

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Permainan Dalam Pembelajaran

##### 2.1.1 *Game*

*Game* sering disebut sebagai suatu aktivitas terstruktur yang bertujuan untuk kesenangan yang dapat dimanfaatkan sebagai media edukasi. Latar belakang pada *game* sangat menarik dan memotivasi, menjadikannya aktivitas yang populer dan digemari oleh banyak orang di seluruh dunia (Aula, 2020, h. 22). Kegiatan ini merupakan bentuk partisipatif, interaktif, dan hiburan yang dibuat berdasarkan dunia buatan yang diatur oleh aturan (Azis et al., 2021, h.30).

*Game* juga diartikan sebagai "permainan," yaitu suatu cara belajar yang digunakan dalam menganalisis sejumlah pemain maupun individu yang menunjukkan strategi-strategi rasional (Susanti, 2021, h. 38).

Kesimpulannya, permainan adalah kegiatan terstruktur yang dirancang untuk kesenangan yang juga dapat berfungsi sebagai media pendidikan. Sifatnya yang menarik dan memotivasi membuat permainan sangat populer di seluruh dunia. Permainan bersifat interaktif dan partisipatif, beroperasi dalam dunia buatan yang diatur oleh aturan tertentu. Selain itu, teori permainan menyediakan kerangka kerja untuk menganalisis bagaimana pemain atau individu menggunakan strategi rasional, yang menyoroti potensi pendidikan dan analitis permainan.

##### 2.1.2 *Game* Edukasi

*Game* edukasi merupakan sebuah permainan yang disajikan untuk meningkatkan minat belajar pemain saat memainkannya (Aula, 2020, h. 22). *Game* edukasi juga dirancang untuk merangsang daya pikir, termasuk meningkatkan konsentrasi dan kemampuan memecahkan masalah, serta

mendukung konsep pembelajaran melalui bermain sambil belajar (Widyastuti & Puspita, 2020).

Menurut Griffith dalam Susanti (2021, h. 37-38), game memiliki beberapa manfaat dalam pembelajaran:

1. Memberikan unsur interaktivitas yang dapat merangsang pembelajaran.
2. Memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan baru.
3. Meningkatkan rasa ingin tahu dan memberikan tantangan yang memotivasi pembelajaran.
4. Membekali anak-anak dengan pengetahuan tentang teknologi.
5. Membantu pengembangan keterampilan di bidang teknologi informasi (IT).
6. Menyediakan hiburan yang sesuai dengan masa anak-anak.



Gambar 2.1 Media Kartu Edukatif

Sumber: [www.goodhousekeeping.com](http://www.goodhousekeeping.com) (2024)

Penerapan elemen permainan dapat membantu siswa memahami informasi dengan lebih mudah. Permainan menjadi sarana yang efektif untuk menghibur, mendidik, memberikan dampak positif, dan membentuk kepribadian (Bate'e et al., 2023, h. 47). Selain itu, melalui permainan, peserta didik memperoleh pengetahuan dari berbagai aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dengan demikian, siswa dapat meningkatkan pengetahuan,

membentuk persepsi terhadap suatu objek, serta mengambil keputusan secara cepat dan tepat sebagai bagian dari kecerdasan praktis (Bate'e et al., 2023).

### **2.1.3 Media Pembelajaran**

Media merupakan wadah dari pesan yang ingin disampaikan oleh sumber kepada penerima pesan, di mana materi yang diterima berupa pesan instruksional, dan tujuan akhirnya adalah tercapainya proses pembelajaran (Daniyati et al., 2023, h. 284). Media merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Ramli, 2013, h. 4). Sementara itu, media pembelajaran mengacu pada bahan dan alat dalam mengajar untuk memfasilitasi interaksi edukatif antara guru dan siswa dengan cara yang efektif, dan efisien (Fadilah et al., 2023, h. 9).

Salah satu media pembelajaran yang digunakan guru untuk mengajarkan membaca kepada siswa adalah kartu gambar. Kartu gambar dapat digunakan untuk membantu siswa mempelajari kosakata tidak hanya melalui penjelasan maupun buku pelajaran, tetapi visual juga (Arsini & Kristiantari, 2022, h. 175). Media kartu kata termasuk dalam kategori media grafis atau dua dimensi yang memiliki ukuran panjang dan lebar (Nenu et al., 2024, h. 558). Media kartu bergambar dapat menarik perhatian siswa melalui visualisasi gambar dan perpaduan warna, karena kemampuannya dalam meningkatkan daya imajinasi siswa, memperkuat daya ingat mereka, dan membantu penyampaian materi pelajaran secara lebih efektif (Prihatmojo, 2019, h. 97).



karakter, kepribadian, maupun pengetahuan anak dalam belajar (Susanti, 2021, h. 37).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berperan sebagai sarana penyampaian pesan instruksional yang mendukung proses belajar. Media pembelajaran dapat berupa bahan, alat, atau teknik yang memfasilitasi interaksi edukatif antara guru dan siswa agar lebih efektif dan efisien. Dengan penggunaan media yang beragam, daya imajinasi siswa dapat ditingkatkan, serta daya ingat mereka terhadap materi yang diajarkan menjadi lebih kuat. Oleh karena itu, dapat diasumsikan bahwa penggunaan media pembelajaran berupa *card game* dapat mengoptimalkan pemahaman siswa dan menjaga ketertarikan mereka dalam belajar membaca.

#### **2.1.5 Keunggulan *card game***

Media pembelajaran *card game* memiliki keunggulan dalam mengoptimalkan pembelajaran membaca. Sadiman (2008, dalam Suhana et al., 2024, h. 4450) menjelaskan beberapa keunggulannya sebagai berikut:

1. Bersifat konkret.
2. Mampu mengatasi batasan antara ruang dan waktu, media ini dapat dibawa ke dalam kelas dan dilihat secara langsung.
3. Media kartu mampu mengatasi keterbatasan pengamatan, dengan menyajikan gambaran dengan jelas dalam bentuk kartu bergambar.
4. Produksinya tidak memerlukan anggaran besar sehingga mudah diperoleh dari berbagai bahan yang mudah dijangkau.

Selain keunggulan, Sadiman (2008, dalam Suhana et al., 2024) juga menjelaskan beberapa kekurangan dari media kartu, di antaranya:

1. Gambar pada kartu hanya memusatkan persepsi indera penglihatan.

2. Gambar yang terlalu rumit kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
3. Ukuran kartu terbatas untuk digunakan dalam kelompok besar.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kartu bergambar memungkinkan anak-anak memvisualisasikan objek atau pemandangan yang tidak dapat dibawa secara fisik ke dalam kelas. Namun, beberapa kekurangannya meliputi ketergantungan pada persepsi visual saja, ketidakefektifan gambar yang terlalu rumit, dan keterbatasan dalam penggunaannya untuk kelompok besar.

## **2.2 Ilustrasi**

Ilustrasi merupakan gambar yang memiliki fungsi untuk menghias serta membantu menjelaskan suatu teks, kalimat, naskah, dan lain sebagainya dalam suatu media untuk mempermudah pembaca memahami pesan yang disampaikan dalam tulisan tersebut (Gunawan, 2021, h. 72). Orang yang melihat Ilustrasi dapat memahami isi pesan atau informasi di dalamnya, meskipun tidak dapat membaca teks (Safariyani, 2022, h. 6) Ilustrasi memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari karena berfungsi sebagai media penyampaian informasi melalui visualisasi dalam bentuk karya dua dimensi (Permatasari & Fiyanto, 2023, 44).

Berdasarkan kutipan tersebut, dapat disimpulkan bahwa ilustrasi berperan dalam menerjemahkan dan mempermudah penyampaian pesan di berbagai jenis media. Dengan adanya ilustrasi, penyampaian informasi menjadi lebih efektif, bahkan bagi orang yang tidak dapat membaca teks.

### **2.2.1 Jenis Ilustrasi**

Ilustrasi memiliki beragam jenis sesuai dengan kegunaannya dan karakteristiknya. Beberapa jenis ilustrasi di antaranya (Soedarso, 2014, h. 556):

1. Gambar Ilustrasi Naturalis

gambar ilustrasi naturalis adalah gambar yang memiliki bentuk dan warna yang sama dengan kenyataan seperti di alam tanpa adanya pengurangan atau pun penambahan.



Gambar 2.3 Ilustrasi Naturalis  
Sumber: [www.Detik.com](http://www.Detik.com) (2022)

## 2. Gambar Ilustrasi Dekoratif

gambar yang berfungsi untuk menghiasi sesuatu dengan bentuk yang disederhanakan atau dilebih-lebihkan (dibuat gaya tertentu sebagai *style*).



Gambar 2.4 Ilustrasi Dekoratif  
Sumber: [www.centralillustration.com](http://www.centralillustration.com) (2023)

## 3. Gambar Kartun

Gambar kartun memiliki bentuk yang lucu atau memiliki ciri khas tertentu. Biasanya gambar kartun banyak menghiasi majalah anak-anak, komik, dan cerita bergambar.



Gambar 2.5 Gambar Kartun

Sumber: [www.gamerant.com](http://www.gamerant.com) (2024)

#### 4. Gambar Karikatur

Gambar yang mengandung unsur kritik yang menggambarkan proporsi tubuh pada tokoh tidak proporsional. Gambar ini biasanya ditemukan di majalah atau koran.



Gambar 2.6 Gambar karikatur

Sumber: [www.Liputan6.com](http://www.Liputan6.com) (2022)

#### 5. Cerita Bergambar

Teknik menggambar cergam dibuat berdasarkan cerita dengan berbagai sudut pandang penggambaran yang menarik. Sejenis komik atau gambar yang diberi teks.

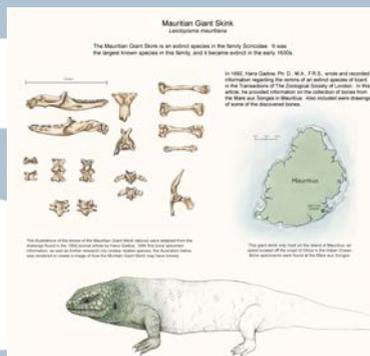


Gambar 2.7 Gambar Bercerita

Sumber: [www.Storymuseum.org.uk](http://www.Storymuseum.org.uk) (2020)

6. Ilustrasi Buku Pelajaran

Ilustrasi yang berfungsi untuk menerangkan teks atau suatu keterangan peristiwa ilmiah ataupun gambar bagian. Bentuknya bisa berupa foto, gambar natural, juga bisa berbentuk bagan.



Gambar 2.8 Ilustrasi Pelajaran

Sumber: [www.fi.edu](http://www.fi.edu) (2019)

7. Ilustrasi Khayalan

gambar hasil pengolahan daya cipta secara imajinatif. Cara penggambaran seperti ini banyak ditemukan pada ilustrasi cerita, novel, roman, dan komik.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 2.9 Ilustrasi khayalan

Sumber: [www.Loish.net](http://www.Loish.net) (2023)

### 2.2.2 Ilustrasi Pada Pembelajaran

Penggunaan ilustrasi pada media pembelajaran dapat membantu peserta didik memahami materi. Media gambar dapat membantu dalam penyampaian informasi yang terdapat pada sebuah permasalahan, sehingga keterkaitan antara komponen dalam permasalahan tersebut dapat dilihat secara jelas (Magdalena et al., 2021, h. 337). Hal ini juga berlaku pada gambar yang terdapat di media kartu belajar membaca.

Anak-anak dapat menjodohkan kata dengan gambar yang sesuai karena mereka memiliki pengalaman sebelumnya. Mereka dapat mengungkapkan dengan komunikasi lisan karena mereka sudah pernah melihat gambar yang ditunjukkan oleh pendamping saat belajar di waktu sebelumnya (Ganarsih et al., 2022, h. 194).

Melalui gambar konkret, anak-anak mampu membentuk berbagai simbol dan gambaran mental dari objek yang mereka pelajari. Selain itu, ilustrasi membantu mereka memahami berbagai pengetahuan dan informasi serta menyimpannya dalam memori jangka panjang (AlAli dan Al-Barakat, 2023).

Berdasarkan penjabaran tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan ilustrasi dalam media pembelajaran, seperti pada permainan

kartu, dapat membantu anak mengenal huruf dan memahami konsep secara lebih efektif. Ilustrasi memungkinkan anak menghubungkan kata dengan gambar berdasarkan pengalaman sebelumnya. Selain itu, ilustrasi berperan penting dalam membantu anak menyimbolkan pengetahuan abstrak, membentuk gambaran mental, serta menyimpan informasi dalam memori jangka panjang, sehingga meningkatkan pemahaman dan retensi belajar mereka.

### **2.3 Kemampuan Membaca**

Membaca dapat diartikan sebagai konversi simbol lambang visual menjadi suara dalam proses *decoding*. Kegiatan membaca melibatkan rekonstruksi makna dalam media cetak dengan mencocokkan antara pengetahuan yang dimiliki pembaca dengan yang disajikan dalam konteks bacaan (Purba et al., 2023, h. 181). Seorang individu memperoleh pengetahuan atau pesan dari apa yang dikomunikasikan penulis kepada orang lain melalui media tertulis (Rohman et al., 2022, h. 5389).

Membaca merupakan proses penerjemahan sandi atau simbol-simbol tertulis terhadap teks bacaan dengan memanfaatkan penglihatan yang dimiliki oleh pembaca, dengan menerapkan pola berpikir dan naluri dalam mengolah teks bacaan secara kritis dan kreatif (Nurhaliza, 2019, h. 12). Pengertian lainnya menyatakan bahwa membaca merupakan proses berpikir yang mencakup pemahaman, penceritaan, dan penafsiran makna dari lambang-lambang tertulis dengan melibatkan penglihatan, gerak mata, pembicaraan batin, dan ingatan (Harianto, 2020, h. 2).

Berdasarkan uraian pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa membaca adalah proses kognitif yang melibatkan pemahaman, penguraian, dan rekonstruksi makna dari simbol-simbol tertulis untuk memperoleh informasi. Selain sekadar mengonversi simbol menjadi bunyi, membaca juga memerlukan koordinasi antara penglihatan, ingatan, dan pemikiran kritis agar dapat memproses serta menafsirkan informasi yang tertulis dalam teks.

### 2.3.1 Kemampuan Membaca Permulaan

Membaca permulaan merupakan kegiatan memahami arti tulisan yang baik dilakukan sejak dini, ketika otak anak bekerja pesat dalam menangkap bahasa dan memiliki ketertarikan terhadap kata. Namun, dalam hal ini perlu diperhatikan pola kematangan anak (Salamah et al., 2019, h. 9).

Program ini yang bertujuan mengembangkan kemampuan membaca siswa di awal jenjang sekolah dasar. Pada tahap ini, terutama di kelas 1 SD, membaca permulaan menjadi fokus utama karena berperan sebagai landasan untuk memperoleh pengetahuan di berbagai bidang. Oleh karena itu, siswa kelas 1 dan 2 SD perlu menguasai keterampilan ini agar dapat mengikuti pembelajaran secara efektif (Hadiana et al., 2018, h. 214).

Membaca permulaan diartikan sebagai komponen dasar dari proses membaca, yang meliputi *recording*, yang merujuk pada pengenalan kata-kata atau kalimat, kemudian menghubungkannya dengan bunyi sesuai dengan sistem tulisan yang digunakan. Sementara itu, *decoding* atau penyandian merujuk pada proses penerjemahan rangkaian grafis menjadi kata-kata (Suparlan, 2021, h. 6).



Gambar 2.10 Pembaca pemula

Sumber: [www.Booknerdmommy.com](http://www.Booknerdmommy.com) (2025)

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa membaca permulaan adalah keterampilan dasar dalam belajar membaca yang perlu

dikuasai sejak dini. Proses ini tidak hanya melibatkan pengenalan huruf dan bunyinya, tetapi juga pemahaman serta kesiapan kognitif anak. Tahap ini mencakup recording, decoding, dan meaning, dengan mempertimbangkan perkembangan kognitif anak serta metode yang efektif untuk mengoptimalkan proses pembelajaran.

### **2.3.2 Tujuan Membaca Permulaan**

Membaca permulaan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam memahami dan mengetahui bacaan yang benar (Sari et al., 2022, h. 7709). Berikut merupakan tujuan membaca permulaan sebagai berikut (Hadiana et al., 2018, h. 217-218):

1. Melatih dan mengembangkan kemampuan siswa untuk mengenal huruf-huruf.
2. Melatih dan mengembangkan kemampuan siswa untuk mengubah tulisan menjadi bunyi bahasa.
3. Memupuk dan mengembangkan keterampilan siswa untuk memahami dan mengenali cara membaca dengan benar.
4. Melatih keterampilan siswa untuk memahami kata-kata yang dibaca, didengar, dan mengingatnya dengan baik.
5. Melatih keterampilan siswa untuk menetapkan arti tertentu dari sebuah kata dalam suatu konteks.
6. Memahami dan menyuarakan kalimat sederhana.
7. Membaca kata maupun kalimat sederhana dalam waktu yang relatif singkat.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa membaca permulaan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam memahami dan mengenali bacaan dengan benar. Tujuan ini mencakup pengenalan huruf, perubahan tulisan menjadi bunyi, pemahaman bacaan, serta pelafalan kata dan kalimat sederhana dengan baik dan cepat. Selain

itu, membaca permulaan membantu siswa mengingat, memahami, serta menetapkan makna kata dalam konteks yang tepat.

## **2.4 Metode Pembelajaran Fonik**

Fonik merupakan sistem pembelajaran yang mengembangkan prinsip alfabet, yang merupakan faktor utama dalam pembelajaran seputar bunyi-bunyi huruf itu sendiri (Saputra, et al., 2023, h, 711). Metode fonik digunakan dalam mengajarkan keterampilan hubungan antara huruf dengan bunyinya dalam menerjemahkan teks ke dalam pengucapannya (Novianti & Ardilla, 2021, h. 57) .

Pada hakikatnya, metode ini menitik beratkan pada kemampuan mensintesis rangkaian huruf menjadi kata yang berarti. Selain memudahkan anak dalam memahami dan mengeja kata secara lebih akurat, metode fonik juga serta mengenalkan konsep literasi secara menyeluruh di jenjang pendidikan dasar (Hadi, et al , 2024, h. 2592).

Menurut Jung, Baynes & Beebe terdapat dua metode fonik yaitu fonik analitik dan sintetik. Fonik analitik berarti belajar membaca dengan menganalisis suara dalam sebuah kata. Sedangkan, metode yang sering digunakan untuk mengajarkan membaca permulaan pada anak-anak disebut dengan fonik sintetik, yang dilakukan dengan menyusun bunyi-bunyi huruf menjadi sebuah kata seperti b-u-k-u (Tsabitah, 2023, h. 45).

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa fonik merupakan salah satu metode yang digunakan untuk mengajarkan keterampilan membaca. Metode pembelajaran tersebut mengembangkan prinsip alfabet dengan menggabungkan huruf dan bunyinya.

### **2.4.1 Tahapan Pembelajaran Fonik**

Sebelum memasuki pembelajaran fonik, pembaca awal akan melewati tahap membangun *phonemic awareness* (kesadaran fonemik). Pengetahuan fonologis memungkinkan anak-anak mengenali kata-kata yang merupakan bagian dari bahasa ibu mereka, memperbaiki kesalahan

dalam berbicara, dan membedakan variasi dari kata-kata yang diucapkan (Stringer, 2021, h. 1).

Adams (1994, sebagaimana dikutip dalam Hendar, 2020) menunjukkan bahwa dalam kesadaran fonemik, terdapat enam lapisan kemampuan yang harus dikuasai oleh pembaca awal untuk meningkatkan kemampuan membaca mereka. Adapun enam kemampuan tersebut adalah sebagai berikut:

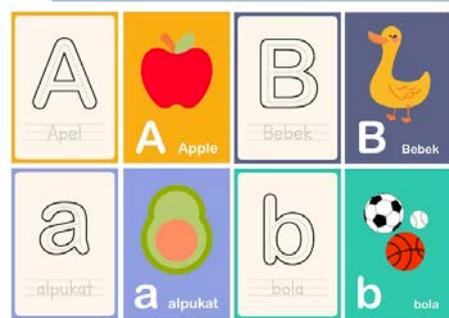
1. Isolasi. Pada tahap ini, pembaca awal memahami bahwa sebuah kata terdiri dari urutan fonem dan setiap fonem dapat dibedakan satu sama lain.
2. Penggabungan. Proses ini mengharuskan pembaca untuk menyebutkan fonem terlebih dahulu, sebelum mereka menggabungkannya menjadi sebuah kata dalam hitungan detik.
3. Segmentasi. Pada tahap segmentasi, pembelajar akan belajar bagaimana memecah sebuah kata ke dalam komponen fonemnya. Dalam melakukannya, pembelajar dapat menggunakan jari mereka sebagai contoh alat bantu.
4. Penambahan. Proses ini mengharuskan pembaca awal untuk memanipulasi fonem, dimana penambahan fonem pada sebuah kata untuk membentuk kata baru dengan makna yang berbeda dilakukan.
5. Substitusi. tahap akhir dalam keterampilan kesadaran fonemik mengharuskan pembelajar untuk memahami cara menambahkan dan menghapus fonem, sehingga tergolong tahap yang tergolong kompleks.

#### **2.4.2 Media Pembelajaran Fonik**

Dalam pembelajaran, khususnya fonik, media pembelajaran menjadi faktor yang sangat berpengaruh pada tingkat minat dan pemahaman pembaca awal. Siswa dapat terbantu dengan penggunaan berbagai jenis media pembelajaran belajar yang mempermudah mereka

dalam memahami materi pelajaran, siswa dapat menjadi lebih termotivasi selama proses pembelajaran (Azzahro, 2024. h, 192).

Dalam penerapan metode fonik, ada berbagai media yang dapat membantu mengemas metode fonik secara lebih menyenangkan untuk dicerna oleh pembaca awal. Media pembelajaran fonik harus mempertimbangkan keterlibatan kognitif dari pembaca awal. Model pembelajaran fonik dengan pendekatan multisensori dapat membantu pembaca dalam mengingat huruf karena anak belajar melalui lebih dari satu indra secara bersamaan (Putri, 2024, h. 32).



Gambar 2.11 Media kartu Fonik

Sumber: [www.cnss.gov](http://www.cnss.gov) (2025)

Selain itu, hasil penelitian yang dilakukan oleh (Hamid & Hajerah, 2024, h. 191) menunjukkan bahwa penggunaan gambar dalam media pembelajaran fonik terbukti lebih efektif dibandingkan hanya menggunakan salah satu pendekatan saja. Berdasarkan uraian yang dijabarkan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berpengaruh pada membantu pembaca awal untuk meningkatkan keterampilan membaca melalui metode fonik. Penggunaan berbagai media yang melibatkan pendekatan multisensori, seperti buku cerita fonik, kartu bergambar, permainan, dan video pembelajaran lebih efektif dibandingkan hanya menggunakan satu pendekatan saja.

### 2.4.3 Manfaat Dan Keunggulan Fonik

Metode fonik dapat menjadi pendekatan yang efektif dalam mengasah keterampilan membaca awal. Menurut Yusuf (2005, sebagaimana dikutip dalam Novianti & Ardilla, 2021, h. 57), manfaat dari metode fonik diantaranya memungkinkan anak membaca kata-kata baru secara mandiri. Anak menjadi lebih aktif dalam menunjuk, mengamati, dan menyebutkan kata, sehingga mereka akan mampu membaca kata-kata dengan lancar berkat meningkatnya motivasi membaca.

Metode fonik juga memiliki keunggulan sebagai pendekatan yang efektif dalam membantu anak belajar membaca. Menurut Lili Ardas (2012, sebagaimana dikutip dalam Sofa, 2021, h. 26), beberapa keunggulan metode fonik di antaranya adalah:

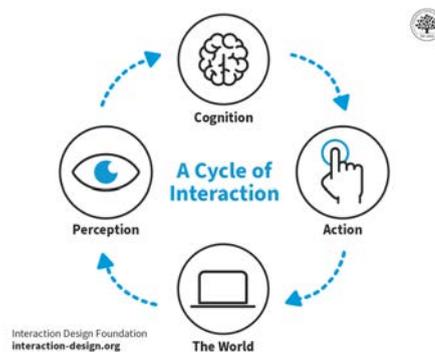
1. Dapat diajarkan dengan struktur bahasa yang disesuaikan dengan perkembangan bahasa anak.
2. Dapat dilakukan di sekolah dan di rumah.
3. Dilakukan secara tidak memaksa, bermakna dan kontekstual, yang sesuai dengan kinerja otak anak.
4. Anak memahami bahasa tidak sebatas bacaan tetapi makna juga.
5. Mengajarkan menulis yang dengan cara yang menyenangkan tetapi dengan secara proporsional.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa fonik bermanfaat dalam mengembangkan kemampuan anak untuk membaca kata-kata baru secara mandiri, meningkatkan aktivitas dalam mengenali dan menyebutkan kata, serta meningkatkan kelancaran membaca. Selain itu, metode fonik juga memiliki berbagai keunggulan, seperti fleksibilitas dalam penerapannya di lingkungan yang berbeda, serta pendekatannya yang tidak memaksa, bermakna, dan kontekstual. Dengan demikian, metode fonik dapat menjadi solusi yang efektif dalam pembelajaran membaca bagi anak-anak.

## 2.5 Persepsi Visual

Persepsi merupakan proses menerima, menyeleksi, mengorganisasikan, mengartikan, menguji, dan memberikan reaksi terhadap rangsangan panca indra (Hakim et al., 2021, h. 156). Proses ini bagaimana seseorang melihat seseorang atau sesuatu menurut pandangannya sendiri (Hasanah et al., 2024, h. 46). Suatu informasi yang berasal dari stimulus yang diperoleh dari proses penginderaan terhadap objek, peristiwa, atau hubungan antar gejala yang selanjutnya diproses oleh otak (Soraya, 2018, h. 187).

Persepsi visual adalah proses penerimaan dan interpretasi rangsang visual dari dunia luar yang masuk melalui indera penglihatan, yang kemudian diolah berdasarkan pengetahuan yang telah dimiliki (Sugiasih & Setiowati, 2016, h. 57). Persepsi terhadap warna merupakan salah satu bentuk persepsi visual, yang seringkali dikaitkan dengan filosofi tersendiri. Persepsi ini memiliki tiga dimensi psikologis, yaitu kecerahan, corak, dan saturasi pada gambar (Sumema et al., 2023, h. 312).



Gambar 2.12 Siklus Persepsi Visual

Sumber: [www.Interaction-design.org](http://www.Interaction-design.org) (2025)

Berdasarkan uraian yang dijabarkan dapat disimpulkan bahwa persepsi merupakan proses seseorang menilai memahami sesuatu yang dicapai melalui penerimaan, pengolahan, dan interpretasi dari panca indera. Persepsi visual berkaitan dengan bagaimana otak menginterpretasikan rangsangan visual yang

diterima melalui indera penglihatan. Salah satunya ialah persepsi warna, yang mempengaruhi perasaan dan mengandung makna tersendiri.

### **2.5.1 Persepsi Visual Pada Anak**

Faktor yang dapat mempengaruhi tingkat kemampuan persepsi visual pada anak terbagi menjadi dua, yaitu faktor eksternal dan faktor subjektif. Faktor eksternal berkaitan dengan stimulus anak, yang mencakup beberapa hal. Yang pertama disebut konstansi persepsi, yaitu kemampuan anak dalam mempertahankan persepsi terhadap suatu objek meskipun posisi, pencahayaan, atau jarak antara individu dan stimulus berubah (Jaafar, 2021, h. 1550 -1551).

Selain itu, terdapat ilusi optik, yang dapat terjadi karena distorsi persepsi atau sebagai fenomena normal. Ilusi optik menunjukkan bahwa cara anak memahami ukuran atau bentuk suatu objek mungkin tidak selalu sesuai dengan ukuran atau bentuk fisik sebenarnya. Dengan kata lain, apa yang dilihat anak mungkin tidak selalu mencerminkan kenyataan secara akurat.

Faktor subjektif berkaitan dengan kebutuhan psikologis dan fisiologis anak serta sejauh mana kesiapan mentalnya. Secara garis besar, faktor ini dipengaruhi oleh ekspektasi individu, kebutuhan psikologis dan fisiologis, nilai dan kepercayaan, pengalaman dan pembelajaran, serta keadaan afektif (Jaafar, 2021, h. 1550 -1551).

Persepsi visual anak, khususnya pada tahap taman kanak-kanak dan prasekolah, memiliki beberapa karakteristik sebagai berikut (Jaafar, 2021, h. 1551-1552):

1. Anak cenderung lebih mudah mengenali rangsangan yang familiar dibandingkan dengan yang tidak biasa.
2. Persepsi visual terhadap rangsangan bergantung pada proses perhatian terlebih dahulu, kemudian pada pengalaman sebelumnya.

3. Anak hanya berfokus pada satu aspek dari rangsangan perseptual, sehingga persepsinya bersifat terpusat dan dapat menyebabkan distorsi atau ketidakakuratan dalam menilai suatu rangsangan.
4. Kemampuan anak untuk memahami realitas secara menyeluruh lebih terbatas dibandingkan dengan orang dewasa.
5. Meskipun anak sudah mulai memahami dirinya sebagai individu yang mandiri, ia belum sepenuhnya menyadari batasan lingkungannya.
6. Anak belum mampu memvisualisasikan tindakan atau konsekuensi dari tindakannya, sehingga ia tidak dapat secara mental merepresentasikan suatu perilaku. Misalnya, anak belum menyadari bahwa anjing dapat menggigit jika ia menyakitinya.
7. Persepsi visual merupakan proses yang menghubungkan antara proses sensorik dan perilaku. Meskipun tidak dapat diamati secara langsung, proses ini dapat disimpulkan dari perilaku anak.

Kesimpulan dari teks tersebut adalah bahwa persepsi visual anak dipengaruhi oleh faktor eksternal dan subjektif. Faktor eksternal berkaitan dengan stimulus lingkungan, seperti konstansi persepsi dan ilusi optik, sementara faktor subjektif mencakup aspek psikologis dan fisiologis, seperti ekspektasi, pengalaman, dan kesiapan mental anak. Selain itu, anak usia taman kanak-kanak dan prasekolah memiliki karakteristik persepsi visual tertentu, seperti lebih mudah mengenali rangsangan yang familiar, bergantung pada perhatian dan pengalaman, serta memiliki keterbatasan dalam memahami realitas dan konsekuensi tindakan.

### **2.5.2 Persepsi Visual dalam Pembelajaran**

Stimulasi persepsi visual sangat penting karena memungkinkan anak-anak mengembangkan pembelajaran yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari (Baldéon et al., 2022, h. 587). Menurut Frostig, Levever, dan Whitlessy, terdapat beberapa aspek dalam persepsi visual yang berkaitan dengan proses belajar, yaitu (Sarajar, 2021, h. 307):

1. *Eye-motor coordination* (koordinasi mata-motorik), kemampuan anak menghubungkan dua titik dengan garis lurus, garis lengkung, dan garis patah.
2. *Figure ground* (pengenalan bentuk yang tersembunyi), kemampuan anak menemukan bentuk spesifik di latar belakang bentuk yang berbeda.
3. *Constancy of shape* (persepsi terhadap konsistensi bentuk), kemampuan anak mengenali bentuk geometris dalam berbagai ukuran, letak dalam ruang, serta membedakan dengan bentuk geometris yang mirip.
4. *Position in shape* (persepsi bentuk dalam berbagai posisi), kemampuan anak mengenali gambar yang terbalik atau dirasakan.
5. *Spatial relationship* (persepsi hubungan spasial), kemampuan anak memperkirakan bentuk, pola dan arah dari suatu produksi bentuk.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa persepsi visual berperan dalam berbagai aspek yang berkaitan dengan proses belajar, seperti koordinasi mata-motorik, pengenalan bentuk tersembunyi, konsistensi bentuk, persepsi bentuk dalam berbagai posisi, serta hubungan spasial. Kemampuan-kemampuan ini membantu anak dalam memahami dan mengolah informasi visual dengan lebih baik, yang pada akhirnya mendukung keterampilan belajar mereka.

### **2.5.3 Persepsi Visual Pada Ilustrasi**

Penerapan persepsi visual dalam ilustrasi dapat dilakukan melalui sistem analisis visual. Sistem analisis visual adalah sekumpulan keterampilan yang memungkinkan seseorang melihat perbedaan dan persamaan antara objek, bentuk, dan simbol, serta mengingat dan membayangkannya kembali. Sistem ini terbagi menjadi empat keterampilan utama (Baldeón et al., 2022, h. 577):

1. Persepsi bentuk, memungkinkan anak membedakan dan mengidentifikasi bentuk objek.
2. Diskriminasi perseptual, membantu mengamati suatu gambar dan latar belakangnya.
3. Perhatian visual, memungkinkan pencarian rangsangan selama proses informasi.
4. Kecepatan perseptual, membantu memproses informasi dengan cepat dan usaha kognitif minimal.
5. Memori visual, memungkinkan seseorang mengingat materi yang diamati, termasuk memori spasial (mengidentifikasi lokasi objek dalam ruang) dan memori sekuensial (mengingat informasi dalam urutan tertentu, seperti dari kanan ke kiri).

Berdasarkan penjelasan yang dijabarkan, dapat disimpulkan kemampuan visual analisis anak pada persepsi visual mereka mendukung proses informasi secara lebih efektif, sehingga ilustrasi dapat digunakan sebagai alat bantu yang memperkuat pemahaman dan daya ingat anak terhadap materi yang dipelajari.

## **2.6 Strategi Pembelajaran Interaktif**

Strategi pembelajaran interaktif merupakan pembelajaran yang proses tersebut menjadi hidup dan aktif, dimana melibatkan proses diskusi atau interaksi dimana setiap partisipan dalam proses turut berinteraksi satu sama lain (Karimah, 2022, h. 10). Pada strategi ini, pendidik berperan aktif dalam menyampaikan materi kepada peserta didik melalui komunikasi dua arah antara pendidik dan peserta didik di kelas (Dhobith et al., 2024, h. 148).

Pembelajaran interaktif adalah proses penyusunan kognitif peserta didik, di mana pendidik harus menyediakan kondisi belajar yang nyaman bagi peserta didiknya. Pada saat yang bersamaan, pendidik juga harus memastikan bahwa siswa dapat mengembangkan dirinya, merasakan keberhasilan, serta menghindari

situasi di mana satu pendapat mendominasi yang lain (Blyznyuk & Kachak, 2024, h. 95-96).



Gambar 2.13 Pembelajaran Interaktif

Sumber: [www.classVR.com](http://www.classVR.com) (2023)

Pembelajaran interaktif memiliki prinsip-prinsip tertentu. Secara garis besar, O. Pometun (sebagaimana dikutip dalam Blyznyuk & Kachak, 2024, h.96) menjelaskan prinsip tersebut sebagai berikut:

1. Interaksi simultan, berarti semua siswa bekerja secara bersamaan, baik dalam pasangan, kelompok kecil, maupun secara kolektif.
2. Partisipasi yang setara, yang berarti semua siswa diberikan waktu yang sama untuk menyelesaikan tugas.
3. Interaksi positif, dimana keberhasilan setiap siswa menjadi syarat utama bagi penyelesaian tugas oleh seluruh kelompok.
4. Tanggung jawab individu, dimana setiap anggota kelompok memiliki tugas masing-masing.

Kunci efektivitas pembelajaran interaktif adalah penggunaan metode interaktif yang tepat, sesuai, dan didukung oleh metodologis yang tepat dalam proses pembelajaran di kelas.

#### 2.6.1 Tahap - Tahap Pembelajaran Interaktif

Strategi pembelajaran interaktif memiliki tahapan yang harus dilakukan agar berjalan optimal. Majid mengutip Faire dan Claire

(sebagaimana dikutip dalam Larosa & Lami, 2022) bahwa terdapat tujuh tahapan dalam pembelajaran interaktif. Faire dan Claire menjelaskan tahapan tersebut sebagai berikut:

1. Tahapan persiapan. Pertama, pendidik akan mengumpulkan sumber-sumber belajar untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran seperti metode atau media apa yang akan digunakan untuk mendukung proses pembelajaran.
2. Tahap Pengetahuan Awal. Pada tahap ini, guru perlu menganalisis pengetahuan awal siswa mengenai hal-hal yang telah mereka pelajari sebelum proses pembelajaran dimulai. Pengetahuan awal ini dapat dijadikan tolak ukur dari pemahaman mereka setelah kegiatan belajar, atau untuk menentukan apakah jawaban mereka sudah hampir benar.
3. Tahap kegiatan. Pada tahap ini, pendidik memunculkan rasa ingin tahu peserta didik. Kegiatan dapat dilakukan dalam bentuk pertanyaan, demonstrasi, menampilkan fenomena melalui *video* ataupun gambar animasi. Kemudian guru meminta siswa untuk menceritakan dan menanyakan pendapat mereka mengenai apa yang telah dilihatnya.
4. Tahap Pertanyaan. Pada tahap ini masing-masing siswa diberikan kesempatan yang sama untuk membuat pertanyaan dalam kelompoknya, kemudian siswa diminta untuk menyeleksi pertanyaan yang sesuai dengan topik pembelajaran.
5. Tahap penyelidikan. Selama proses penyelidikan atau analisis, adanya interaksi antara guru dengan siswa penting dalam mengembangkan pola berpikir dan ide-ide baru yang terbentuk dari hasil interaksi.
6. Tahap Pengetahuan Akhir. Pada tahap ini, seluruh kelompok membacakan hasil diskusi mereka. Tentu pada proses pembelajaran siswa mendapatkan pengetahuan baru yang belum mereka miliki

sebelumnya. Pengetahuan itulah yang menjadi alat ukur keberhasilan pembelajaran ini.

7. Tahap Refleksi. Terakhir, siswa diberi waktu untuk mempertimbangkan, membandingkan, mendalami dan melakukan diskusi dengan dirinya sendiri terhadap apa yang dipelajari. Dalam evaluasi ini, siswa diarahkan untuk memahami bahwa pembelajaran interaktif membuat mereka berpikir lebih kreatif, mendalam, dan rasional.

Dengan menerapkan strategi ini, siswa juga turut berpartisipasi aktif dalam diskusi dan refleksi, sehingga siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif dan pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna (Larosa & Lami, 2022, h. 111-115).

### **2.6.2 Media Pembelajaran Interaktif**

Media pembelajaran interaktif merupakan media penyampaian pesan antara tenaga pendidik kepada peserta didik yang memungkinkan komunikasi antara manusia dan teknologi melalui sistem dan infrastruktur berupa program aplikasi serta pemanfaatan media elektronik sebagai bagian dari metode edukasinya (Amatullah & Sutrisno, 2022, h. 246).

Hal ini sejalan dengan pendapat yang menyebutkan bahwa media pembelajaran interaktif mencakup berbagai alat dan teknologi yang bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Media ini juga diyakini dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar (Hayya, 2023, h. 67).

Media pembelajaran interaktif mengintegrasikan berbagai format, termasuk ilustrasi, dengan elemen interaktif yang dirancang untuk memfasilitasi komunikasi yang efektif dan keterlibatan antara guru dan siswa (Pulungan, 2021, h. 526). Media interaktif memungkinkan siswa untuk terlibat dengan materi dengan menerapkan keterampilan mereka dan menerima umpan balik dari materi yang disajikan. Media tersebut

dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyerupai situasi kehidupan nyata, sehingga memudahkan siswa untuk memahami materi pelajaran (Swasti et al., 2022, h. 2929).

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif memfasilitasi komunikasi antara pendidik dan siswa, meningkatkan keterlibatan, mengintegrasikan berbagai format untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa.

## 2.7 Teori *Cognitive Load*

*Cognitive load theory* berfokus pada aspek arsitektur kognitif manusia yang relevan dengan desain pembelajaran serta dampak dari proses tersebut terhadap hasil belajar. Beban kognitif yang dibebankan pada memori kerja berasal dari dua sumber utama: sifat intrinsik dari materi pembelajaran, yang menyebabkan beban kognitif intrinsik, dan cara penyajian materi atau aktivitas yang harus dilakukan oleh peserta didik, yang menghasilkan beban kognitif ekstrinsik (Sweller et al., 2011, h. iv).

Selama dua hingga tiga dekade terakhir, teori beban kognitif telah berkembang secara signifikan sebagai kerangka kerja dalam desain pembelajaran. Perkembangan ini sebagian besar didorong oleh efek instruksional yang dihasilkan oleh teori itu sendiri, menciptakan semacam umpan balik. Dalam praktiknya, teori ini sering menginspirasi prosedur pembelajaran baru yang kemudian diuji dan divalidasi menggunakan materi pembelajaran tertentu. Interaksi berkelanjutan antara teori dan praktik ini berkontribusi pada perkembangan dan penyempurnaan teori beban kognitif (Sweller et al., 2011, h. iv). Ada tiga jenis dari *cognitive load*, diantaranya:

### 1. *Intrinsic load*

Intrinsic load merupakan beban pada memori kerja yang disebabkan oleh sifat dasar dari informasi. Beban ini dipengaruhi oleh kompleksitas informasi yang harus dikuasai untuk mencapai

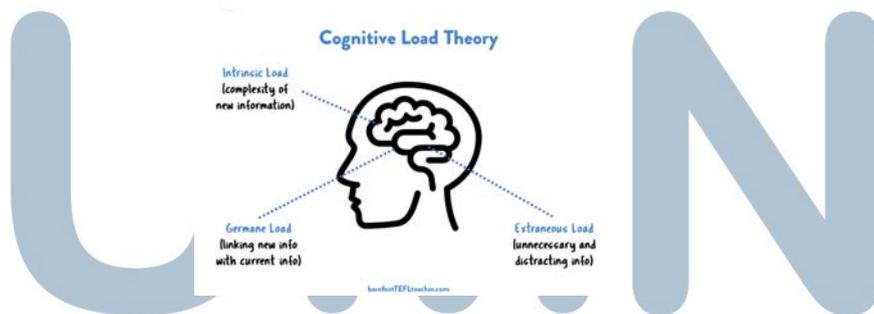
tujuan pembelajaran, terlepas dari bagaimana informasi tersebut disampaikan (Sweller et al., 2011, h. 57).

### 2. *Extraneous load*

*Extraneous load* bukanlah beban kognitif yang berasal dari kompleksitas materi, tetapi dari cara penyampaian informasi atau aktivitas yang dilakukan oleh pelajar. Jika terdapat elemen dalam desain instruksional yang tidak mendukung tujuan pembelajaran, maka elemen tersebut menyebabkan *extraneous load*. Beban ini bertentangan dengan *intrinsic load* karena tidak membantu proses pembelajaran secara langsung (Sweller et al., 2011, h. 57).

### 3. *Germane load*

*Germane load* adalah beban kognitif yang dihasilkan dari upaya memproses informasi secara mendalam untuk membangun skema atau pemahaman yang bermakna. Berbeda dengan *intrinsic load*, *germane load* justru berkontribusi pada peningkatan pemahaman dan penguatan memori jangka panjang (Sweller et al., 2011, h. 57).



Gambar 2.14 *Cognitive Load Theory*

Sumber: [www.barefootTEFLteacher.com](http://www.barefootTEFLteacher.com) (2022)

Teori ini berkembang dari pemahaman tentang evolusi arsitektur kognitif manusia dan bagaimana hal tersebut dapat digunakan untuk merancang prosedur pembelajaran yang lebih efektif. Dengan kata lain, teori ini menjelaskan

bagaimana otak memproses informasi baru. Proses belajar mencakup penerimaan stimulus, pengolahan dalam memori kerja, dan integrasi dengan struktur kognitif yang sudah ada, berdasarkan pemahaman dan pengalaman sebelumnya (Nurhadi, 2020, h. 20).

Menurut Sweller (dalam Nurhadi, 2020), teori beban kognitif mempertimbangkan hubungan antara kapasitas memori kerja yang terbatas dan stabilitas memori jangka panjang dalam mendukung perancangan metode pembelajaran. Dengan pemahaman ini, teori ini menghasilkan strategi pembelajaran yang mungkin terlihat tidak biasa atau bertentangan dengan intuisi di awal implementasinya.

Berdasarkan uraian tersebut, maka bisa disimpulkan *cognitive load theory* menekankan pentingnya memahami kapasitas memori kerja yang terbatas dalam merancang pembelajaran yang efektif. Dengan memahami dan mengelola tiga jenis beban kognitif (*intrinsic*, *extraneous*, dan *germane*), pendidik dapat menciptakan pengalaman belajar yang optimal, meminimalkan hambatan kognitif yang tidak perlu, dan memaksimalkan pemahaman mendalam bagi peserta didik.

