

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang MBKM Cluster Penelitian

Berdasarkan hasil asesmen yang dilakukan oleh Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD) dalam program *Programme for International Student Assessment* (PISA), ditemukan bahwa pada tahun 2022 hanya 25% siswa di Indonesia yang dapat menguasai kemampuan membaca tingkat 2 atau lebih tinggi, yang berarti masih mengalami kesulitan dalam memahami teks sederhana dan mengenali struktur teks, sedangkan rata-rata yang ditetapkan oleh OECD adalah 70% (OECD, 2023). Kesulitan ini dapat disebabkan oleh kurang kuatnya pondasi literasi yang dipelajari sejak usia dini, yang meliputi kesulitan mengenal huruf, mengeja, dan melafalkan fonem. Akibatnya, mereka akan dalam menguasai keterampilan bahasa (Torau et al., 2022, h. 368).

Salah satu metode yang dapat membantu mengatasi hambatan membaca adalah metode fonik. Pendekatan metode ini telah disebut valid dalam mendukung keterampilan membaca awal siswa di sekolah, dengan menekankan pengenalan dan pengucapan fonem yang sesuai dengan alfabet Indonesia (Hasanudin et al., 2023, h. 399). Beberapa penelitian telah menunjukkan keefektifan metode berbasis fonik dalam meningkatkan keterampilan membaca dini. Misalnya, penelitian yang dilakukan di PAUD Islam Terpadu Az-Zahroh Ambulu Jember menemukan bahwa penerapan metode fonik, termasuk penggunaan kartu huruf dan aktivitas multisensori seperti menulis di pasir, menunjukkan hasil yang menjanjikan dalam merangsang kemampuan membaca dini (Rohman, 2024, h.68). Namun, penerapan metode ini di Indonesia masih membutuhkan penyesuaian terhadap konteks lokal, termasuk pemilihan media pembelajaran yang sesuai, seperti penggunaan gambar yang relevan untuk mendukung proses belajar (Hamid & Hajerah, 2024, h. 188).

Berbagai pelatihan dan program, seperti yang diselenggarakan oleh Gerakan Nasional Berantas Buta Membaca (Gernas Tastaba) dan Yayasan Penggerak Cerdas Indonesia (PENGINCER), telah berupaya memperkenalkan metode fonik kepada guru di berbagai daerah di Indonesia dengan menggunakan pendekatan pembelajaran yang inovatif. Sebagai salah satu upaya untuk memfasilitasi pembelajaran fonik, Gernas Tastaba mengembangkan media pembelajaran alternatif berupa *card game* ilustrasi. Dalam permainan ini, tujuan utama pemain adalah mengidentifikasi kesamaan bunyi kata berdasarkan ilustrasi yang disajikan.

Pengamatan awal yang dilakukan peneliti pada tahap pra-penelitian terhadap kartu ilustrasi fonik yang diproduksi oleh Gernas Tastaba mengungkapkan bahwa beberapa ilustrasi masih cenderung ambigu, sehingga sering menimbulkan persepsi yang keliru di kalangan siswa. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti bekerja sama dengan Yayasan Gernas Tastaba dalam mengembangkan media pembelajaran alternatif berupa *card game* fonik ‘Bak Tebak!’, yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran fonik secara lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa pembaca awal.

Meskipun demikian, belum banyak penelitian yang secara khusus menelaah bagaimana ilustrasi membantu siswa memahami dan menafsirkan kata pada pembelajaran fonik. Padahal, Ilustrasi berpotensi memberikan pengalaman nyata yang mempermudah serta mempercepat proses pembelajaran membaca (Switaningsih & Ngatmini, 2024, h. 293).

Dengan demikian, penelitian ini berfokus pada bagaimana siswa pembaca awal mempersepsikan ilustrasi dalam *card game* fonik “Bak Tebak!” dalam memfasilitasi pembentukan persepsi yang akurat terhadap makna dan konsep kata, dengan mempertimbangkan beban kognitif yang mereka alami selama proses pemahaman.

1.2 Rumusan Masalah MBKM Cluster Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan. Penulis merumuskan hipotesis sebagai berikut.

1. Meskipun media pembelajaran fonik sudah umum digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa, pemahaman dan respon siswa terhadap ilustrasi pada media tersebut belum banyak diteliti.
2. Perlu ditinjau adanya tinjauan dalam bagaimana siswa menginterpretasi makna ilustrasi pada *card game* fonik “Bak Tebak!” secara akurat.

Berdasarkan hipotesis tersebut, maka akan peneliti akan merumuskan masalah:

“Bagaimana persepsi anak terhadap ilustrasi pada *card game* fonik “Bak Tebak!” ditinjau dari beban kognitif yang mereka alami selama proses permainan?”

1.3 Batasan Masalah MBKM Cluster Penelitian

Agar penelitian dilaksanakan secara terstruktur dan rapi, maka dilakukan berdasarkan batasan penelitian sebagai berikut.

1.3.1 Subjek Penelitian

Subjek penelitian terdiri dari anak-anak usia 7-9 tahun yang berasal dari kelompok sosial ekonomi menengah ke bawah (SES C-B) berdomisili di Jakarta. Subjek dipilih secara *purposive* dengan mempertimbangkan kemampuan membaca serta pengalaman mereka dalam menggunakan media pembelajaran interaktif fonik.

1.3.2 Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah ilustrasi pada *card game* yang digunakan sebagai media pembelajaran fonik pada siswa yang termasuk pembaca awal. Fokus penelitian yaitu bagaimana siswa mempersepsikan hubungan antara gambar dan kata, serta bagaimana ilustrasi tersebut

mempengaruhi kemampuan kognitif mereka dalam mencerna sejumlah informasi yang disampaikan pada ilustrasi pada media *card game*.

1.4 Maksud dan Tujuan MBKM Cluster Penelitian

Dengan latar belakang tersebut, maksud penulis adalah untuk menganalisis pengaruh ilustrasi pada media pembelajaran *card game* terhadap persepsi anak dalam proses pembelajaran fonik. Sedangkan tujuan dari dilaksanakan penelitian meliputi:

1. Penulis berupaya dalam berkontribusi dalam meningkatkan kualitas literasi di Indonesia melalui pengembangan media pembelajaran fonik yang interaktif dan inovatif.
2. Sebagai syarat kelulusan dalam pelaksanaan cluster MBKM Penelitian pada periode semester genap 2024/2025.

1.5 Urgensi MBKM Cluster Penelitian

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah, dan batasan masalah, dapat disimpulkan bahwa kurangnya media pembelajaran yang dapat mendukung persepsi anak pada pemahaman fonem pada usia dini dapat menghambat proses anak dalam mengembangkan kemampuan literasi, terutama membaca dan menulis. Penelitian sebelumnya telah membuktikan bahwa penggunaan ilustrasi dapat meningkatkan pengalaman belajar, terutama dalam membantu peserta didik memahami konsep dan dasar-dasar fonologi dengan lebih cepat.

Meskipun demikian, tidak banyak penelitian fokus pada ilustrasi dalam media pembelajaran anak yang mempertimbangkan beban kognitif penggunanya. Dengan pemahaman tersebut, penelitian ini menjadi mendesak untuk dilakukan untuk menganalisis persepsi anak terhadap ilustrasi dalam *card game* dalam memfasilitasi anak dalam belajar fonik.

1.6 Luaran MBKM Cluster Penelitian

Hasil penelitian yang menjadi luaran dari penelitian, diantaranya, prototipe perancangan ilustrasi pada *card game* dan juga laporan penelitian yang

dapat dijadikan referensi oleh peneliti lain. Hak cipta atau paten atas desain ilustrasi dan *card game* yang dikembangkan.

1.7 Manfaat Melaksanakan MBKM Cluster Penelitian

1. Bagi Penulis :

Menambah wawasan terkait kondisi kemampuan membaca pada siswa, memahami dampak penggunaan ilustrasi pada tingkat pemahaman siswa terhadap fonem, serta meningkatkan keterampilan dalam melakukan riset lapangan, mengolah data, dan menyusun laporan penelitian dengan terstruktur.

2. Bagi guru dan orangtua:

Program penelitian ini dapat memberikan referensi untuk guru dalam menerapkan pembelajaran yang lebih kreatif dan efektif serupa dengan media perancangan *card game* ilustrasi. Perancangan ilustrasi pada media pembelajaran *card game* secara efektif dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca siswa.

1.8 Deskripsi Waktu dan Prosedur MBKM Cluster Penelitian

Pelaksanaan MBKM Cluster Penelitian setara dengan 640 jam kerja, atau 18-20 minggu dalam 1 semester. MBKM Penelitian berobot 20 SKS. Secara garis besar, prosedur pelaksanaan MBKM cluster penelitian dapat dilihat di tabel berikut:

Tabel 1.1 Tabel *Timeline* Kegiatan MBKM

| No. | Rangkaian | Keterangan | Tanggal |
|-----|----------------------------|--|-------------|
| 1. | Sosialisasi Cluster MBKM | Pembekalan materi seputar rangkaian program MBKM. | 1 Nov 2024 |
| 2. | Pendaftaran MBKM | Pendaftaran MBKM sesuai <i>cluster</i> yang diinginkan. | 6 Des 2024 |
| 3. | Registrasi Website Merdeka | Registrasi pada website Merdeka umn yang digunakan selama rangkaian MBKM | 22 Jan 2025 |

| | | | |
|-----|--------------------------|--|------------------|
| | | berlangsung | |
| 4. | Awal perkuliahan MBKM | Mulai perkuliahan MBKM, pada tahap ini, cluster penelitian diawali dengan kick off meeting bersama pembimbing eksternal. | 3 Feb 2025 |
| 5. | Evaluasi 1 Cluster MBKM | Evaluasi pertama pada pelaksanaan MBKM cluster penelitian. | 24 - 28 Mar 2025 |
| 6. | Perkuliahan MBKM | Melanjutkan perkuliahan/rangkaian MBKM cluster penelitian. | 29 Mar 2025 |
| 7. | Evaluasi 2 Cluster MBKM | Evaluasi kedua pada pelaksanaan MBKM cluster penelitian. | 19 - 23 Mei 2025 |
| 8. | Pendaftaran Sidang | Pendaftaran sidang hasil MBKM cluster penelitian. | 4 Jun 2025 |
| 9. | Periode Sidang MBKM | Pelaksanaan sidang laporan akhir MBKM cluster penelitian. | 11- 12 Jun 2025 |
| 10. | Pengumpulan Laporan MBKM | Pengumpulan laporan MBKM final pada website Merdeka. | 25 - 26 Jun 2025 |

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA