

**ANALISIS PERSEPSI PEMBACA AWAL TERHADAP
ILUSTRASI PADA *CARD GAME*
PEMBELAJARAN FONIK**



LAPORAN MBKM PENELITIAN

**Habibah Najelaa Rayyan Djauharie
00000080770**

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

**ANALISIS PERSEPSI PEMBACA AWAL TERHADAP
ILUSTRASI PADA *CARD GAME*
PEMBELAJARAN FONIK**



LAPORAN MBKM PENELITIAN

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Program Studi Desain Komunikasi Visual

Habibah Najelaa Rayyan Djauharie

00000080770

**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 : Habibah Najelaa Rayyan Djauharie

Nomor Induk Mahasiswa : 00000080770

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/ Skripsi/ Tugas Akhir/ Laporan~~
~~Magang~~/ MBKM saya yang berjudul:

ANALISIS PERSEPSI PEMBACA AWAL TERHADAP ILUSTRASI PADA *CARD GAME* PEMBELAJARAN FONIK

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, 17 Juni 2025



(Habibah Najelaa Rayyan Djauharie)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Cluster MBKM dengan judul
**ANALISIS PERSEPSI PEMBACA AWAL TERHADAP
ILUSTRASI PADA *CARD GAME*
PEMBELAJARAN FONIK**

Oleh

Nama Lengkap : Habibah Najelaa Rayyan Djauharie

Nomor Induk Mahasiswa : 00000080770

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 11 Juni 2025
Pukul 11.30 s.d. 12.00 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing


M. Ady Nugeraha, M.Sn.
0313039003/ 083672

Penguji


Nadia Mahatmi, M.Ds.
0416038705/ 039375

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/ 043487
**UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA**

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Habibah Najelaa Rayyan Djauharie
Nomor Induk Mahasiswa : 00000080770
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/S2
Judul Karya Ilmiah : ANALISIS PERSEPSI PEMBACA AWAL
TERHADAP ILUSTRASI PADA *CARD*
GAME PEMBELAJARAN FONIK

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, 17 Juni 2025



(Habibah Najelaa Rayyan Djauharie)

* Pilih salah satu

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/ HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan MBKM berjudul "Analisis Persepsi Pembaca Awal terhadap Ilustrasi pada *Card Game* Pembelajaran Fonik." Laporan ini disusun sebagai syarat kelulusan MBKM Penelitian di Universitas Multimedia Nusantara. Penulis mengucapkan terima kasih atas bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, di antaranya:

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, M.Ds., selaku Pembimbing Koordinator Program MBKM Universitas Multimedia Nusantara.
5. Mohammad Ady Nugeraha, M.Sn., selaku pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
6. Gernas Tastaba yang berada dibawah Yayasan Penggerak Indonesia Cerdas, selaku rekan dalam menyiapkan konten *card game* dengan metode fonik.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga karya ilmiah ini dapat menjadi bermanfaat bagi pembaca, dan juga menjadi referensi untuk perancangan laporan di waktu mendatang.

Tangerang, 17 Juni 2025



(Habibah Najelaa Rayyan Djauharie)

ANALISIS PERSEPSI PEMBACA AWAL TERHADAP

ILUSTRASI PADA *CARD GAME*

PEMBELAJARAN FONIK

(Habibah Najelaa Rayyan Djauharie)

ABSTRAK

Kemampuan membaca merupakan keterampilan dasar yang diajarkan kepada peserta didik di kelas awal. Namun, hasil Programme for International Student Assessment (PISA) menunjukkan bahwa hanya 25% siswa di Indonesia yang mampu mencapai tingkat kemampuan membaca level 2 atau lebih tinggi. Kesulitan membaca pada siswa dapat disebabkan oleh lemahnya fondasi literasi sejak usia dini, termasuk kesulitan mengenal huruf, mengeja, dan melafalkan fonem. Salah satu metode efektif untuk mengatasi hambatan ini adalah metode fonik. Gernas Tastaba, sebuah lembaga yang berfokus pada linguistik dan pembelajaran, berupaya memperkenalkan metode fonik kepada tenaga pendidik melalui media pembelajaran berupa kartu fonik. Namun, hasil uji coba menunjukkan bahwa ilustrasi pada kartu tersebut dinilai kurang akurat dan memicu persepsi yang keliru di kalangan siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menilai persepsi siswa terhadap ilustrasi pembelajaran fonik, yang ditinjau melalui keterlibatan beban kognitif mereka yang dapat berpengaruh dari terbentuknya persepsi. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan *Cognitive Load Theory* yang dikembangkan oleh Sweller. Hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran fonik yang lebih efektif dan sesuai dengan persepsi kognitif siswa.

Kata kunci: Fonik, Persepsi Pembaca Awal, Ilustrasi *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

***ANALYSIS OF EARLY READERS PERCEPTION
TOWARDS ILLUSTRATION IN
PHONIC CARD GAME***

(Habibah Najelaa Rayyan Djauharie)

ABSTRACT (English)

Reading ability is a fundamental skill taught to early-grade students. However, the Programme for International Student Assessment (PISA) results show that only 25% of students in Indonesia can achieve reading proficiency at level 2 or higher. Difficulties in reading among students may be caused by weak literacy foundations established during early childhood, including challenges in recognizing letters, spelling, and pronouncing phonemes. One effective method to overcome these obstacles is the phonics method. Gernas Tastaba, an institution focused on linguistics and education, aims to introduce the phonics method to educators through phonics learning cards. However, trial results indicate that the illustrations on these cards are considered inaccurate and lead to misconceptions among students. Therefore, this study aims to assess students' perceptions of phonics learning illustrations, examined through the involvement of their cognitive load, which may influence the formation of perception. This study employs a qualitative descriptive method with the Cognitive Load Theory approach developed by Sweller. The results of this study are expected to contribute to the development of more effective phonics learning media that align with students' cognitive perceptions.

Keywords: Phonics, Early Reader's Perception, Card Game Illustration.

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

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	2
HALAMAN PENGESAHAN	3
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	4
KATA PENGANTAR	5
ABSTRAK	6
<i>ABSTRACT (English)</i>	7
DAFTAR ISI	8
DAFTAR TABEL	10
DAFTAR GAMBAR	10
DAFTAR LAMPIRAN	1
BAB I	
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang MBKM Cluster Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah MBKM Cluster Penelitian	3
1.3 Batasan Masalah MBKM Cluster Penelitian	3
1.3.1 Subjek Penelitian	3
1.3.2 Objek Penelitian	3
1.4 Maksud dan Tujuan MBKM Cluster Penelitian	4
1.5 Urgensi MBKM Cluster Penelitian	4
1.6 Luaran MBKM Cluster Penelitian	4
1.7 Manfaat Melaksanakan MBKM Cluster Penelitian	5
1.8 Deskripsi Waktu dan Prosedur MBKM Cluster Penelitian	5
BAB II	
TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Permainan Dalam Pembelajaran	7
2.1.2 Game Edukasi	7
2.1.3 Media Pembelajaran	9
2.1.4 Penerapan card game dalam pembelajaran	10
2.1.5 Keunggulan card game	11
2.2 Ilustrasi	12
2.2.1 Jenis Ilustrasi	12
2.2.2 Ilustrasi Pada Pembelajaran	16
2.3 Kemampuan Membaca	17
2.3.1 Kemampuan Membaca Permulaan	18

2.3.2 Tujuan Membaca Permulaan.....	19
2.4 Metode Pembelajaran Fonik.....	20
2.4.1 Tahapan Pembelajaran Fonik.....	20
2.4.2 Media Pembelajaran Fonik.....	21
2.4.3 Manfaat Dan Keunggulan Fonik.....	23
2.5 Persepsi Visual.....	24
2.5.1 Persepsi Visual Pada Anak.....	25
2.5.2 Persepsi Visual dalam Pembelajaran.....	26
2.5.3 Persepsi Visual Pada Ilustrasi.....	27
2.6 Strategi Pembelajaran Interaktif.....	28
2.7 Teori Cognitive Load.....	32
BAB III	
METODE PENELITIAN.....	35
3.1 Metode Penelitian.....	35
3.2 Tahapan Penelitian.....	36
3.3 Teknik dan prosedur penelitian.....	38
3.3.1 Pra-Penelitian.....	38
3.3.2 Penelitian Lapangan.....	42
3.4 Analisis Data.....	47
BAB IV	
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	50
4.1 Timeline dan Uraian Tahapan Pelaksanaan Penelitian.....	50
4.2 Hasil Penelitian.....	56
4.3 Pembahasan Hasil Penelitian.....	89
4.3.1 Ilustrasi dalam mengoptimalkan beban intrinsik siswa.....	90
4.3.2 Ilustrasi dalam Meminimalisir Extraneous Siswa.....	92
4.3.3 Ilustrasi dalam Meningkatkan Germane Load Siswa.....	94
4.3.4 Peran Beban Kognitif Siswa Dalam Mempersepsikan Ilustrasi.....	94
4.4 Kendala yang ditemukan selama penelitian.....	98
4.5 Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	99
BAB V	
SIMPULAN DAN SARAN.....	100
5.1 Simpulan.....	100
5.2 Saran.....	101
DAFTAR PUSTAKA.....	vi
LAMPIRAN.....	xv

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Timeline Kegiatan MBKM.....	5
Tabel 3.1 Observasi.....	42
Tabel 4.1 Timeline Kegiatan Penelitian.....	50
Tabel 4.1 Uraian Kegiatan Penelitian.....	53
Tabel 4.4 Key Findings Studi Referensi.....	68
Tabel 4.5 Observasi Intrinsic Load SD Penggilingan 01.....	74
Tabel 4.6 Observasi extraneous Load SD Penggilingan 01.....	78
Tabel 4.7 Observasi Germane Load SD Penggilingan 01.....	80
Tabel 4.8 Observasi Intrinsic Load SD Jamiat Kheir.....	83
Tabel 4.9 Observasi Extraneus Load SD Jamiat Kheir.....	85
Tabel 4.10 Observasi Germane Load SD Jamiat Kheir.....	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Media Kartu Edukatif.....	8
Gambar 2.2 Media Pembelajaran.....	10
Gambar 2.3 Ilustrasi Naturalis.....	13
Gambar 2.4 Ilustrasi Dekoratif.....	13
Gambar 2.5 Gambar Kartun.....	14
Gambar 2.6 Gambar karikatur.....	14
Gambar 2.7 Gambar Bercerita.....	15
Gambar 2.8 Ilustrasi Pelajaran.....	15
Gambar 2.9 Ilustrasi khayalan.....	16
Gambar 2.10 Pembaca pemula.....	18
Gambar 2.11 Media kartu Fonik.....	22
Gambar 2.12 Siklus Persepsi Visual.....	24
Gambar 2.13 Pembelajaran Interaktif.....	29
Gambar 2.14 <i>Cognitive Load Theory</i>	33
Gambar 3.1 Bagan Tahapan Penelitian.....	36
Gambar 4.1 Pelatihan Gernas Tastaba.....	57

Gambar 4.2 Wawancara ahli.....	58
Gambar 4.3 Wawancara guru peserta pelatihan.....	60
Gambar 4.4 Wawancara guru yang belum mengikuti pelatihan.....	62
Gambar 4.5 Kartu Permainan Old Maid.....	64
Gambar 4.6 Kartu Permainan Etsy Uk.....	67
Gambar 4.7 Prototype kartu 1.....	69
Gambar 4.8 Prototype kartu 2.....	70
Gambar 4.9 Kartu Observasi Lapangan.....	71
Gambar 4.10 Lembar Kunci Jawaban.....	72
Gambar 4.11 observasi SD Penggilingan 01.....	73
Gambar 4.12 Kartu Gambar “Syal” dan “Yo-yo”.....	75
Gambar 4.13 Kartu “Apel” dan “Pisang”.....	76
Gambar 4.14 Kartu “Jerapah” dan “Ayam”.....	77
Gambar 4.15 Kartu “Televisi” dan “Burung”.....	79
Gambar 4.15 observasi SD Jamiat Kheir.....	82
Gambar 4.16 Kartu Ilustrasi fonik “Batu” & “Nyamuk.”.....	84
Gambar 4.17 Kartu Ilustrasi fonik “Jeruk” & “Kucing.”.....	86



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. MBKM: 01 Cover Letter Cluster MBKM.....	xi
Lampiran 2. MBKM: 02 Kartu Identitas Peserta MBKM.....	xvi
Lampiran 3. MBKM 03: MBKM Daily Task.....	xvii
Lampiran 4. MBKM 04 : Lembar Verifikasi Laporan.....	xxxvii
Lampiran 5. <i>Letter of Acceptance</i>	xxxviii
Lampiran 6. <i>Letter of Completion</i>	xli
Lampiran 7. Pelatihan Dasar Gernas Tastaba.....	xliv
Lampiran 8. Wawancara Ahli Gernas Tastaba.....	xliv
Lampiran 9. Wawancara Pak Heru.....	xliv
Lampiran 10. Wawancara Guru SD Jamiat Kheir.....	xliv
Lampiran 11. Observasi SD Penggilingan 1.....	xliv
Lampiran 12. Observasi SD Jamiat Kheir.....	xlvi
Lampiran 13. <i>Focus Group Discussion</i> SD Jamiat Kheir.....	xlvi
Lampiran 14. Moodboard Perancangan Kartu.....	xlvi
Lampiran 15. Prototype awal Card Game.....	xlvi
Lampiran 16. Kartu Ilustrasi Fonik Digital.....	xlix
Lampiran 17. Lembar Jawaban Kartu Fonik.....	liii
Lampiran 18. Kemasan Kartu Fonik.....	lv
Lampiran 19. Transkrip Wawancara Guru Jamiat Kheir.....	lv
Lampiran 20. Transkrip Wawancara Ahli Gernas Tastaba.....	lxiv
Lampiran 21. Transkrip Wawancara Peserta Pelatihan Gernas Tastaba.....	lxxxi
Lampiran 22. Transkrip <i>Focus Group Discussion</i> SD Jamiat Kheir.....	xcvi
Lampiran 23. Lampiran Hasil Turnitin MBKM Penelitian.....	xcix

U 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