

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Board Game

Sebuah permainan dapat didefinisikan sebagai sistem formal yang mempertemukan pemain dalam konflik terorganisir dengan hasil yang tidak selalu setara (Fullerton, 2019, h.41). Dari perspektif ini, *board game* bukan hanya hiburan, tetapi mengenai pengalaman yang direncanakan di mana aturan, tujuan, dan interaksi antara pemain dirancang untuk menciptakan dinamika tertentu. Salah satu contoh dari *board game* adalah permainan “Azul” yang memberikan edukasi mengenai macam-macam keramik.



Gambar 2.1 Contoh *Board Game* "Azul"

Sumber: <https://www.buzzfeed.com/daniellehealy/card-games-board-games-easy-to-teach>

Selain itu, Daniel Solis juga menekankan bahwa pengalaman dalam permainan *board game* berasal dari aturan dan bagaimana media permainan diwujudkan secara visual dan fisik (Solis, 2025, h.15). Dengan kata lain, konsep *board game* tidak dapat dilepaskan dari bentuk fisiknya, baik itu papan, kartu, atau komponen lainnya. Hal tersebut dapat terjadi karena hanya di tempat ini pemain dapat benar-benar menikmati interaksi yang dimaksud.

### 2.1.1 Komponen *Board Game*

Menurut penelitian yang telah dilakukan oleh Johnson dan Tiwari (2021), *board game* terdiri dan tersusun dengan 7 komponen yang tidak dapat dipisahkan, Terdapat 7 komponen pada *board game* meliputi papan, *tile*, kartu, pion, dadu, koin, dan *rulebook*. Berikut ini merupakan penjabaran lebih rinci mengenai komponen-komponen pada *board game*:

#### 1. Papan

Papan permainan, tentu saja merupakan salah satu komponen yang paling penting untuk menjadi pusat aktivitas bermain dalam permainan *board game*. Papan permainan memiliki peran untuk menciptakan sebuah interaksi permainan melalui pergerakan pion, penempatan *tile*, dan pengaturan perjalanan pemain.



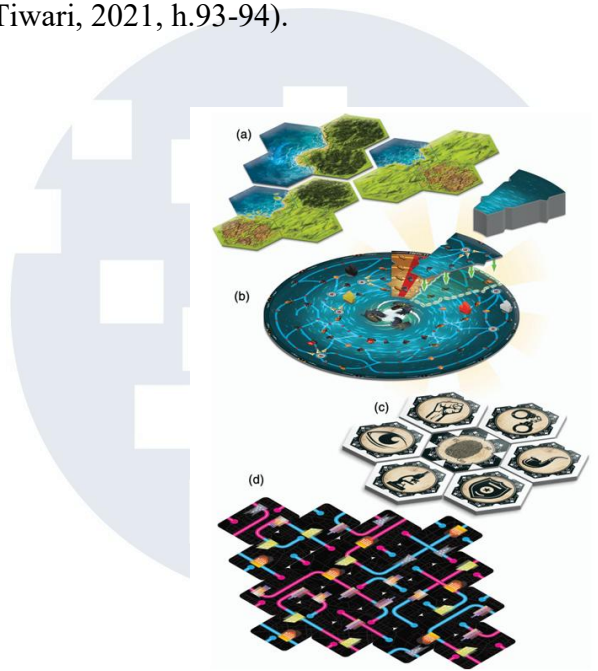
Gambar 2.2 Papan Permainan

Sumber: <https://lintar.untar.ac.id/repository/penelitian/buktipenelitian...>

Papan membantu mengarahkan alur cerita dan dinamika strategi para pemain selain berfungsi sebagai alas permainan (Johnson & Tiwari, 2021, h.93-94). Pada umumnya, papan permainan memiliki jalur dan area permainan untuk memberikan sebuah struktur untuk pengalaman bermain. Dengan adanya desain papan yang terstruktur, maka akan memudahkan pemain untuk memahami alur dan tujuan dari sebuah permainan.

## 2. *Tile*

*Tile* adalah bagian tambahan yang digunakan untuk melengkapi bagian-bagian papan permainan. Mereka dapat ditempatkan, dipindahkan, atau digabungkan untuk menciptakan kondisi baru, yang memungkinkan pemain untuk menyesuaikan tantangan dan strategi mereka untuk setiap sesi bermain (Johnson & Tiwari, 2021, h.93-94).



Gambar 2.3 *Tile Permainan*  
Sumber: <https://graphicdesignforboardgamesdanielsolis>

Seperti yang dijelaskan oleh Johnson dan Tiwari (2021, h.93-94), *tile* adalah komponen penting dari papan permainan yang melengkapi papan permainan dengan pola, jalur, atau susunan tertentu. *Tile* dapat menyediakan ruang baru bagi pemain, seperti jalur yang harus ditempuh atau area tertentu di mana pemain dapat melakukan tugas tertentu. Menariknya lagi, *tile* biasanya memiliki kemampuan untuk diacak atau disusun kembali, yang membuat pengalaman bermain lebih variatif dan tidak monoton, yang dimulai dari satu sesi ke sesi berikutnya.

### 3. Kartu

Kartu memiliki peran sebagai alat untuk memberikan sebuah instruksi, kesempatan, maupun informasi tambahan selama permainan berlangsung. Pemain dapat memperoleh keuntungan, menghadapi berbagai macam tantangan, atau bahkan memengaruhi jalannya permainan dengan menggunakan kartu (Johnson & Tiwari, 2021, h.95). Sistem kelebihan dan kekurangan dari kartu dapat disesuaikan dengan peraturan yang ada pada masing-masing permainan.



Gambar 2.4 Kartu Permainan

Sumber: <https://linter.untar.ac.id/repository/penelitian/buktipenelitian...>

Menurut Johnson dan Tiwari (2021, h.95), kartu bukan hanya untuk melengkapi komponen pada *board game*, tetapi berfungsi untuk menjadi pendorong utama dalam dinamika permainan. Kartu juga dapat membawa elemen kejutan, sehingga membuat permainan lebih menarik dan mendukung para pemain untuk mengembangkan strateginya masing-masing. Oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa kartu merupakan salah satu komponen yang dapat memengaruhi aksi dari masing-masing pemain, sehingga proses permainan dapat bervariasi tergantung oleh dampak yang dihasilkan dari kartu tersebut.

#### 4. Pion

Pion memiliki peran sebagai representasi fisik pemain di atas papan. Dengan adanya pion, maka hal tersebut memungkinkan para pemain untuk melihat posisi dan perkembangan mereka secara visual selama permainan berlangsung (Johnson & Tiwari, 2021, h.95-96). Hal ini dapat memudahkan pemain untuk mengidentifikasikan diri nya masing-masing, khususnya dalam proses permainan pada *board game*.



Gambar 2.5 Pion Permainan

Sumber: <https://linter.untar.ac.id/repository/penelitian/bukti%20penelitian...>

Menurut Johnson dan Tiwari (2021, h.95-96), pion tidak hanya berfungsi sebagai penanda, tetapi juga memiliki nilai simbolik karena mewakili identitas dari masing-masing pemain. Bentuk pion biasanya sederhana, tetapi memiliki kekuatan visual yang signifikan, sehingga mudah dibedakan dan digunakan. Penggunaan material pion juga harus dapat dipegang dengan nyaman oleh pemain dan perlunya standarisasi keamanan, seperti menumpulkan pada bagian ujung agar tidak melukai pemain. Oleh sebab itu, pion dapat memperjelas keterlibatan masing-masing pemain, sehingga mampu meningkatkan interaksi sosial.



## 5. Dadu

Dalam permainan, dadu juga memiliki fungsi untuk menunjukkan aspek peluang dan ketidakpastian. Lemparan dadu dapat menentukan langkah atau hasil tertentu, yang seringkali tidak dapat diprediksi. Dadu juga berfungsi untuk menjaga keseimbangan antara kemampuan dan keberuntungan (Johnson & Tiwari, 2021, h.96). Dengan adanya eksistensi dari komponen dadu, maka akan menimbulkan berbagai macam peluang yang terjadi, khususnya ketika permainan *board game* sedang berlangsung.



Gambar 2.6 Dadu Permainan  
Sumber: <https://graphicdesignforboardgamesdanielsolis>

Sementara, menurut Johnson dan Tiwari (2021, h.96), komponen dadu dapat membuat permainan menjadi tetap menantang. Setiap sesi permainan akan menimbulkan reaksi yang berbeda karena adanya keberadaan dari komponen dadu. Oleh sebab itu, dadu menjadi salah satu komponen yang memiliki sifat dinamis dalam *board game*. Hal ini dapat membuat kelangsungan permainan *board game* menjadi bervariasi, tidak monoton, dan mencegah kebosanan yang terjadi kepada para pemain.

## 6. Koin

Dalam sebuah permainan, koin memiliki peran untuk menjadi alat tukar dan menghitung skor. Hal ini dapat berfungsi sebagai acuan agar dapat mengukur seberapa baik pemain dalam mencapai *goals* pada permainan. Komponen seperti koin memainkan peran yang penting dalam aspek ekonomi pada sebuah permainan (Johnson & Tiwari, 2021, h.96).



Gambar 2.7 Koin Permainan

Sumber: <https://lintar.untar.ac.id/repository/penelitian/buktipenelitian...>

Fakta mengatakan bahwa terdapat sebuah penyebab, yaitu jumlah dan distribusinya dapat memengaruhi strategi para pemain. Koin pun juga memiliki fungsi untuk alat visual agar dapat menunjukkan seberapa jauh progress pemain berjalan. Selain itu, koin juga berfungsi untuk mengetahui apa yang pemain ingin capai selama permainan. Hal ini dipertegas oleh Johnson dan Tiwari, 2021, h.96 bahwa koin juga dapat disebut sebagai token karena memiliki fungsi dan eksistensi yang sama pada permainan *board game*. Hal tersebut dapat disesuaikan kembali oleh perancang desainer *board game*.

## 7. *Rulebook*

*Rulebook* merupakan salah satu komponen yang berperan untuk mengatur alur dan jalan dari keseluruhan permainan. *Rulebook* ini memberikan penjelasan tentang *goals* dari permainan, alur dari permainan, fungsi dari komponen, dan kondisi menang dan kalah. Berikut ini merupakan penjelasan lebih rinci mengenai *rulebook* pada *board game*.



Gambar 2.8 *Rulebook* Permainan

Sumber: <https://lintar.untar.ac.id/repository/penelitian/buktipenelitian...>

Menurut Johnson dan Tiwari (2021, h.92), tanpa adanya eksistensi dari *rulebook*, maka *board game* tidak akan memiliki struktur yang jelas. Oleh karena itu, hal tersebut dapat membuatnya menjadi sulit untuk dimainkan secara konsisten. *Rulebook* juga berfungsi sebagai referensi utama untuk memastikan bahwa semua pemain mengikuti aturan yang sama, sehingga pengalaman bermain menjadi adil dan terorganisir sesuai dengan seluruh aturan berdasarkan pencipta desain permainan.

### 2.1.2 Prinsip Desain *Board Game*

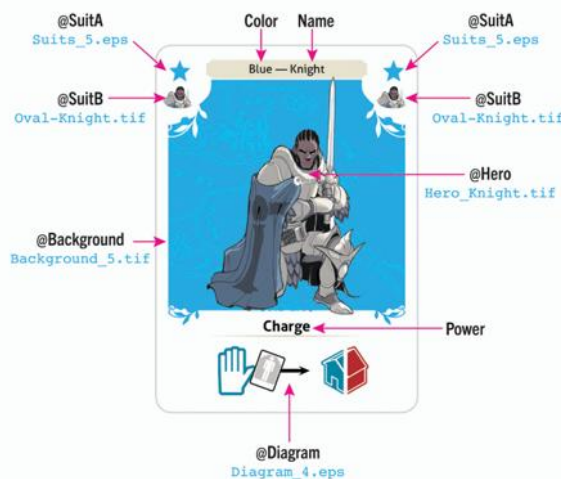
Dalam perancangan *board game* tentunya memerlukan prinsip desain. Prinsip desain pada *board game* terbagi menjadi 5 elemen, yaitu *layout*, tipografi, warna, bentuk, simbol dan ikonografi. Hal tersebut harus ada dalam *board game* agar komunikasi dari permainan dapat terealisasi dengan jelas



dan dapat berjalan dengan efektif. Berikut ini merupakan penjelasan yang lebih rinci mengenai kelima prinsip desain dari *board game*.

#### 2.1.2.1 Layout

*Layout* merupakan salah satu prinsip desain yang harus ada dalam permainan *board game*. Tujuan dari *layout* pada *board game* adalah untuk memastikan bahwa informasi harus disebarkan dengan benar dan agar dapat meningkatkan kenyamanan visual para pemain. Sedangkan, menurut Solis (2025, h.23) membahas prinsip mengenai kartu, papan, dan *rulebook*. Namun, tidak menggunakan istilah teknis "*layout*" dalam teori desain grafis umum. Menurut Solis (2025, h.106), agar alur permainan tidak terhambat, informasi yang penting harus ditempatkan di tempat yang paling mudah diakses. Misalnya, pada bagian atas atau tengah kartu harus menampilkan data utama, sedangkan elemen dekoratif digunakan sebagai pendukung visual.



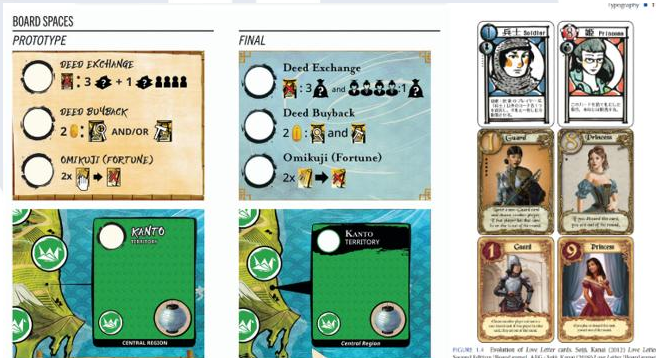
Gambar 2.9 Contoh *Layout* Kartu pada *Board Game*  
Sumber: <https://graphicdesignforboardgamesdanielsolis>

Pada papan permainan, *layout* berperan dalam mengurangi kesan kompleks dan memberi panduan visual yang jelas. Solis (2025, h.186) menegaskan bahwa papan perlu didesain agar perhatian pemain terarah pada elemen utama. Penempatan zona permainan, jalur, atau area skor harus dibuat seimbang agar semua pemain dapat melihat dan melihat

nya dengan mudah (Solis, 2025, h.188). Hal ini menunjukkan bahwa *layout* bukan sekadar estetika, tetapi strategi komunikasi yang memudahkan interaksi pemain.

### 2.1.2.2 Tipografi

Salah satu komponen paling penting dalam perancangan visual *board game* adalah tipografi. Tipografi yang baik memastikan bahwa informasi dapat dibaca dengan cepat, bahkan dalam berbagai jenis pencahayaan (Solis, 2025, h.11). Solis juga menekankan pentingnya memprioritaskan keterbacaan daripada estetika saat memilih tipografi.



Gambar 2.10 Contoh Tipografi pada *Board Game*  
Sumber: <https://graphicdesignforboardgamesdanielsolis>

Salah satu prinsip yang dijelaskan Solis (2025, h.13) adalah *two alphabet rule*, yaitu panjang baris teks tidak boleh lebih dari dua kali panjang huruf alfabet. Selain itu, sangat penting untuk menggunakan huruf kapital, huruf kecil, tanda baca, dan gaya tipografi yang konsisten, seperti *bold* atau *italic*, untuk membedakan penekanan tanpa membuat teks berantakan. Oleh karena itu, tipografi memiliki peran yang penting dalam menghubungkan antara pemain dengan aturan permainan.

### 2.1.2.3 Warna

Solis memang tidak secara langsung mengulas teori warna, tetapi lebih menekankan bagaimana warna punya peran penting dalam membantu pemain membaca sekaligus menavigasi dunia visual. Dalam praktiknya, warna dipakai sebagai penanda informasi untuk menunjukkan

perbedaan status permainan maupun kategori tertentu. Contohnya, ketika ada kartu dengan berbagai fungsi, penggunaan warna yang kontras membuatnya lebih mudah dibedakan satu sama lain (Solis, 2025, h.49).



Gambar 2.11 Contoh Warna pada *Board Game*  
Sumber: <https://graphicdesignforboardgamesdanielsolis>

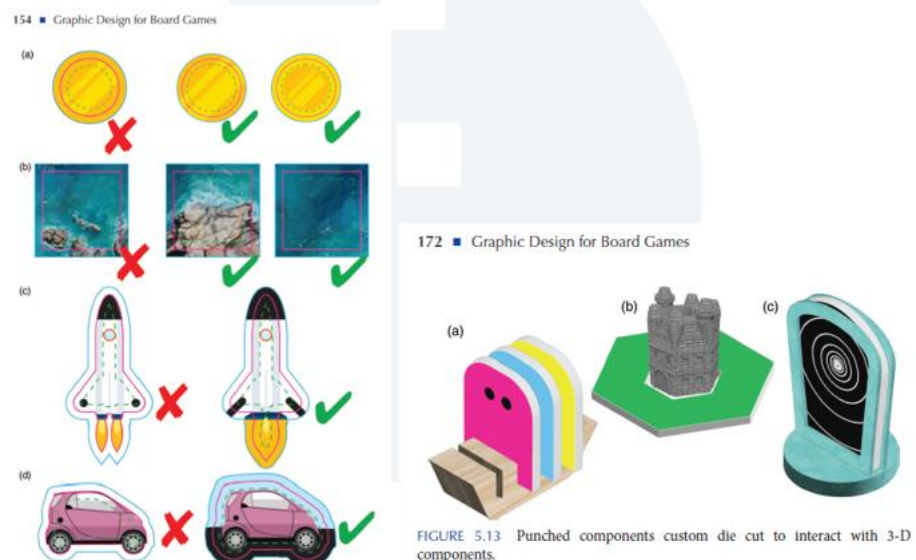
Dalam permainan *board game*, penggunaan warna membantu mengidentifikasi elemen permainan secara lebih cepat selain secara estetika. Melalui perbedaan warna yang jelas, pemain dapat langsung mengenali giliran, peran, atau objek tertentu. Warna juga dapat membuat hierarki visual, yang memungkinkan pemain lebih mudah memahami aturan tanpa harus selalu membaca teks. Misalnya, area berwarna berbeda pada papan permainan dapat menunjukkan area atau *level* tertentu yang memiliki tujuan khusus, sehingga mempermudah permainan.

Warna yang terang dan menonjol dapat menghasilkan hirarki visual yang jelas dan mudah dipahami. Hal tersebut dapat mendukung tingkat fokus dan konsentrasi anak. Sesuai dengan teori Daniel Solis, warna tidak hanya digunakan sebagai hiasan, melainkan dapat membedakan kategori. Oleh sebab itu, fungsi dari warna juga dapat membantu proses belajar anak, khususnya dalam segi waktu. Warna juga dapat mewakili simbol dengan kontras yang tinggi sehingga hal tersebut dapat mempercepat pengenalan dan pengelompokan tanpa

mengganggu kognisi anak. Selain itu, dapat menarik perhatian anak untuk waktu yang lebih lama, meningkatkan rasa ingin tahu, dan membuat pengalaman visual yang menyenangkan.

#### 2.1.2.4 Bentuk

Bentuk dalam *board game* sangat terkait dengan ikonografi. Simbol yang digunakan harus mudah dipahami oleh berbagai macam bahasa. Dengan adanya bentuk ikon yang konsisten, maka memungkinkan pemain memahami arti simbol tanpa membaca teks tambahan (Solis, 2025, h.39). Desain ikon yang terlalu kompleks juga dapat menghasilkan interpretasi maupun makna yang berbeda-beda.

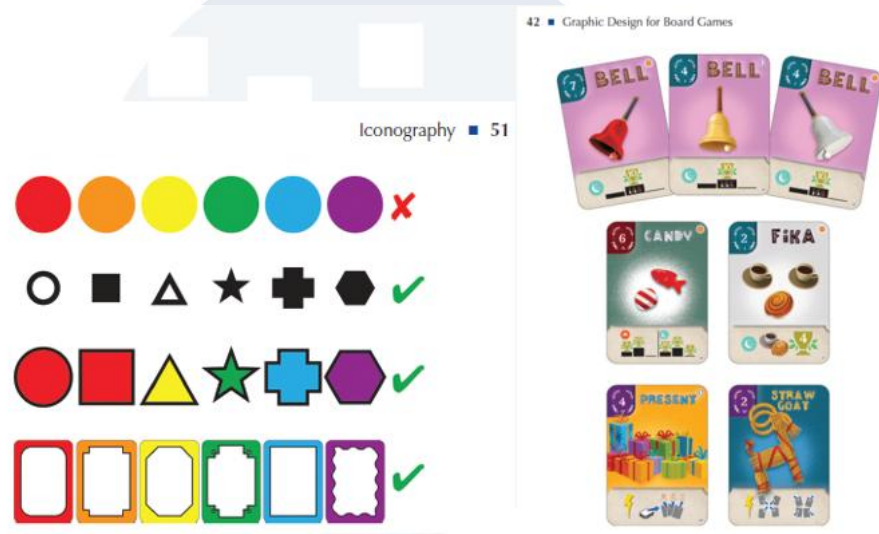


Gambar 2.12 Contoh Bentuk pada *Board Game*  
Sumber: <https://graphicdesignforboardgamesdanielsolis>

Bentuk ikon juga dapat dikombinasikan dengan teks singkat yang dikenal sebagai *hybrid icons*. Metode ini mengurangi keraguan bagi pemain pemula sambil mempertahankan efisiensi visual (Solis, 2025, h.49). Dengan kata lain, bentuk visual yang digunakan dalam *board game* harus mengutamakan kemampuan untuk berkomunikasi daripada memprioritaskan bentuk secara artistik.

### 2.1.2.5 Simbol dan Ikonografi

Ikonografi menempati posisi penting dalam desain *board game* modern. Simbol digunakan untuk menggantikan instruksi panjang sehingga mempercepat jalannya permainan. Menurut Solis (2025, h.43), pemain memang membutuhkan waktu untuk mempelajari simbol di awal, tetapi setelah familiar, ikon akan lebih cepat dipahami daripada teks.



Gambar 2.13 Contoh Simbol dan Ikonografi  
Sumber: <https://graphicdesignforboardgamesdanielsolis>

Solis juga menekankan betapa pentingnya untuk menggunakan ikon secara konsisten. Hal ini diterapkan agar pemain tidak salah interpretasi. Lalu, ikon yang sama harus selalu memiliki arti dan hal yang sama (Solis, 2025, h.50). Contoh keberhasilan ikonografi dapat ditemukan dalam permainan adalah "Sushi Go!" dan "Race for the Galaxy". Ikon pada permainan tersebut sering digunakan berulang kali untuk menunjukkan tindakan maupun aksi yang terjadi dalam permainan. Oleh sebab itu, simbol tidak hanya menjadi berfungsi sebagai tampilan visual, melainkan dapat berubah menjadi perantara untuk berkomunikasi antara desainer dan pemain.

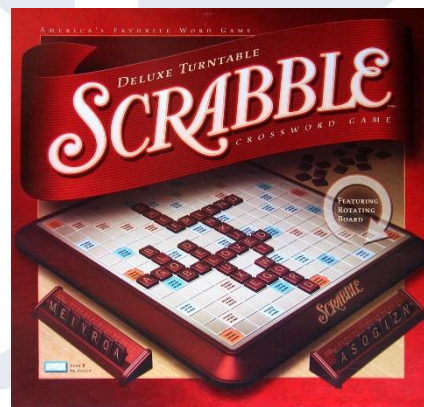


### 2.1.3 Kategori *Board Game*

Menurut Engelstein & Shalev (2022, h.12–15), *board game* dapat diklasifikasikan secara tersirat ke dalam berbagai kategori berdasarkan fungsi dan target pemain. Berikut ini merupakan dua kategori yang relevan dalam konteks pembelajaran adalah *Educational Game* dan *Children's Game*.

#### 1. *Educational Game*

*Educational game* adalah permainan yang menggunakan mekanisme yang memiliki tujuan utama untuk menyampaikan pengetahuan atau melatih keterampilan tertentu. Permainan ini adalah alat pendidikan yang menyenangkan dan interaktif sekaligus hiburan. Pendidikan permainan biasanya menggabungkan tugas kognitif seperti pemecahan masalah, pengenalan pola, membaca, atau berhitung ke dalam alur permainan. Pemain terlibat langsung dalam proses eksplorasi, yang menghasilkan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi mereka.



Gambar 2.14 Permainan *Board Game* "Scrabble"

Sumber: <https://www.boardgameoracle.com/en-NZ/boardgame...>

Permainan "Scrabble" yang mengajarkan kosakata dan ejaan, sedangkan "Math Bingo", yang membantu belajar operasi hitung dasar, dan alur yang membantu mengingat urutan peristiwa dalam sejarah. Permainan edukatif seperti ini dapat digunakan dalam pembelajaran anak usia dini untuk meningkatkan penguasaan fonik atau membantu anak belajar membaca sambil tetap menikmati bermain.



## 2. *Children's Game*

Sementara itu, *children's game* adalah kategori *board game* yang ditujukan secara khusus bagi anak-anak dengan karakteristik aturan sederhana, durasi permainan singkat, serta visualisasi menarik yang sesuai dengan minat mereka. Fokus utama dari permainan ini bukanlah strategi kompleks, melainkan pengalaman bermain yang menyenangkan dan mudah dipahami oleh anak. Karakteristik *children's game* juga mencakup stimulasi perkembangan dasar anak, baik dalam aspek kognitif, motorik, maupun sosial.



Gambar 2.15 Permainan *Board Game* “Animal Upon Animal”

Sumber: <https://www.amazon.ca/Haba-3678-Animal-Upon/dp/B001IM4CSU>

Contohnya adalah seperti permainan “Candy Land” yang memperkenalkan konsep warna dan jalur, permainan “Snakes and Ladders” melatih kemampuan berhitung sederhana, dan “Animal Upon Animal” mengasah koordinasi motorik serta keseimbangan. Selain itu, permainan seperti “Outfoxed!” juga mendorong kerja sama dan keterampilan deduksi sederhana. Dengan demikian, *children's game* memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan anak sekaligus menanamkan nilai-nilai sosial seperti bergiliran, berbagi, dan bekerja sama dengan teman sebaya.

## 2.2. Elemen Desain *Board Game*

*Board game* membutuhkan elemen desain yang berkaitan dengan proses pencarian data. Elemen desain pada *board game* mencakup mekanik permainan, tema dan narasi, visual dan estetika, serta interaksi para pemain. Mekanik permainan mencakup pada teori MDA yaitu, *Mechanics*, *Dynamics*, dan *Aesthetics*. Berikut ini merupakan penjabaran lebih rinci mengenai elemen desain yang berkorelasi pada perancangan *board game*.

### 2.2.1 Mekanik Permainan

Mekanik permainan adalah sistem dan aturan yang berfungsi untuk mengatur cara pemain dalam berinteraksi dengan komponen permainan. Menurut Fullerton (2018, h.45–70), mekanik merupakan komponen utama yang mengatur tindakan, hasil, dan alur permainan. Menurut Schell (2020, h.130–150), mekanik adalah aturan yang berfungsi melalui tindakan pemain. Slack (2021, h.55–70) menegaskan bahwa mekanik dalam permainan perlu menjaga keseimbangan antara faktor keberuntungan dan strategi. Hal ini memiliki tujuan agar tantangan tetap terasa dan pemain tidak cepat bosan. Oleh sebab itu, mekanik dipahami bukan sekadar aturan kaku, melainkan sistem yang hidup dan membentuk pengalaman bermain secara langsung.



Gambar 2.16 Hubungan antara Permainan dengan Pemain  
Sumber: <https://gamedevopertips.com/mechanics-dynamics-aesthetics...>

Setelah memahami peran mekanik dalam menjaga keseimbangan antara strategi dan keberuntungan, penting juga melihat permainan melalui kerangka yang lebih luas. Teori MDA (*Mechanics*, *Dynamics*, *Aesthetics*) diciptakan oleh Marc "Mahk" LeBlanc dan timnya. Teori MDA dianggap sebagai taksonomi pengetahuan desain yang membantu kita memahami bagaimana aturan permainan (*mechanics*) berinteraksi satu sama lain, bagaimana interaksi ini berkembang selama permainan (*dynamics*), dan

bagaimana semua proses ini menghasilkan pengalaman emosi (*aesthetics*). Dengan adanya teori MDA ini, maka hal tersebut dapat memungkinkan desainer untuk memahami secara sistematis bagaimana aspek teknis permainan berhubungan dengan pengalaman subjektif pemain (Fullerton, 2021, h.87). Oleh sebab itu, berikut ini merupakan pengertian dari teori MDA (*Mechanics, Dynamics, Aesthetics*) pada permainan.

#### 1. *Mechanics*

Pengertian dasar dari mekanik adalah fondasi dari permainan, yang meliputi aturan, prosedur, dan komponen. Hal tersebut dapat membentuk sebuah sistem dan peraturan. Aturan ini menentukan bagaimana pemain bisa bertindak, apa saja batasan yang berlaku, serta kondisi kemenangan atau kekalahan yang harus dicapai. Oleh sebab itu, mekanik dapat menjadi fondasi yang menegakkan permainan agar bisa berjalan secara konsisten dan dapat dipahami oleh semua pemain. Berikut ini merupakan penjelasan lebih rinci mengenai detail mekanik menurut Putra (2021, h.36-37) dan Ramadhana et al. (2021, h. 4972-4973).

##### a. *Collecting*

Mekanik *collecting* memungkinkan pengguna untuk mengumpulkan elemen tertentu, seperti huruf, suku kata, atau objek visual pendukung, sebagai bagian dari proses pembelajaran. Secara mekanis, sistem mengatur kondisi pengumpulan, jumlah elemen yang harus dikumpulkan, serta hubungan antara item yang dikoleksi dengan progres permainan. Mekanik ini berfungsi untuk meningkatkan motivasi pengguna dan mendorong keterlibatan aktif dalam proses belajar (Putra, 2021, h. 36).

##### b. *Exploring*

Mekanik *exploring* memberikan kesempatan bagi pengguna untuk menjelajahi konten pembelajaran secara bertahap. Sistem secara mekanis membatasi dan membuka area atau materi tertentu sesuai dengan progres pengguna. Mekanik ini mendorong rasa ingin tahu dan memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, karena pengguna tidak hanya

menerima informasi secara pasif, tetapi juga aktif menemukan konten melalui interaksi (Ramadhana et al., 2021, h. 4972).

#### c. *Matching*

Mekanik *matching* mengharuskan pengguna untuk mencocokkan elemen berdasarkan aturan tertentu, seperti mencocokkan huruf dengan bunyi, gambar dengan kata, atau suku kata yang sesuai. Dari sisi mekanik, sistem menetapkan logika kecocokan, validasi jawaban, serta umpan balik terhadap hasil yang benar atau salah. Mekanik ini dirancang untuk melatih kemampuan kognitif dasar dan pemahaman fonik metode secara terarah (Putra, 2021, h. 37).

#### d. *Competing*

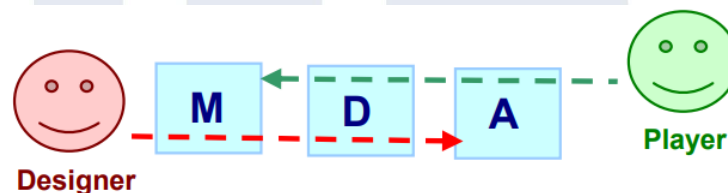
Mekanik *competing* dihadirkan dalam bentuk tantangan terhadap sistem, seperti pencapaian skor, batas waktu, atau target tertentu. Mekanik ini tidak berfokus pada kompetisi antar pengguna, melainkan pada pencapaian personal. Secara mekanis, sistem menetapkan indikator keberhasilan yang mendorong pengguna untuk meningkatkan performa dan menyelesaikan tantangan yang tersedia, sehingga proses belajar terasa lebih menyenangkan dan menantang (Ramadhana et al., 2021, h. 4973).

### 2. *Dynamics*

Jika mekanik diibaratkan seperti kerangka, maka dinamika adalah gerakannya ketika permainan berlangsung. Dinamika akan terjadi apabila terdapat salah satu pemain mengambil sebuah keputusan. Selain itu, dinamika juga terjadi pada saat aturan saling berinteraksi, dan terdapat sebuah pola melalui proses bermain dari waktu ke waktu. Hal tersebut dapat membuat permainan menjadi terasa hidup. Meskipun aturan dasarnya sama, tetapi pengalaman setiap permainan dapat berubah tergantung sesuai dengan interaksi yang terjadi.

### 3. *Aesthetics*

Estetika tidak hanya membahas mengenai visualisasi, melainkan membahas mengenai apa yang dirasakan pemain selama bermain permainan sangat terkait dengan estetika permainan. Rasa emosi dapat sangat beragam, seperti kepuasan setelah menang, kemarahan saat kalah, atau keinginan kuat untuk berhasil lagi. Desainer pada dasarnya bermaksud agar pengalaman bermain terasa hidup dan melibatkan pemain. Oleh karena itu, permainan tidak hanya dianggap sebagai set aturan dan strategi, tetapi juga sebagai pengalaman unik yang meninggalkan kesan pada setiap pemain.



Gambar 2.17 Sudut Pandang antara Desainer dengan Pemain  
Sumber: <https://gamedevelopertips.com/mechanics-dynamics-aesthetics...>

Permainan diciptakan oleh desainer atau tim pengembang, dan dikonsumsi oleh pemain. Barang-barang tersebut dibeli, digunakan dan akhirnya dibuang seperti kebanyakan barang konsumsi lainnya. Saat bekerja menyusun permainan, perlunya untuk mempertimbangkan perspektif desainer dan pemain. Hal ini membantu kita mengamati bagaimana perubahan kecil di satu lapisan dapat menyebar ke lapisan lainnya. Oleh karena itu, terdapat kesimpulan mengenai MDA yaitu, *Mechanics*, *Dynamics*, and *Aesthetics*.

#### 2.2.2 Tema dan Narasi

Dalam sebuah permainan, tentunya memiliki peran yang cukup besar yaitu adanya tema dan narasi. Hal ini memiliki peran untuk memberikan arah dan menciptakan makna kepada pemain agar mendapatkan pengalaman bermain yang memuaskan. Menurut Fullerton (2024, h.203–240) menekankan bahwa narasi menghadirkan alur cerita yang membuat pemain lebih tenggelam, sementara tema membantu memperkuat identitas dari permainan itu sendiri. Sedangkan, menurut Schell (2020, h.340–360) bahkan menyebut

narasi merupakan salah satu hal desain yang tergolong penting karena mampu menumbuhkan ikatan emosional antara pemain dan permainan. Sejalan dengan itu, Slack (2021, h.80–95) menyoroti bagaimana pemilihan tema yang tepat dapat memudahkan pemain memahami tujuan permainan dengan cepat. Kehadiran tema dan cerita membuat aturan bukan sekadar batasan teknis, melainkan bagian dari pengalaman imajinatif yang lebih menyeluruh.

### **2.2.3 Visual dan Estetika**

Persepsi pemain dipengaruhi oleh elemen visual dan estetika *board game*, termasuk warna, ikon, tipografi, dan tata letak. Fullerton (2024, h.280-310) menekankan bahwa estetika membantu menjelaskan fungsi dan aturan permainan serta memperindah tampilan. Sedangkan, Schell (2020, h.420-440) mengatakan bahwa estetika permainan termasuk bagaimana tampilan visual harus mendukung pengalaman bermain yang menyenangkan, dan Slack (2021, h.100-120) menekankan bahwa untuk mencapai sebuah desain visual yang baik, maka desainer harus menyeimbangkan antara aspek estetika dengan aspek keterbacaan aturan. Hal ini memiliki tujuan agar permainan menjadi lebih mudah dipahami oleh pemain. Oleh karena itu, visual yang dirancang dengan baik berfungsi sebagai penghubung antara kejelasan instruksi permainan dan keindahan.

### **2.2.4 Interaksi Pemain**

Aturan permainan menciptakan hubungan sosial melalui interaksi pemain. Menurut Fullerton (2024, h.340-350), interaksi dapat bersifat kompetitif, kooperatif, atau campuran keduanya, yang berdampak pada dinamika permainan. Schell (2020, h.470-490) membahas hal ini dari perspektif sosial, yaitu bagaimana desain permainan menghasilkan pengalaman sosial yang berkesan. Slack (2021, h.130-150) mengatakan bahwa daya tarik utama *board game* terletak pada cara pemain berinteraksi satu sama lain, karena di tempat ini terjadi strategi, perundingan, dan konflik, yang membuat permainan menjadi lebih hidup. Oleh karena itu, kualitas interaksi juga mendukung dalam menentukan keberhasilan pada desain *board game*.



## **2.3 Belajar Membaca**

Belajar membaca pada anak meliputi tahapan perkembangan baca anak dan metode pembelajaran anak. Hal tersebut berkorelasi satu dengan yang lainnya. Berikut ini merupakan penjelasan dan penjabaran yang lebih rinci mengenai proses pembelajaran baca pada anak-anak.

### **2.3.1 Tahapan Perkembangan Baca Anak**

Kemampuan membaca pada anak tidak muncul secara instan, melainkan berkembang bertahap sesuai dengan pertumbuhan usia serta tingkat kematangan kognitifnya (PAUDPEDIA, 2021, h.5-8). Hal tersebut memiliki definisi bahwa terdapat 5 tahap utama dalam proses perkembangan membaca pada anak usia dini.

#### **1. Tahap Fantasi (*Magical Stage*)**

Tahap fantasi merupakan tahap pertama dimana pada awal perkembangan, imajinasi memiliki peran yang cukup penting pada masing-masing anak, dibandingkan dengan pemahaman bahasa tertulis. Ketertarikan anak terhadap kegiatan membaca biasanya muncul lebih dulu dibanding kemampuan mengenal huruf. Mereka gemar meniru kebiasaan orang dewasa, seperti membuka halaman buku atau bersuara seolah-olah sedang membaca. Dalam beberapa kasus, anak akan menciptakan cerita imajiner sendiri dari gambar yang dilihat, sambil berpura-pura mengeja atau membacanya.

Pada tahap fantasi ini, buku lebih banyak berfungsi sebagai alat bermain dan sumber inspirasi. Anak-anak biasanya tertarik pada bentuk visual yang menonjol, ilustrasi berukuran besar, dan warna yang cerah. Interaksi sederhana dengan buku dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan membangun kebiasaan positif untuk membaca, meskipun teksnya belum dipahami. Tahap ini sangat penting sebelum mereka benar-benar belajar mengenali bahasa tertulis dan simbol.

## **2. Pembentukan Konsep Diri (*Self Concept*)**

Seiring berjalannya waktu, anak mulai percaya bahwa dia memiliki kemampuan membaca. Keyakinan ini tidak muncul secara langsung. Sebaliknya, itu berasal dari pengalaman kecil yang mereka alami setiap hari. Misalnya, ketika mereka bisa menemukan huruf pertama dari nama mereka di papan tulis atau bisa menyebutkan kata sederhana yang sering mereka dengar, mereka merasa puas, yang meningkatkan kepercayaan diri mereka. Hal-hal kecil seperti itu seringkali menjadi titik awal penting bagi anak-anak untuk mengenali kemampuan membaca mereka sendiri.

Dorongan dari orang-orang terdekat sangat berpengaruh dalam prosesnya. Pada fase ini, orang tua dan guru juga bukan hanya membantu, tetapi juga memberi anak kesempatan untuk mencoba. Setiap kali anak mendapat perhatian dan apresiasi atas usaha mereka, dia memiliki keinginan untuk mengalami pengalaman itu lagi. Sebaliknya, anak-anak dapat merasa terhambat dan kehilangan semangat ketika proses belajar dipenuhi dengan tekanan yang berlebihan. Jika setiap upaya dihargai, anak biasanya lebih bersemangat untuk melanjutkan latihan membaca. Akan tetapi, situasi bisa berbeda apabila tekanan yang mereka rasakan terlalu besar, alih-alih termotivasi, anak bisa jadi merasa tertekan dan mulai meragukan dirinya sendiri. Oleh karena itu, masa ketika anak membentuk konsep diri perlu dipahami sebagai fase penting.

## **3. Membaca Gambar (*Bridging Reading*)**

Pada fase membaca gambar, anak-anak cenderung lebih tertarik untuk melihat gambar dibandingkan melihat tulisan. Ilustrasi yang terdapat di halaman buku adalah sumber cerita yang mereka tangkap. Misalnya, mereka sering menyebut kata "kucing" saat melihat gambar kucing, bahkan jika mereka tidak bisa membaca kata itu. Dengan demikian, gambar berfungsi sebagai "petunjuk" bagi mereka untuk menebak apa yang terjadi dalam cerita.

Buku-buku yang penuh dengan ilustrasi warna-warni sangat penting untuk titik ini. Mereka melihat gambar sebagai contoh bagaimana simbol visual dapat dikaitkan dengan bahasa yang mereka dengar setiap hari. Perlahan-lahan, anak-anak mulai menyadari bahwa suara yang mereka ucapkan, arti yang mereka pahami, dan bentuk yang mereka lihat saling berhubungan. Hal ini dapat membantu anak masuk ke tahap membaca kata yang sebenarnya tanpa kita sadari.

#### **4. Pengenalan Bacaan (*Take Off Reader*)**

Jika diperhatikan, anak-anak sudah dapat membaca tulisan sederhana pada tahap ini. Setelah mereka mengenali huruf, mereka menyusunnya menjadi kata yang mereka pahami. Misalnya, ketika mereka menemukan kata "bola", maka mereka langsung mengucapkannya sambil menunjuk objek tersebut, seolah-olah mereka mengetahui hubungan antara tulisan dengan objek tersebut.

Mereka biasanya lebih tertarik dengan hal-hal kecil seperti itu. Namun, pada fase ini, anak tidak lagi sekadar terpaku pada ilustrasi, tetapi sudah mulai berusaha menangkap jalan cerita dari tulisan yang ada. Walaupun untuk teks yang lebih panjang mereka masih sering perlu ditemani atau diarahkan, usaha kecil itu jadi tanda penting. Oleh sebab itu, terbentuknya sebuah pengalaman membaca yang sesungguhnya. Meskipun hal ini masih tergolong sederhana dan masih membutuhkan bantuan, tetapi dapat tercipta sebuah proses belajar membaca pada anak.

#### **5. Membaca Lancar (*Independent Reader*)**

Kemampuan anak untuk membaca secara mandiri merupakan tanda masuknya ke tahap terakhir. Mereka memiliki kemampuan membaca teks dan memahami isi bacaan secara keseluruhan. Anak-anak sudah mampu membaca buku cerita dengan kalimat yang lebih kompleks dan mengaitkan informasi yang mereka baca dengan pengalaman sehari-hari mereka.

Membaca juga menjadi sebuah kebiasaan, bukan lagi keterampilan. Anak-anak mulai menggunakan aktivitas membaca sebagai hiburan dan pendidikan. Oleh karena itu, tahap membaca lancar menunjukkan bahwa anak-anak sudah memiliki dasar literasi yang kuat yang memungkinkan mereka untuk menempuh tingkat pendidikan yang lebih tinggi.

### **2.3.2 Teori Kognitif Anak**

Teori perkembangan kognitif menurut Santrock (2021, h. 250-270) membagi tahapan perkembangan berpikir anak ke dalam 4 tahap utama, yaitu sensorimotor, pra operasional, operasional konkret, dan operasional formal. Setiap tahap memiliki karakteristik kognitif yang berbeda dan memengaruhi cara anak memahami informasi.

#### **1. Tahap Sensorimotor**

Tahap sensorimotor berlangsung pada usia 0–2 tahun, di mana anak belajar melalui aktivitas sensorik dan gerak motorik. Pada tahap ini, pemahaman anak masih sangat bergantung pada pengalaman fisik secara langsung dan belum melibatkan proses berpikir simbolik.

#### **2. Tahap Pra Operasional**

Tahap pra operasional terjadi pada usia sekitar 2–7 tahun. Pada tahap ini, anak mulai mampu menggunakan simbol dan bahasa, tetapi cara berpikirnya masih bersifat lebih mengutamakan diri sendiri dan belum sepenuhnya logis. Anak pada tahap ini masih mengalami kesulitan dalam memahami hubungan sebab-akibat yang kompleks.

#### **3. Tahap Operasional Konkret**

Tahap operasional konkret yang paling relevan dengan penelitian ini berlangsung pada usia 7–11 tahun. Pada titik ini, anak-anak mulai mengembangkan kemampuan berpikir logis dan sistematis. Namun, pemahaman mereka masih bergantung pada pengalaman konkret dan objek. Untuk memahami konsep, anak-

anak membutuhkan contoh nyata, visual, dan aktivitas langsung. Ide abstrak akan sulit dipahami tanpa pengalaman atau media.

Penelitian ini termasuk ke dalam pembelajaran membaca di tahap operasional konkret membantu anak memahami hubungan antara bunyi dan huruf ketika disajikan melalui aktivitas yang melibatkan interaksi langsung, pengulangan, dan media visual. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis permainan fisik, seperti *board game*, dapat dinilai dengan baik. Hal ini memiliki alasan karena mereka dapat menggabungkan konsep fonik yang bersifat simbolik dengan pengalaman belajar yang praktis dan menyenangkan.

#### 4. Tahap Operasional Formal

Tahap terakhir adalah operasional formal yang terjadi pada usia 11 tahun ke atas. Pada tahap ini, anak mulai mampu berpikir abstrak, hipotetis, dan reflektif. Namun, tahap ini belum sepenuhnya relevan untuk anak usia 7–9 tahun karena kemampuan berpikir abstrak masih dalam tahap perkembangan.

#### 2.3.3 Fonik

Fonik (*phonics*) sangat penting dalam pembelajaran bahasa karena menekankan hubungan yang sistematis antara grafem atau huruf dengan fonem atau bunyi. Metode ini mengajarkan anak-anak bahwa setiap simbol tulisan mewakili suara tertentu sehingga mereka dapat menguraikan kata dengan lebih baik sekaligus melafalkannya dengan lebih tepat dan bermakna. Selain itu, fonik membantu menumbuhkan kesadaran fonologis, yaitu kemampuan untuk membedakan dan memanipulasi pola bunyi dalam bahasa yang menjadi dasar keterampilan membaca.

Studi terdahulu menunjukkan bahwa meskipun metode fonik efektif, terdapat hambatan signifikan dalam proses belajar mengajar konvensional. Salah satu kendala utama adalah kurangnya penerapan visual dan fonologis, di mana siswa sering ragu dan berhenti saat menghadapi huruf konsonan atau pola bunyi yang kompleks. Menurut Nuruati et al. (2022, h.2864), hal ini menandakan bahwa tanpa bantuan media yang tepat, anak

cenderung memperlakukan setiap huruf sebagai satu bunyi terpisah daripada satu kesatuan bunyi yang utuh. Selain itu, hambatan muncul dari sisi pengajar, di mana guru sering kali melewatkan pelatihan dasar fonik, sehingga siswa tidak memiliki pola fonologis yang kuat (Pritami et al., 2024, h. 2864). Dari sisi psikologis, anak yang kesulitan sering menunjukkan kecemasan dan takut salah, yang justru memperlemah daya fonologis mereka karena kondisi belajar yang menekan (Setiawan et al., 2022, h. 2864).

Namun, dalam praktik pembelajaran Bahasa Indonesia, penerapan fonik masih menghadapi hambatan, seperti keterbatasan media pembelajaran, sehingga proses belajar cenderung berpusat pada guru (Sari & Suyadi, 2024, h.18-19). Media pembelajaran fonik yang telah ada umumnya masih bersifat statis dan kurang melibatkan partisipasi aktif siswa, yang berdampak pada rendahnya keterlibatan dan motivasi belajar anak (Rahmawati et al., 2022, h.191). Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran baru yang mampu mendukung penerapan metode fonik secara lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini.



Gambar 2.18 Ilustrasi Pembelajaran Fonik  
Sumber: <https://music.youtube.com/watch?v=hDj-VMV-TCM&...>

Hasil penelitian oleh Denton bersama dengan tim nya menunjukkan bahwa, penguasaan keterampilan awal membaca sangat memengaruhi keberhasilan siswa dalam memahami bacaan di sekolah dasar. Ketika anak diajarkan fonik, yaitu kemampuan mengenali bunyi huruf secara sistematis, dan keterampilan dasar lain seperti kesadaran fonologis, mengeja, dan *decoding*, maka mereka akan memiliki lebih banyak kesempatan untuk



membangun dasar literasi yang kuat. Bahkan setelah penilaian selesai, manfaat pembelajaran ini masih terlihat (Denton et al., 2022, h.5-6).

Oleh karena itu, fonik tidak hanya membantu orang memahami huruf dan bunyi, tetapi juga merupakan dasar untuk pengembangan kemampuan literasi yang lebih kompleks (Ehri, 2022, h.221–222). Berdasarkan definisi ini, diskusi dapat dilanjutkan tentang berbagai pendekatan pembelajaran untuk menerapkan fonik.

### **2.3.3.1 Metode Pembelajaran Fonik**

Metode fonik adalah pendekatan dalam pembelajaran membaca fonik yaitu melalui bunyi huruf. Menurut Saputra et al. (2023), penerapan metode fonik dapat membuat pembelajaran membaca menjadi lebih interaktif dan efektif, untuk meningkatkan pemahaman murid tentang hubungan antara huruf dan bunyi. Hal tersebut tergolong penting agar dapat mengasah keterampilan membaca awal pada anak (Saputra et al., 2023, h.204-208). Terdapat tiga komponen yang membentuk metode pembelajaran fonik yaitu, strategi pembelajaran fonik, penggunaan media sebagai alat bantu, dan penerapan metode. Anak usia 7–9 tahun berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret, sehingga lebih efektif belajar melalui media yang bersifat interaktif dan melibatkan pengalaman langsung. Oleh karena itu, metode fonik yang dipadukan dengan media permainan fisik dinilai lebih sesuai dibandingkan pembelajaran yang menggunakan metode konvensional. Berikut ini adalah penjabaran lebih rinci tentang kategori tersebut.

#### **1. Strategi Pembelajaran Fonik**

Tujuan dari strategi pembelajaran fonik adalah untuk membantu anak mengenal huruf dan bunyinya melalui kegiatan yang menyenangkan dan mudah diingat. Beberapa cara yang biasa digunakan termasuk memasukkan bunyi huruf ke dalam lagu atau

nyanyian, menggunakan kartu huruf bergambar, dan bermain berbagai permainan fonik. Berikut ini merupakan penjelasan yang lebih rinci dalam melaksanakan strategi pembelajaran fonik.

#### **a. Mengenalkan bunyi huruf melalui berbagai macam lagu dan nyanyi-nyanyian**

Menurut Widuroyeki et al. (2023, h.949–963), salah satu bentuknya adalah memasukkan bunyi huruf ke dalam musik. Bernyanyi dapat membantu anak untuk meningkatkan memori lebih cepat karena bunyi huruf diulang secara ritmis dan berurutan. Selain itu, pendekatan ini menarik karena menggabungkan berbagai elemen, seperti pendengaran (melalui bunyi), penglihatan (melalui lirik atau gambar), dan gerakan tubuh (melalui kinestetik). Hal ini membuat pengalaman belajar lebih hidup dan bermakna.

#### **b. Menggunakan kartu huruf dan gambar**

Penggunaan kartu huruf dan gambar membantu anak mengidentifikasi hubungan antara bunyi dan simbol visual. Sebagai contoh, memiliki kartu berhuruf "B" dan gambar "bola" membantu anak mengingat bunyi "b". Pengenalan huruf secara bertahap, dimulai dari huruf vokal sederhana hingga kombinasi konsonan-vokal (K-V) atau kata sederhana (K-V-K) yang memungkinkan untuk menggunakan metode ini. Oleh sebab itu, anak lebih aktif dalam proses belajar, latihan dapat dilakukan baik secara mandiri maupun dalam kelompok kecil.

#### **c. Menerapkan permainan fonik**

Permainan fonik dibuat untuk membuat belajar membaca menyenangkan. Bentuknya beragam, termasuk *bingo* huruf, teka-teki kata sederhana, dan permainan mencari huruf yang dimainkan di kelas yang dikenal sebagai "treasure hunt" huruf. Anak-anak tidak hanya belajar bunyi huruf, tetapi mereka juga belajar

konsentrasi, daya ingat, dan bagaimana bersosialisasi dengan teman-temannya.

## **2. Penggunaan Media Sebagai Alat Bantu**

Pembelajaran fonik sangat bergantung pada penggunaan media. Media seperti kartu huruf, gambar, dan permainan edukatif membantu anak belajar huruf dan bunyi. Pemilihan media yang tepat bukan hanya membuat proses belajar menjadi lebih efisien, tetapi juga mendorong anak-anak untuk terus membaca (Masitoh, 2021, h.6–9). Oleh sebab itu, penggunaan media dapat mempengaruhi dan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran anak.

## **3. Implementasi Metode Fonik**

Implementasi metode fonik memiliki tujuan untuk memanfaatkan metode fonik dalam pembelajaran membaca, perlu dilakukan secara terstruktur dan sistematis. Anak-anak harus mulai mengenal huruf dan bunyi secara bertahap, menggunakan media yang tepat, dan menerapkan strategi yang menarik bagi mereka. Metode seperti ini akan membantu anak-anak memahami hubungan antara huruf dan bunyi dan meningkatkan kemampuan membaca mereka (Rianto, 2021, h.45–58).

### **2.3.3.2 Kelebihan dan Kekurangan Metode Fonik**

Ketika mengimplementasikan metode fonik dalam proses belajar membaca, tentunya metode tersebut mencakup kelebihan dan kekurangan. Berikut ini merupakan penjelasan yang lebih rinci mengenai dampak positif maupun negatif dari penggunaan metode fonik dalam proses belajar membaca.

## **1. Kelebihan Metode Fonik**

Kelebihan dari metode fonik mencakup berbagai macam hal. Oleh sebab itu, dampak positif dari menggunakan metode fonik adalah meningkatkan kesadaran fonologis, meningkatkan keterampilan *decoding*, dan efektif untuk anak kesulitan membaca. Berikut ini merupakan penjelasan yang lebih jelas mengenai kelebihan dari penggunaan metode fonik dalam proses pembelajaran membaca:

### **a. Meningkatkan kesadaran fonologis**

Pendekatan fonik membantu anak-anak memahami bunyi setiap huruf dan bagaimana menyatukannya untuk membentuk kata. Dari pengalaman ini, mereka mulai memahami bahwa tulisan adalah representasi dari suara, bukan sekadar simbol. Kepekaan anak terhadap pola bunyi bahasa berkembang seiring berjalannya waktu. Keterampilan kepekaan sangat penting untuk kemampuan membaca mereka (Sari & Azmi, 2024, h.67–68).

### **b. Meningkatkan keterampilan *decoding***

Metode fonik mengajarkan anak-anak untuk memecah kata menjadi fonem-fonem yang mereka kenal. Oleh karena itu, pola bunyi dan simbol diulang kembali hingga melekat selama proses *decoding*, sehingga mereka akan menjadi lebih mahir membaca kata sederhana. Latihan yang terarah membantu anak-anak menjadi lebih terbiasa dengan kosakata baru dan membacanya dengan lebih percaya diri (Sari & Azmi, 2024, h.68–69).

### **c. Efektif untuk anak kesulitan membaca**

Metode fonik dapat menjadi salah satu solusi bagi anak-anak yang mengalami kesulitan membaca. Kemudian langkah selanjutnya adalah anak diberikan kesempatan untuk melakukan beberapa tahap. Hal ini bertujuan untuk mengenali bunyi,

mencoba melafalkan kata, dan latihan kembali melalui pembelajaran yang rutin dan interaktif. Kemampuan membaca anak secara bertahap dapat meningkat selama proses tersebut, agar mencapai sebuah tujuan, yaitu mampu memenuhi tingkat ketuntasan yang ditetapkan (Sari & Azmi, 2024, h.68).

## **2. Kekurangan Metode Fonik**

Kekurangan dari metode fonik mencakup berbagai macam hal. Oleh sebab itu, dampak negatif dari menggunakan metode fonik adalah kurang memperhatikan pemahaman makna, kurang efektif untuk kata yang tidak beraturan, dan membutuhkan latihan yang konsisten. Berikut ini merupakan penjelasan mengenai kekurangan dari penggunaan metode fonik dalam proses pembelajaran membaca.

### **a. Kurang memperhatikan pemahaman makna**

Metode fonik pada dasarnya berpusat pada kemampuan teknis membaca, terutama dalam hubungan antara huruf dan bunyinya. Fokus yang terlalu kuat pada bagian ini sering membuat orang tidak memahami isi bacaan. Akibatnya, anak-anak belum tentu benar-benar memahami arti kata secara mendalam, meskipun mereka mampu membaca kata dengan benar (Sari & Azmi, 2024, h.69).

### **b. Kurang efektif untuk kata yang tidak beraturan**

Metode fonologis biasanya bekerja dengan baik pada kata-kata dengan pola bunyi yang teratur. Namun, jika digunakan pada kata-kata tidak teratur yang tidak memiliki pola fonologis umum, pendekatan ini akan kurang efektif. Aturan fonik murni tidak dapat sepenuhnya digunakan sebagai referensi (Sari & Azmi, 2024, h.69). Oleh sebab itu, peluang memungkinkan untuk terjadi kepada anak-anak untuk menghadapi masalah dalam situasi tersebut.

### c. Membutuhkan latihan yang konsisten

Metode fonik tentunya membutuhkan sebuah rutinitas dan latihan yang konsisten dilakukan setiap harinya. Faktor lingkungan seperti guru, orang tua, dan lingkungan belajar juga mempengaruhi proses pembelajaran metode fonik. Dengan adanya kedua hal tersebut, maka pencapaian belajar anak akan dapat berkembang. Oleh karena itu, fonik harus digunakan bersama dengan pendekatan pembelajaran lainnya agar anak-anak tidak hanya mahir membaca, tetapi juga memahami apa yang dibaca (Sari & Azmi, 2024, h.69–70).

## 2.4 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan tentunya diperlukan untuk mengumpulkan pencarian data. Selain itu, penelitian yang relevan ini dibagi menjadi 3 persepsi yang mencakup mengenai penelitian *board game*, yakni mengenai persepsi dari metode fonik, dan bagaimana cara anak-anak merespon dalam proses pembelajaran membaca melalui aspek kognitif. Berikut ini merupakan hasil penelitian dan kebaruan yang lebih rinci dari penelitian yang relevan.

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1	<i>Playful Learning and Literacy: Using Board Games in Early Childhood Classrooms</i> (2023)	Catherine Hui Tiing Wong Melor Md Yunus	Penggunaan <i>board game</i> mampu meningkatkan keberanian dan kelancaran siswa dalam berbicara. Siswa menjadi lebih percaya diri, suasana kelas lebih interaktif, dan rasa takut untuk melakukan kesalahan berkurang.	Studi ini merupakan tinjauan sistematis pertama yang secara khusus membahas <i>board game</i> dalam pembelajaran berbicara, dengan menekankan tidak hanya hasil belajar, tetapi juga pengalaman nyata siswa di kelas.



2	<i>Development of Phonics Method through Magic Board to Stimulate Reading Skill of Children Aged 5-6 Years (2023)</i>	Humaeroh, Suryani	<i>Magic Board</i> berbasis fonik valid (90–97%), efektif (92%), dan praktis (93%) untuk meningkatkan kemampuan membaca awal anak TK.	Desain <i>Magic Board</i> dengan model Rowntree dan menggunakan evaluasi Tessmer sebagai media fonik interaktif di PAUD.
3	<i>Learning Early Reading Skills Through Letter Board Games at KB IT Al Ikhwan Sidamulya (2022)</i>	Dini Humaeroh Yuni Dwi Suryani	<i>Letter board games</i> membuat anak lebih mudah mengenali huruf, mengeja, dan menyusun kata sederhana.	Inovasi papan huruf ( <i>flanel board</i> ) yang <i>portable</i> dan fleksibel dipakai rutin sebagai media fonik di PAUD.

Berdasarkan ketiga penelitian yang relevan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan, terutama *board game*. Jika digunakan secara konsisten menunjukkan efektivitas dalam meningkatkan kemampuan literasi awal anak usia dini. Media yang berlandaskan konsep permainan dapat membantu anak menjadi lebih percaya diri saat belajar membaca dan berbicara. Selain itu, menurut seluruh penelitian yang relevan, kegiatan tersebut dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Penggunaan media permainan juga terbukti meningkatkan kemampuan fonik, pengenalan huruf, dan bicara anak. Hal ini membuat proses belajar menjadi lebih alami dan aman.

Dari sisi kebaruan, masing-masing penelitian menawarkan pendekatan dan output pengembangan media yang berbeda. Hal ini termasuk studi sistematis tentang penggunaan *board game*, penggunaan *Magic Board* berbasis fonik dengan menggunakan model Tessmer, dan pembuatan lembar kertas yang fleksibel untuk aktivitas membaca awal di PAUD. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa inovasi media pembelajaran terus berkembang dan berfokus pada *gameplay* permainan sebagai strategi pembelajaran yang efektif. Secara keseluruhan, ketiga penelitian tersebut memberikan dasar yang kuat untuk memberikan informasi bahwa media

permainan adalah alat yang relevan dan fleksibel yang dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran literasi anak usia dini.

Kesimpulan dari teori Daniel Solis, Tracy Fullerton, dan PAUDPEDIA menunjukkan bahwa perancangan *board game* fonik untuk anak usia dini harus menggabungkan visual yang jelas, mekanik permainan yang terstruktur, serta kesesuaian dengan tahap perkembangan anak. Prinsip Solis menekankan kebutuhan akan *layout*, warna, dan ikon yang sederhana agar anak mudah mengenali bunyi dan gambar. Lalu, Fullerton menegaskan pentingnya aturan dan alur bermain yang bertahap untuk mendukung proses belajar fonik secara bertahap. Penelitian PAUDPEDIA memperkuat bahwa media disarankan yang ringan sesuai kemampuan kognitif dan visual anak usia dini.

Ketiga teori ini menyimpulkan bahwa *board game* fonik yang efektif harus sederhana, mudah diikuti, dan mendukung proses belajar membaca secara alami melalui bermain. Penelitian yang relevan dapat mendukung proses perancangan agar memiliki kebaruan dan inovasi dari penelitian-penelitian yang sebelumnya. Adanya silabus fonik per minggu yang dapat disesuaikan dengan tingkat kesulitan. Namun, silabus fonik dapat diimplementasikan ke dalam permainan *board game*. Maka dari itu, kebaruan dari penelitian ini adalah adanya pengembangan *board game* belajar membaca fonik untuk anak usia dini.