

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian adalah beberapa langkah yang memiliki tujuan untuk mencari sebuah fakta dalam penelitian. Hal ini dapat dimulai dari sebuah rumusan masalah yang berasal dari pemikiran manusia, dapat mengembangkan hipotesis awal, kemudian mengolah serta menganalisis penelitian tersebut, dan akhirnya mengarah pada suatu kesimpulan. Menurut Suryana (2012, h. 45), metode penelitian dapat disebutkan juga sebagai metode ilmiah, dimana hal tersebut merupakan suatu prosedur untuk mendapatkan wawasan ilmiah. Sedangkan menurut Sugiyono (2012, h. 55), metode penelitian merupakan berbagai macam langkah untuk mendapatkan data demi mencapai tujuan dan manfaat.

Menurut Sugiyono (2013), metode penelitian dapat dikategorikan menjadi dua jenis yaitu, kuantitatif dan kualitatif. Sementara itu, metode penelitian kualitatif lebih berfokus pada pemahaman mendalam terhadap fenomena yang diteliti melalui analisis deskriptif. Sugiyono menjelaskan bahwa metode ini bertujuan untuk menggali makna, konsep, atau pengalaman yang diperoleh subjek penelitian dalam konteks sosial spesifik. Oleh sebab itu, hasil penelitian dapat lebih bersifat interpretatif dan subjektif sesuai dengan perspektif partisipan.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan akan menggunakan teori *Flow* oleh Mihaly Csikszentmihalyi. Pengumpulan data dimulai dengan menggunakan metode kualitatif yaitu, studi literatur, studi eksisting, studi referensi, wawancara, dan FGD (*Focus Group Discussion*). Selain itu, pelatihan untuk para peneliti mengenai membaca dasar perlu diterapkan sebelum mengambil data. Pelatihan *Workshop* membaca dasar dilaksanakan dengan durasi sejumlah 12 jam. Namun, pelatihan dilakukan selama 2 hari, yakni dengan durasi 6 jam sehari. Pelatihan ini dilakukan bersama dengan salah satu perwakilan dari tim Gernas

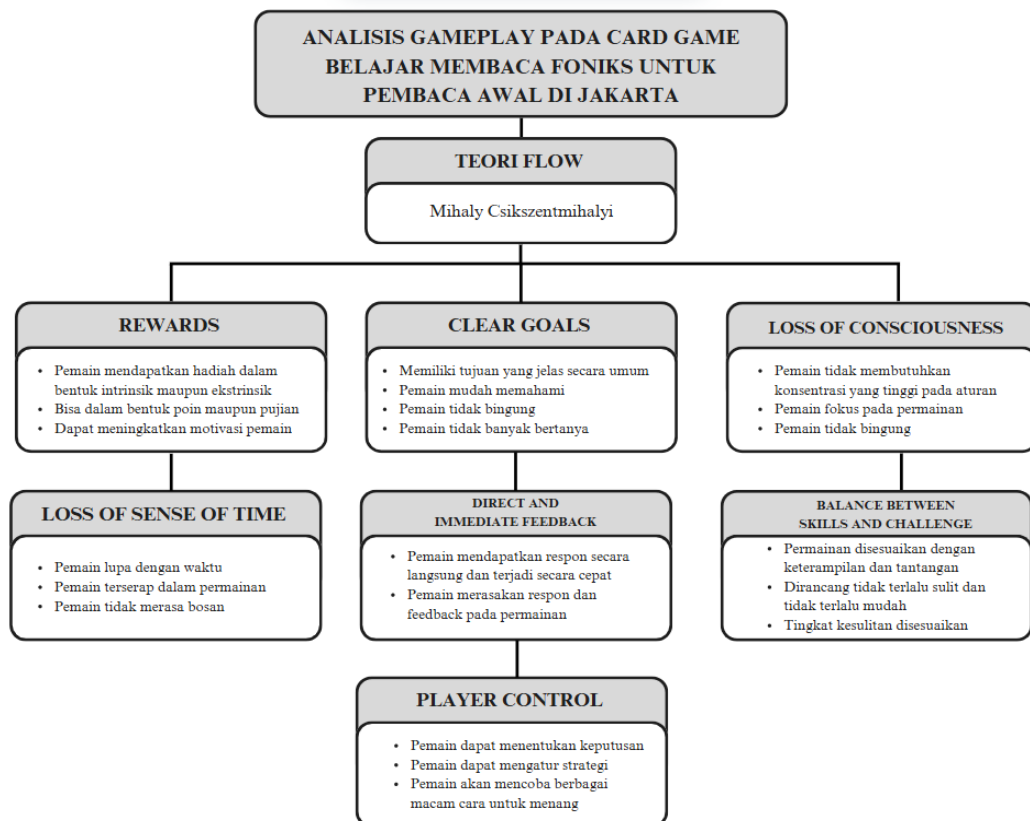
Tastaba, bernama Donna Kuswoyo. Tujuan dilakukannya pelatihan membaca dasar agar peneliti dapat memahami dan memperkaya ilmu mengenai fonik. Hal itu menjadi salah satu aspek penting yang dibutuhkan dalam penelitian ini. Dengan adanya pembekalan ilmu, maka akan memudahkan kebutuhan peneliti dalam mengumpulkan data.

3.1.1 Penjelasan Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah menerapkan teori *Flow* oleh seorang psikolog bernama Mihaly Csikszentmihalyi. *Flow* adalah kondisi kegiatan orang yang seimbang antara tantangan dan kemampuan, frustrasi, dan kebosanan untuk menghasilkan pengalaman prestasi, pencapaian, dan juga kesenangan. Teori *Flow* yang dikembangkan oleh Mihaly Csikszentmihalyi menggambarkan keadaan psikis dan mental seseorang seakan benar-benar tenggelam dalam suatu aktivitas dengan konsentrasi penuh, motivasi tinggi, dan rasa puas yang mendalam. Dalam konteks *card game*, teori ini menjelaskan bagaimana permainan dapat dirancang untuk menciptakan pengalaman yang optimal bagi para pemain.

Ketika pemain berada dalam keadaan *Flow*, mereka merasa terlibat sepenuhnya dalam aktivitas, seolah-olah waktu berlalu tanpa disadari. Hal ini terjadi karena permainan menawarkan tantangan yang seimbang dengan keterampilan pemain, memberikan tujuan yang jelas, serta memberikan *feedback* balik secara langsung yang membantu pemain memahami kemajuan mereka. Dalam *card game*, elemen seperti strategi permainan, aturan yang mudah dipahami, dan kesempatan untuk mengambil keputusan sendiri dapat mendukung terciptanya pengalaman *Flow*.

Selain itu, permainan kartu yang dirancang dengan baik memungkinkan pemain untuk fokus tanpa terganggu oleh faktor eksternal. Pemain dapat mengalami penyatuan antara tindakan dan kesadaran, di mana mereka tidak merasa terbebani dengan keputusan yang terlalu sulit, tetapi tetap tertantang untuk berpikir strategis. Jika sebuah permainan berhasil menciptakan pengalaman ini, maka pemain tidak hanya merasa terhibur, tetapi juga mendapatkan manfaat kognitif, seperti peningkatan konsentrasi, pemecahan masalah, dan kemampuan berpikir kritis. Berikut ini merupakan penjabaran dalam bentuk bagan sesuai dengan teori *Flow* oleh Mihaly Csikszentmihalyi:



Gambar 3.1 Bagan Teori *Flow*

Menurut penelitian Csikszentmihalyi (1990), pengalaman *Flow* dapat meningkatkan keterlibatan dan kepuasan dalam aktivitas tertentu, termasuk dalam permainan edukatif seperti *card game*. Dengan demikian, penerapan prinsip *Flow* dalam desain permainan kartu dapat menjadi strategi efektif untuk meningkatkan pengalaman belajar dan kesenangan pemain. Berikut ini merupakan penjabaran sesuai dengan teori *Flow* oleh Mihaly Csikszentmihalyi:

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

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.

3.2 Tahapan Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian, terdapat sebuah prosedur untuk memperkuat ilmu peneliti. Tahapan penelitian diterapkan sesuai dengan teori John W. Creswell pada tahun 2015 yang dikategorikan menjadi 3 tahap yaitu:

1. Tahap Persiapan (Pra-Penelitian)

Pada tahap pra-penelitian, membahas agar dapat menentukan fokus penelitian serta merumuskan pertanyaan penelitian. Selain itu, perlu meninjau penelitian terdahulu untuk memahami konteks dan menemukan celah penelitian. Dengan adanya dasar yang telah ditetapkan, perlunya memilih antara pendekatan kualitatif, kuantitatif, atau metode campuran sesuai dengan tujuan penelitian.

2. Tahap Pelaksanaan (Pelaksanaan Penelitian)

Pada tahap penelitian inti, membahas agar dapat melaksanakan metode pengumpulan data seperti wawancara, observasi, FGD. Selain itu, perlu memproses dan menganalisis data yang telah dikumpulkan agar dapat menjawab pertanyaan penelitian.

3. Tahap Penyelesaian (Pasca-Penelitian)

Pada tahap pasca-penelitian, membahas agar dapat menafsirkan temuan penelitian dalam konteks literatur dan teori yang ada. Selain itu, perlu menyusun laporan penelitian dan menyebarkan temuan melalui hasil karya yang ada.

Dilaksanakannya kegiatan pembekalan *Workshop Study Club* mengenai membaca dasar dengan menggunakan metode foniks. Kegiatan ini dilaksanakan di Kantor PT. ECONIT Perkasa, Jakarta Selatan, Indonesia. Pengumpulan data juga menggunakan metode studi literatur dan studi eksisting untuk memenuhi kebutuhan data dan wawasan peneliti. Dengan mengumpulkan beberapa referensi dari media *card game*, maka akan terlihat lebih jelas secara sistematis dan fungsinya. Selain itu, peneliti juga akan melakukan beberapa pengumpulan data dalam metode observasi di Sekolah Jamiat Kheir Putri bersama dengan tim Gernas Tastaba. Hal ini akan dilakukan *user play test* kepada siswa-siswi untuk mengetahui seberapa efektif ketika menggunakan media tersebut. Hasil dari data *user play test* akan dianalisis menggunakan teori *Flow* oleh Mihaly Csikszentmihalyi. Berikut ini merupakan penjabaran dari kegiatan penelitian yang akan dilakukan:

Tabel 3.1 Tahapan Penelitian

No	Tanggal	Kegiatan	Deskripsi
1	Januari 2025	Kick Off Meeting dan <i>Workshop Study Club</i> Belajar Membaca	- <i>Kick Off Meeting</i> membahas pembagian <i>jobdesc</i> dan menyusun <i>timeline</i> penelitian. - <i>Workshop Study Club</i> dilaksanakan selama 2 hari

			dengan durasi 6 jam yang mempelajari membaca dasar dengan menggunakan metode foniks.
2	Februari 2025	Pengumpulan Data	Pengumpulan data akan dilakukan dengan metode observasi, wawancara, dan FGD di Sekolah Jamiat Kheir Putri bersama dengan tim Gernas Tastaba.
3	Maret 2025	Evaluasi 1	Mengumpulkan seluruh progress beserta laporan nya.
4	April 2025	<i>User Play Test</i> dari Hasil Perancangan	Hasil karya akan di uji coba dengan <i>user play test</i> sesuai dengan teori yang digunakan.
5	Mei 2025	Evaluasi dan Revisi Perancangan	Revisi perancangan karya beserta dengan laporannya dan dikumpulkan kembali dalam bentuk final.

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

3.3 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data akan dilaksanakan melalui dua cara yaitu, secara kualitatif dan kuantitatif. Berikut ini merupakan penjabaran lebih detail mengenai pengumpulan data secara kualitatif:

3.3.1 Pengumpulan Data Kualitatif

Pengumpulan data kualitatif dapat dibagi menjadi beberapa metode yaitu, studi literatur, studi eksisting, wawancara, observasi, dan FGD (*Focus Group Discussion*). Berikut ini merupakan penjabaran lebih rinci dari pengumpulan data kualitatif:

1. Studi Literatur

Pengumpulan data dari perpustakaan, membaca dan mencatat informasi, serta teknik pengelolaan materi penelitian adalah komponen dari metodologi studi literatur (Zed, 2008, h. 3). Menurut Sugiyono (2012), beliau menyatakan bahwa studi literatur mencakup penelitian tentang teori, referensi, dan literatur akademik tentang budaya, nilai, dan norma yang berkembang dalam lingkungan sosial tertentu. Sebelum memutuskan topik dan rumusan masalah penelitian, peneliti melakukan situasi sosial ini sebelum mengumpulkan data dan sebelum terjun ke lapangan (Darmadi, 2011).

Peneliti akan melakukan studi literatur dengan mengumpulkan data melalui jurnal penelitian yang sudah ada, serta mencantumkan topik penelitian sebagai bukti nyata untuk melengkapi data penelitian. Tujuan dari studi literatur untuk mencari dasar dalam memperoleh, dan membangun landasan teori, serta merumuskan hipotesis penelitian.

2. Studi Eksisting

Studi eksisting adalah metode pengumpulan data yang memanfaatkan informasi atau spesimen yang telah ada sebelumnya. Menurut Hulley, Cummings, Browner, Grady, dan Newman (2013, h. 78), metode ini efisien dan cepat, serta digunakan untuk menyelidiki pertanyaan penelitian lain selain data utama. Selain itu, studi eksisting dapat meningkatkan kredibilitas hipotesis saat diuji.

Peneliti melaksanakan studi eksisting dengan berbagai macam media pembelajaran mengenai belajar membaca seperti, *card game*, *flash card*, buku latihan lafal, dan juga buku berjenjang. Studi eksisting akan dilaksanakan untuk memenuhi kebutuhan materi sesuai dengan topik penelitian ini.

3. Wawancara

Teknik wawancara adalah sebuah metode pengumpulan data yang termasuk ke dalam jenis kualitatif. Jenis penelitian kualitatif adalah sebuah penelitian yang menghasilkan data jenis deskriptif berupa tulisan, rekaman audio, serta perilaku dari narasumber yang diamati. Penelitian ini memiliki tujuan untuk memberikan pemahaman umum mengenai realitas sosial dari sudut pandang partisipan (Bogdan dan Biklens, 1992, h. 21). Penelitian kualitatif atau dalam konteks ini yaitu wawancara yang dilakukan untuk tujuan menggali informasi lebih dalam dan dapat menempatkan diri di posisi narasumber.

Menurut Lexy J. Moleong (2017, h. 98), wawancara merupakan sebuah percakapan yang dilakukan dengan tujuan tertentu. Dalam wawancara, peneliti dan responden bertemu secara tatap muka untuk mengumpulkan informasi secara lisan

untuk menggali lebih dalam serta untuk memperoleh informasi atau data orang pertama dari informasi yang dikumpulkan pada saat data dikumpulkan. Hal tersebut merupakan sebuah metode yang ditujukan untuk menguji hasil pengumpulan data lainnya untuk konfirmasi.

Wawancara akan dilakukan di Sekolah SD Jamiat Kheir Putri, Tanah Abang, Jakarta Pusat. Proses pengumpulan data ini akan dilakukan dengan para guru dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan kemampuan baca dan mengenali bunyi huruf pada murid-murid. Dengan adanya wawancara, maka peneliti akan mengetahui kondisi kemampuan murid, metode pembelajaran yang digunakan guru-guru, akses media pembelajaran seperti *card game*, dan harapan yang dimiliki oleh guru-guru tersebut. Berikut ini merupakan daftar pertanyaan wawancara yang akan dilakukan kepada guru-guru di Sekolah Jamiat Kheir Putri:

Tabel 3.2 List Pertanyaan Wawancara

No	Pertanyaan	Tujuan
1	Bagaimana kondisi kemampuan membaca murid di Sekolah Jamiat Kheir Putri?	Ingin mengetahui kondisi murid-murid secara keseluruhan.
2	Apa saja tantangan yang dihadapi oleh murid dengan guru dalam proses membaca dan mengenali bunyi huruf?	Ingin memahami apa saja kendala yang dihadapi oleh guru-guru bersama dengan murid-muridnya.
3	Bagaimana peran lingkungan	Ingin memahami apa saja

	dalam proses kemampuan belajar membaca?	faktor apa yang dapat mempengaruhi dari kemampuan baca anak.
4	Menurut pengalaman Anda, apakah Anda sudah menggunakan metode foniks dalam mengajar?	Ingin mengetahui perbandingan, apakah dengan menggunakan metode foniks dapat berdampak secara efektif atau tidak
5	Bagaimana respon murid ketika belajar membaca? Apakah semangat atau cenderung tidak tertarik?	Ingin mengetahui kondisi perasaan murid apakah semangat atau tidak.
6	Apakah terdapat <i>card game</i> di sekolah Jamiat Kheir Putri?	Ingin mengetahui apakah di sekolah tersebut memiliki fasilitas permainan atau tidak
7	Apakah Anda tertarik untuk menggunakan media <i>card game</i> sebagai pembelajaran?	Ingin mengetahui apakah <i>card game</i> akan digunakan.
8	Apa harapan Anda dalam proses pembelajaran mengenali bunyi huruf?	Ingin mengetahui apa saja harapan sebagai seorang guru.

4. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati secara langsung dan teratur terhadap objek atau fenomena dalam kondisi nyata. Menurut Abdussamad (2021), pengertian dari observasi merupakan sebuah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati dan mencatat secara rinci terhadap fenomena yang sedang diteliti. Melalui observasi, peneliti dapat memperoleh data empiris yang akurat tanpa intervensi, sehingga memungkinkan pemahaman mendalam tentang perilaku atau kondisi yang diteliti. Observasi juga memiliki peran penting untuk memahami konteks sosial, budaya, dan suasana dari subjek yang diteliti. Sebagaimana dijelaskan oleh Paramita dan Kristiana (2012, h. 45), observasi merupakan aktivitas ilmiah yang memiliki sifat empiris, faktual, dan berlandaskan pada data atau informasi yang nyata. Dengan mengamati langsung interaksi dan perilaku dalam konteks alami, peneliti dapat mengumpulkan data yang kaya dan mendalam.

Observasi akan dilakukan di Sekolah Dasar Jamiat Kheir Putri, Tanah Abang, Jakarta Pusat. Proses pengumpulan data ini akan dilakukan kepada para murid yang memiliki kemampuan baca kurang, menengah, dan tinggi. Tujuan dilaksanakannya observasi agar mengetahui kondisi, situasi, dan suasana dari sekolah tersebut. Akses dari media pembelajaran juga berpengaruh dan perlu diketahui dalam melaksanakan observasi sebagai proses pengumpulan data. Selain itu, pentingnya mengetahui perilaku dan respons baik dari guru maupun murid.

5. FGD (*Focus Group Discussion*)

Focus Group Discussion (FGD) adalah metode pengumpulan data kualitatif yang biasa digunakan untuk menggali pandangan, pendapat, keyakinan, dan sikap seseorang mengenai topik tertentu. Irwanto (2006, h. 112) mendefinisikan FGD sebagai sebuah proses pengumpulan data tentang masalah yang sangat spesifik melalui diskusi kelompok. Dalam FGD, interaksi antar peserta dapat memunculkan berbagai perspektif yang mungkin tidak muncul dalam metode pengumpulan data lainnya. Metode FGD memiliki keunggulan dalam mengidentifikasi norma sosial, nilai, dan keyakinan yang mempengaruhi perilaku individu. Afiyanti (2008) menyatakan bahwa metode FGD adalah metode yang sering digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi dalam penelitian kualitatif, termasuk pada penelitian di bidang keperawatan. Dengan melibatkan kelompok kecil yang homogen, FGD memungkinkan eksplorasi mendalam terhadap topik yang dibahas, serta dinamika kelompok yang dapat memberikan wawasan tambahan bagi peneliti.

FGD akan dilakukan secara daring bersama dengan alumni pelatihan dari Gernas Tastaba dengan berbagai macam zona waktu yang berbeda yaitu, WIB (Waktu Indonesia Barat), WITA (Waktu Indonesia Tengah), dan WIT (Waktu Indonesia Timur). Tujuan dilaksanakannya FGD adalah untuk mencari tahu pengalaman dan pendapat dari alumni pelatihan Gernas Tastaba.

3.3.2 Pengumpulan Data Kuantitatif

Pengumpulan data kuantitatif dapat dibagi menjadi salah satu metode yaitu melalui penyebaran kuesioner. Berikut ini merupakan penjabaran lebih rinci dari pengumpulan data kuantitatif:

1. Kuesioner

Kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan sejumlah pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Sugiyono (2017) mendefinisikan kuesioner sebagai instrumen penelitian yang terdiri dari pertanyaan tertulis yang diberikan kepada responden sebagai sumber data. Sedangkan, menurut Hair et al. (2019) menjelaskan bahwa kuesioner adalah alat yang dirancang untuk mengumpulkan informasi melalui pertanyaan-pertanyaan yang harus diisi oleh responden. Dengan demikian, kuesioner menjadi salah satu instrumen yang dapat bagi peneliti untuk memperoleh data yang relevan dari partisipan.

Kuesioner akan dilakukan pada acara “Prototype Day” di Kampus Universitas Multimedia Nusantara. Dengan adanya acara tersebut, maka akan disebarkan kuesioner bagi pemain yang telah mencoba permainan *card game* fonik belajar membaca. Hal tersebut memiliki tujuan agar uji *test play* dapat berjalan secara efektif dan dinilai secara objektif dari para pemain, khususnya yang lebih mengenal ilmu Desain Komunikasi Visual melalui kuesioner.

3.4 Analisis Data

Analisis data adalah proses penting dalam penelitian yang melibatkan pengelompokan dan penafsiran data untuk menemukan pola atau tema yang dapat dijadikan dasar dalam perumusan hipotesis atau kesimpulan. Menurut Sugiyono (2020, h. 131), analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam beberapa bagian, melakukan analisis, menyusun ke dalam urutan, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, serta membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain. Dalam penelitian ini, seluruh data mentah yang dikumpulkan akan dianalisis untuk melihat sejauh mana anak-anak mengalami kondisi tertentu saat bermain *card game*, sesuai dengan teori *Flow* oleh Mihaly Csikszentmihalyi.

Hal tersebut meliputi seperti fokus yang mendalam, motivasi pemain, serta keseimbangan antara tantangan dan keterampilan. Metode penelitian seperti studi literatur, studi eksisting, *Workshop Study Club*, akan berfungsi menjadi sebuah pengetahuan dasar (*baseline study*) bagi peneliti untuk mengetahui garis besar kondisi awal untuk menganalisis *card game* yang telah dirancang. Selain itu, metode penelitian seperti kuesioner, observasi, wawancara, dan *Focus Group Discussion* (FGD) akan berfungsi untuk membantu mengumpulkan data bagi peneliti untuk menganalisis *card game* yang telah dirancang. Berikut ini merupakan dua metode pengumpulan data utama yang akan digunakan dalam menganalisis *gameplay* dari *card game*:

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

3.4.1 Kuesioner

Menurut Sugiyono (2020, h. 150), analisis data kuesioner dapat dilakukan dengan metode persentase untuk melihat distribusi jawaban responden terhadap suatu variabel penelitian. Perhitungan ini dapat menggunakan rumus:

$$P = (f/N) \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase jawaban responden pada suatu aspek tertentu

f = Jumlah responden yang memilih jawaban tertentu

N = Total jumlah responden yang mengisi kuesioner

Dalam penelitian ini, metode analisis kuesioner digunakan untuk mengevaluasi efektivitas pengalaman bermain *card game* fonik berdasarkan teori *flow* Mihaly Csikszentmihalyi. Kuesioner akan diberikan kepada responden yang telah bermain *card game* tersebut. Hal ini bertujuan untuk memperoleh umpan balik mengenai bagaimana elemen visual, mekanik permainan, dan pengalaman bermain dapat mempengaruhi tingkat keterlibatan (*engagement*) pemain dalam *game* edukasi ini. Data yang diperoleh dari kuesioner kemudian akan ditabulasi dan dianalisis menggunakan rumus persentase untuk menentukan sejauh mana *game* ini berhasil menciptakan kondisi *flow* yang optimal bagi pengguna.

Dengan menggunakan metode analisis persentase, penelitian ini dapat mengidentifikasi pola respons dari para responden yang memiliki latar belakang desain terhadap pengalaman bermain *card game* fonik. Persentase hasil kuesioner akan membantu dalam memahami sejauh mana *gameplay* ini mampu menciptakan keterlibatan optimal sesuai dengan teori *flow* Mihaly Csikszentmihalyi. Jika mayoritas responden menunjukkan skor tinggi dalam

aspek seperti tantangan yang seimbang, *feedback* yang jelas, dan konsentrasi penuh selama bermain, maka dapat disimpulkan bahwa *game* ini berhasil menghadirkan pengalaman *flow*. Sebaliknya, jika persentase skor rendah lebih dominan, maka perlu dilakukan perbaikan pada mekanisme permainan agar lebih menarik dan efektif dalam meningkatkan literasi membaca anak. Oleh karena itu, analisis data ini tidak hanya berfungsi untuk menilai efektivitas *card game* fonik, tetapi juga sebagai dasar pengembangan lebih lanjut agar *gameplay* ini lebih optimal dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

3.4.2 Observasi

Observasi akan dilakukan untuk menganalisis bagaimana anak-anak berinteraksi dengan *card game* berbasis fonik dalam proses belajar membaca. Fokus observasi mencakup keterlibatan anak dalam permainan, durasi bermain, pemahaman mereka terhadap konsep fonik, serta kelancaran membaca yang dicapai setelah mengikuti permainan. Data yang diperoleh akan dianalisis secara kualitatif dan dikelompokkan berdasarkan kategori tertentu guna menghasilkan deskripsi mendalam mengenai fenomena yang diamati (Sugiyono, 2020, h. 152).

Dalam melakukan observasi perlunya media dokumentasi dan rekaman untuk membantu menganalisis dari hasil yang telah didapatkan. Hasil dari analisis data akan menggunakan teori *flow* dari Mihaly Csikszentmihalyi (1990), yang menjelaskan bagaimana keterlibatan mendalam dalam aktivitas tertentu dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Penelitian ini akan mengevaluasi apakah *gameplay card game* fonik dapat menciptakan kondisi *flow* bagi anak-anak, yang ditandai dengan fokus tinggi, motivasi intrinsik, dan pengalaman belajar yang menyenangkan. Jika kondisi ini tercapai, maka permainan dapat dianggap sebagai metode

pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca anak sejak dini.

Oleh sebab itu, data yang telah diperoleh dari *Workshop Study Club* dan wawancara dapat digunakan untuk menjadi patokan dalam melihat kondisi anak sebelum dan sesudah pada saat belajar sambil bermain menggunakan media *card game*. Jika anak-anak menunjukkan tingkat keterlibatan yang tinggi, perasaan senang, dan kehilangan rasa waktu saat bermain, maka dapat disimpulkan bahwa *card game* fonik berhasil menciptakan pengalaman *flow* yang mendukung proses belajar membaca secara efektif.

