartu lain dalam satu set atau dek. Permainan kartu dapat dimainkan oleh satu orang (*solitaire*) atau lebih, dengan aturan yang berbeda-beda tergantung pada jenis permainannya.

Menurut Suharso dan Retnoningsih (2019, h. 226), kartu adalah material berbentuk persegi panjang yang dapat digunakan untuk berbagai tujuan, termasuk permainan. Sementara itu, Putra (2013, h. 39) menekankan bahwa permainan kartu dapat menjadi media yang efektif dalam menciptakan interaksi dua arah dalam proses belajar mengajar.

2.2.1 Elemen *Card Game*

Mihaly Csikszentmihalyi, seorang psikolog terkemuka, memperkenalkan konsep *flow* yang menggambarkan kondisi keterlibatan optimal seseorang dalam suatu aktivitas. Menurut penelitian Csikszentmihalyi, terdapat elemen utama yang membentuk pengalaman *flow* yaitu *Rewards*, *Clear Goals*, *Loss of Consciousness*, *Loss of Sense of Time*, *Direct and Immediate Feedback*, *Balance Between Skills and Challenge*, *Player Control*. Berikut ini merupakan penjabaran lebih rinci dari kajian teori elemen-elemen *Card Game*:

1. *Rewards*

Rewards memiliki definisi sebagai mendapatkan hadiah secara langsung untuk pemain dan dapat menjadi bermakna. Hal ini dapat memberikan *reward* intrinsik, seperti pujian verbal atau kesenangan dari menyelesaikan tantangan membaca. Selain itu, pada permainan *card game* dapat menyertakan sistem poin atau pencapaian untuk meningkatkan motivasi anak-anak kelas 1-2 SD.

2. *Clear Goals*

Clear Goals memiliki definisi sebagai memiliki tujuan yang jelas secara umum, yaitu untuk mencapai keberhasilan kemampuan membaca dan mengenali bunyi huruf. Setiap kartu memiliki instruksi yang mudah dipahami, seperti membaca kata atau menyusun kalimat. Anak-anak memahami apa yang harus mereka lakukan untuk menyelesaikan permainan.

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. *Loss of Consciousness*

Loss of Consciousness memiliki definisi sebagai menyatu dengan aktivitas. Desain permainan tidak membutuhkan konsentrasi berlebih pada aturan, sehingga anak-anak dapat fokus pada permainan. Tantangan yang bertahap yang membantu anak-anak masuk ke dalam alur permainan tanpa kebingungan.

4. *Loss of Sense of Time*

Loss of Sense of Time memiliki definisi sebagai menciptakan permainan yang dapat membuat pemain menjadi lupa waktu. Permainan dapat dirancang interaktif dan menarik, sehingga anak-anak terserap dalam aktivitas dan tidak merasa bosan. Selain itu, hal ini menggunakan berbagai macam sistem kejutan, seperti *special card*, untuk mempertahankan keterlibatan anak-anak.

5. *Direct and Immediate Feedback*

Direct and Immediate Feedback memiliki definisi sebagai mengumpan balik secara langsung dan terjadi secara cepat. Hal ini dapat memberikan respon secara langsung, seperti kartu yang dapat mengoreksi bacaan atau anak-anak sebaya dan guru yang memberikan koreksi. Selain itu, guru atau orang tua juga dapat memberikan dorongan secara positif ketika anak sudah berhasil membaca kata dengan bunyi huruf yang benar.

6. *Balance Between Skills and Challenge*

Balance Between Skills and Challenge memiliki definisi sebagai terciptanya keseimbangan antara keterampilan dan tantangan. Permainan kartu juga dirancang agar tidak terlalu sulit dan tidak terlalu mudah, dengan menyesuaikan tingkat kemampuan membaca anak. Selain itu, terdapat tingkatan kesulitan yang bisa disesuaikan dengan perkembangan anak.

7. *Player Control*

Player Control memiliki definisi sebagai memperbolehkan pemain untuk mengontrol berbagai macam tantangan permainan yang dihadapinya. Anak-anak juga dapat memilih kartu dan mengatur strategi secara sederhana. Selain itu, pemain dapat meningkatkan rasa percaya diri dan kendali mereka terhadap pembelajaran. Dengan adanya *card game* ini, maka anak-anak akan mencoba berbagai cara untuk menyelesaikan tantangan membaca.

2.3 Belajar Membaca

Membaca merupakan sebuah proses yang melibatkan berbagai aspek, seperti pengenalan kata, pemahaman, serta penafsiran makna dari teks tertulis. Menurut Soedarso (2008, h. 4), membaca merupakan sebuah aktivitas yang kompleks dan terdiri dari berbagai tindakan yang saling berkaitan, termasuk pemanfaatan pemahaman, imajinasi, pengamatan, serta daya ingat. Sementara itu, Hernowo (2015, h. 25) menjelaskan bahwa membaca buku dapat dianggap sebagai salah satu bentuk komunikasi, baik dalam ranah intrapersonal maupun interpersonal.

2.3.1 Tahapan Perkembangan Baca Anak

Perkembangan kemampuan membaca pada anak berlangsung melalui beberapa tahapan seiring dengan pertumbuhan usia dan kematangan kognitif mereka. Menurut PAUDPEDIA (2018), terdapat lima tahapan perkembangan membaca anak usia dini, yang meliputi:

1. Tahap Pra Membaca (Usia 2-4 tahun)

Pada tahap ini, anak mulai mengenali simbol dan gambar serta memahami bahwa keduanya memiliki arti tertentu. Anak tertarik pada buku bergambar dan sering kali menunjuk atau menyebutkan objek yang mereka lihat dalam buku. Mereka juga mulai menyadari bahwa cerita dapat disampaikan melalui gambar dan mulai meniru orang dewasa yang membaca dengan membolak-balik halaman buku. Stimulasi seperti membacakan cerita dan mengenalkan berbagai gambar akan sangat membantu perkembangan literasi anak pada tahap ini.

2. Tahap Membaca Awal (Usia 4-6 tahun)

Pada tahap ini, anak mulai mengenali huruf dan bunyinya serta dapat menghubungkan huruf dengan bunyi yang sesuai. Mereka menunjukkan ketertarikan untuk mengenali kata-kata sederhana yang sering mereka lihat di sekitar, seperti nama mereka sendiri atau kata-kata pada kemasan makanan. Anak-anak juga mulai mencoba mengeja kata-kata sederhana dan berusaha meniru cara membaca orang dewasa. Dukungan dari orang tua dan guru dengan memberikan bacaan yang sesuai akan membantu anak mengembangkan pemahaman awal terhadap teks tertulis.

3. Tahap Membaca Lancar (Usia 6-7 tahun)

Pada tahap ini, anak mulai membaca kosakata sederhana dengan lebih lancar dan memahami maknanya, meskipun masih perlu bimbingan. Mereka dapat membaca kalimat pendek dan mulai menghubungkan kata-kata dalam konteks cerita atau informasi sederhana. Selain itu, mereka mulai mengenali prinsip dasar dalam membaca, seperti urutan membaca dari kiri ke kanan serta dari atas ke bawah. Pada tahap ini, menyediakan bahan bacaan yang menarik dan yang dapat menyesuaikan dengan ketertarikan anak dapat membantu mengembangkan keterampilan membaca mereka.

4. Tahap Membaca untuk Belajar (Usia 7-8 tahun)

Pada tahap ini, anak mulai membaca bukan hanya untuk mengenali kata, tetapi juga untuk memperoleh informasi dan memahami konsep-konsep baru. Mereka dapat membaca buku cerita yang lebih panjang dan memahami isi bacaan dengan lebih baik. Anak juga mulai menggunakan keterampilan membaca mereka untuk mendukung pembelajaran di sekolah, seperti membaca buku pelajaran atau mencari informasi dari berbagai sumber. Membiasakan anak membaca dengan pemahaman yang lebih dalam akan membantu mereka mengembangkan kemampuan berpikir kritis.

5. Tahap Membaca untuk Memahami Perspektif yang Berbeda

(Usia 15-17 tahun)

Pada tahap ini, anak sudah mampu memahami sudut pandang dan pemikiran dari penulis atau pembaca lain serta membaca teks-teks yang lebih tinggi tingkat kesulitannya. Mereka dapat menganalisis isi bacaan, membandingkan informasi dari berbagai sumber, serta mengembangkan opini berdasarkan teks yang mereka baca. Kemampuan ini sangat penting dalam memahami berbagai disiplin ilmu dan menjadi dasar bagi keterampilan berpikir kritis yang lebih kompleks.

2.3.2 Faktor yang Mempengaruhi Baca Anak

Kemampuan membaca anak dipengaruhi oleh berbagai aspek yang berperan dalam menentukan kesiapan serta perkembangan keterampilan membaca mereka. Menurut PAUDPEDIA, beberapa faktor yang mempengaruhi kesiapan belajar membaca antara lain:

1. Kematangan Mental

Tingkat perkembangan kognitif anak sangat berpengaruh terhadap kemampuan mereka dalam memahami dan memproses informasi. Anak dengan kematangan mental yang baik akan lebih mudah menghubungkan huruf dengan bunyinya, memahami struktur kalimat, dan mengolah informasi yang mereka baca. Oleh sebab itu, pemberian stimulasi yang selaras dengan tahap perkembangan kognitif pada anak memegang peran penting dalam meningkatkan keterampilan membaca mereka.

2. **Kemampuan Visual**

Kemampuan visual anak memainkan peran penting dalam mengenali dan membedakan huruf serta kata. Anak yang memiliki persepsi visual yang baik dapat lebih mudah membedakan bentuk huruf, memahami urutan huruf dalam sebuah kata, serta menghindari kesalahan dalam membaca. Latihan seperti mengenali pola dan bentuk huruf dapat membantu meningkatkan kemampuan visual anak dalam membaca.

3. **Kemampuan Pendengaran**

Anak perlu memiliki keterampilan mendengarkan yang baik agar dapat memahami serta mengolah informasi yang diterima secara efektif. Kemampuan ini sangat penting dalam pengembangan keterampilan membaca karena anak belajar mengenali bunyi kata sebelum mampu membaca secara mandiri. Mendengarkan cerita atau lagu dapat membantu anak memahami pola bahasa dan memperkaya kosakata mereka.

4. **Perkembangan Bicara dan Bahasa**

Kemampuan verbal anak berperan besar dalam pemahaman mereka terhadap teks tertulis. Anak yang memiliki kemampuan berbicara dan berbahasa yang baik cenderung lebih mudah memahami isi bacaan karena mereka sudah terbiasa dengan kosakata dan struktur bahasa yang digunakan. Oleh karena itu, berinteraksi dengan anak melalui percakapan dan membacakan buku sejak dini dapat membantu meningkatkan keterampilan membaca mereka.

5. **Keterampilan Berpikir dan Memperhatikan**

Anak yang memiliki kemampuan berpikir kritis dan daya konsentrasi yang baik akan lebih mudah dalam memahami isi bacaan. Kemampuan ini membantu mereka dalam menafsirkan makna kata, memahami konteks, serta menghubungkan informasi dalam bacaan

dengan pengalaman mereka sendiri. Latihan seperti mengajukan pertanyaan setelah membaca dapat membantu anak meningkatkan keterampilan dalam pola pikir mereka pada masing-masing individu.

6. **Perkembangan Motorik**

Keterampilan motorik halus sangat diperlukan dalam menulis dan mengenali bentuk huruf. Anak dengan perkembangan motorik yang optimal cenderung lebih mudah mengendalikan gerakan tangan saat menulis, yang turut membantu dalam mengenali serta mengingat huruf dengan lebih efektif. Aktivitas seperti menggambar dan menulis dapat membantu memperkuat keterampilan motorik halus anak.

7. **Kematangan Sosial dan Emosional**

Kemampuan anak dalam berinteraksi sosial dan mengelola emosi juga dapat mempengaruhi motivasi mereka dalam belajar membaca. Anak yang merasa nyaman dan mendapatkan dukungan dari lingkungan sosialnya, seperti orang tua dan guru, akan lebih termotivasi untuk belajar membaca. Selain itu, emosi yang stabil membantu anak lebih fokus dalam memahami bacaan.

8. **Motivasi dan Minat**

Keinginan dan ketertarikan anak terhadap aktivitas membaca sangat mempengaruhi perkembangan kemampuan membaca mereka. Anak yang memiliki minat membaca cenderung lebih sering berlatih membaca, sehingga keterampilan mereka berkembang lebih cepat. Oleh karena itu, menciptakan suasana membaca yang menyenangkan menjadi hal yang krusial untuk mendukung perkembangan kemampuan membaca anak, seperti menyediakan media yang menarik.

2.3.3 Tantangan yang Mempengaruhi Baca Anak

Menurut PAUDPEDIA, beberapa faktor yang mempengaruhi kesiapan belajar membaca antara lain:

1. Keterbatasan Waktu dan Materi

Guru sering menghadapi keterbatasan waktu dalam menerapkan metode fonik secara efektif. Pernyataan tersebut sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Rianto (2016, h. 45), yaitu salah satu kelemahan metode bunyi merupakan kesulitan yang dialami siswa dalam mengenali huruf baru serta mengucapkannya secara spontan. Selain itu, materi pembelajaran yang mahal dapat menjadi hambatan dalam mengembangkan kemampuan membaca anak.

2. Kurangnya Bimbingan dari Guru

Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak masih membutuhkan bimbingan dari guru, sejalan dengan pendapat Dalman (2014, h. 60) yang menekankan pentingnya melatih kelancaran membaca sebelum anak melanjutkan ke tahap membaca yang lebih kompleks. Hal ini sejalan dengan tahapan pengajaran membaca permulaan yang dikemukakan oleh Muammar (2020, h. 82), terutama dalam aspek pelatihan pelafalan dan pemahaman terhadap tanda baca.

3. Perbedaan Individu Anak

Setiap anak mengalami perkembangan dengan kecepatan yang berbeda. Melalui aktivitas membaca, anak diharapkan dapat memahami berbagai aspek yang dapat menjadi indikator dalam perkembangan bahasa pada tahap usia dini (Wahyuni, 2010; Dwijayanti, 2014; dan Resmini, 2017). Sebagian anak mungkin

mengalami kesulitan dalam memahami dan menerapkan metode fonik, terutama jika mereka memiliki kebutuhan khusus atau keterlambatan perkembangan.

2.4 Fonik

Fonik adalah metode pembelajaran membaca yang berfokus pada hubungan antara huruf dan bunyi. Menurut Grainger (2003, h. 175), metode fonik berfokus pada pengenalan kata dengan cara mendengarkan dan memahami bunyi setiap huruf, sehingga lebih bersifat sintetis dibandingkan metode analitik. Metode ini bertujuan untuk membantu anak memahami bagaimana bunyi dari setiap huruf atau kombinasi huruf dapat membentuk kata yang bermakna. Selain itu, penelitian oleh Goswami (2015, h. 28) menunjukkan bahwa metode fonik dapat membantu mengembangkan keterampilan membaca awal pada anak dengan memperkuat pemahaman fonologis mereka.

2.4.1 Metode Pembelajaran Fonik

Metode pembelajaran fonik digunakan sebagai strategi utama dalam mengajarkan anak membaca dengan lebih efektif. Menurut Ehri (2017, h. 63), Metode ini membantu anak memahami keterkaitan antara bunyi dan simbol huruf, sehingga mempermudah mereka untuk mengenali serta membaca kata-kata baru dengan lebih cepat. Dalam praktiknya, pembelajaran fonik sering kali dikombinasikan dengan metode lain, seperti pembelajaran berbasis cerita atau permainan edukatif, untuk meningkatkan keterlibatan anak dalam proses belajar membaca. Menurut Goswami (2015), metode ini membantu anak dalam mengenali keterkaitan antara simbol huruf dan bunyi, sehingga dapat memudahkan anak dalam mengenali serta membaca kosakata baru lebih cepat.

1. Strategi Pembelajaran Fonik

Beberapa strategi yang umum digunakan dalam pembelajaran fonik meliputi:

a. Mengenalkan huruf dan bunyi melalui lagu dan nyanyian

Menurut Stahl & Murray (2016, h. 45), lagu-lagu alfabet tidak hanya membantu anak dalam mengingat bunyi huruf dengan lebih mudah, tetapi juga dapat meningkatkan keterampilan fonologis mereka. Lagu yang bersifat repetitif membantu anak mengenali pola bunyi dan ritme dalam bahasa, yang merupakan langkah awal dalam pengembangan keterampilan membaca. Selain itu, lagu-lagu alfabet juga menjadikan proses belajar lebih menarik dan interaktif, sehingga anak semakin termotivasi untuk mengenali huruf beserta bunyinya.

b. Menggunakan kartu huruf dan gambar

Menurut Adams (2018, h. 112), kartu bergambar yang menampilkan huruf beserta objek yang terkait dengan bunyi huruf dapat membantu anak menghubungkan simbol huruf dengan suara yang diwakilinya. Dengan menggunakan pendekatan visual ini, anak lebih mudah memahami konsep fonik karena mereka dapat melihat hubungan konkret antara huruf dan benda di sekitarnya. Selain itu, penggunaan kartu huruf dan gambar juga meningkatkan daya ingat anak melalui asosiasi visual dan auditori yang kuat.

c. Menerapkan permainan fonik

Menurut Moats (2019, h. 89), permainan yang melibatkan pencocokan huruf dengan bunyi atau menyusun kata dari huruf yang diberikan dapat meningkatkan keterampilan membaca anak dengan cara yang menyenangkan. Aktivitas seperti ini tidak hanya membuat anak lebih tertarik dalam belajar

membaca, tetapi juga membantu mereka memahami aturan fonik secara lebih efektif. Dengan bermain sambil belajar, anak lebih mudah mengenali pola kata, mengembangkan keterampilan ejaan, serta meningkatkan kefasihan membaca mereka.

2. Penggunaan Media Sebagai Alat Bantu Metode Fonik

Media pembelajaran berperan penting dalam memperkuat efektivitas metode fonik. Menurut Patel (2020, h. 130), penggunaan alat bantu seperti kartu fonik, buku interaktif, dan permainan kartu edukatif dapat meningkatkan motivasi anak dalam belajar membaca. Selain itu, penelitian oleh Rashid (2016, h. 75) menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi digital berbasis fonik dapat membantu anak mengenali dan mengucapkan kata dengan lebih baik dibandingkan metode konvensional.

3. Implementasi Metode Fonik

Implementasi metode fonik dalam pembelajaran membaca dilakukan melalui pendekatan bertahap. Menurut Chall (2015, h. 92), pembelajaran fonik sebaiknya dimulai dengan mengenalkan bunyi-bunyi dasar sebelum melanjutkan ke kombinasi huruf yang lebih kompleks. Selain itu, penelitian oleh Torgesen (2018, h. 55) menekankan pentingnya memberikan latihan berulang kepada anak agar mereka dapat mengenali pola fonik secara otomatis.

2.4.2 Jenis-Jenis Metode Fonik

Metode fonik mencakup beberapa pendekatan yang dapat diadaptasi sesuai dengan kebutuhan pembelajaran anak, antara lain:

1. Fonik Sintetis

Menurut Johnston & Watson (2017, h. 67), metode fonik sintetis mengajarkan anak untuk mengenali bunyi individual dari huruf secara sistematis sebelum mereka menggabungkannya menjadi kata yang bermakna. Pendekatan ini dapat mendukung anak dalam mengenali keterkaitan antara huruf dan bunyinya sejak awal, sehingga mereka lebih mudah dalam membaca kosakata baru. Selain itu, metode ini terbukti mampu meningkatkan kemampuan membaca anak dengan memberikan dasar kuat dalam mengenali dan mengucapkan kata secara akurat.

2. Fonik Analitik

Menurut Foorman et al. (2016, h. 78), pendekatan fonik analitik lebih berfokus pada analisis hubungan antara huruf dan bunyi dalam kosa kata yang sudah *familiar* bagi anak sebelumnya. Anak diajak untuk memahami pola bunyi dalam kata yang sering mereka jumpai sebelum mempelajari aturan fonik lebih lanjut. Dengan cara ini, anak dapat mengembangkan keterampilan membaca mereka secara bertahap dengan mengidentifikasi kesamaan pola bunyi dalam berbagai kata, yang membantu meningkatkan pemahaman mereka terhadap struktur bahasa.

3. Fonik *Embedded*

Menurut Cunningham (2019, h. 120), metode fonik *embedded* mengintegrasikan pelajaran fonik ke dalam bacaan sehari-hari agar anak dapat belajar dalam konteks yang lebih alami. Dengan pendekatan ini, anak tidak hanya menghafal hubungan huruf dan bunyi secara terpisah, tetapi juga memahami penggunaannya dalam teks nyata. Pembelajaran fonik yang

terintegrasi dengan membaca cerita atau teks bermakna membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan sesuai dengan konteks, sehingga anak semakin antusias untuk membaca dan memahami isi bacaan dengan baik.

2.4.3 Kelebihan dan Kekurangan Metode Fonik

Setiap pendekatan pembelajaran menawarkan keunggulan dan keterbatasannya sendiri. Berikut adalah beberapa kelebihan dari metode fonik menurut para ahli:

1. Meningkatkan kesadaran fonologis

Menurut Goswami (2015, h. 35), metode fonik membantu anak mengenali dan memahami hubungan antara huruf dan bunyi, yang merupakan dasar utama dalam membaca. Kesadaran fonologis sangat penting karena memungkinkan anak untuk membedakan serta memanipulasi bunyi dalam kata-kata, yang pada akhirnya mempercepat proses membaca dan menulis. Dengan meningkatnya kesadaran fonologis, anak lebih siap dalam mengembangkan keterampilan membaca secara sistematis dan lebih lancar.

2. Meningkatkan keterampilan *decoding*

Menurut Stanovich (2018, h. 40), metode fonik memungkinkan anak untuk lebih mudah menguraikan kata-kata baru yang belum mereka kenal. Keterampilan *decoding* ini penting karena membantu anak memahami cara membaca kata berdasarkan pola huruf dan bunyinya, bukan hanya menghafal kata-kata secara keseluruhan. Dengan kemampuan *decoding* yang baik, anak dapat membaca berbagai kata baru dengan lebih percaya diri dan

memahami maknanya tanpa perlu terus-menerus mengandalkan bantuan dari orang lain.

3. Efektif untuk anak dengan kesulitan membaca

Menurut Shaywitz (2020, h. 98) menyatakan bahwa metode fonik telah terbukti secara efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca pada anak dengan disleksia. Anak-anak dengan disleksia kerap mengalami hambatan dalam mengenali huruf serta mengaitkannya dengan bunyi. Oleh karena itu, metode fonik menawarkan pendekatan yang terstruktur untuk mendukung proses membaca mereka. Melalui pelatihan fonik yang konsisten, anak dengan disleksia dapat menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam mengenali kata serta memahami teks yang mereka baca.

Setiap pendekatan pembelajaran menawarkan keunggulan dan keterbatasannya sendiri. Berikut adalah beberapa kekurangan dari metode fonik menurut para ahli:

1. Kurang memperhatikan pemahaman makna

Menurut Pressley (2016, h. 84), metode fonik lebih menekankan pada pengenalan huruf dan bunyi dibandingkan pemahaman isi bacaan. Hal ini menyebabkan anak-anak yang belajar dengan metode fonik mungkin lebih fokus pada cara mengucapkan kata daripada memahami arti keseluruhannya. Jika tidak diimbangi dengan strategi membaca pemahaman, anak bisa mengalami kesulitan dalam menginterpretasikan isi teks secara menyeluruh, yang dapat menghambat perkembangan literasi mereka dalam jangka panjang.

2. Kurang efektif untuk kata-kata yang tidak beraturan

Menurut Ehri (2017, h. 72), beberapa kata dalam bahasa memiliki pola ejaan yang tidak sesuai dengan aturan fonik, sehingga metode ini kurang efektif untuk kata-kata tersebut. Dalam bahasa Inggris, terdapat beberapa kata yang tidak mematuhi aturan fonik standar, contohnya seperti *one*, *was*, dan *said*, yang harus dihafal secara langsung. Oleh karena itu, anak yang hanya bergantung pada metode fonik mungkin akan mengalami kesulitan saat menemukan kata-kata yang tidak dapat dibaca secara fonetis, sehingga memerlukan pendekatan tambahan untuk mengatasi keterbatasan ini.

3. Membutuhkan latihan yang konsisten

Menurut Snowling (2019, h. 101), keberhasilan metode fonik sangat bergantung pada latihan yang terstruktur dan berkelanjutan. Anak-anak perlu diberikan sesi latihan yang rutin agar mereka dapat mengembangkan keterampilan membaca secara bertahap. Jika tidak ada latihan yang cukup atau tidak dilakukan secara konsisten, maka kemampuan membaca anak bisa berkembang dengan lambat.

Oleh karena itu, metode fonik memerlukan pendekatan yang sistematis dan dukungan dari guru atau orang tua untuk memastikan bahwa anak mendapatkan latihan yang cukup dalam menguasai teknik membaca berbasis fonik.