

## **BAB III**

### **METODOLOGI PERANCANGAN**

#### **3.1 Subjek Perancangan**

Data yang dikumpulkan dari perancangan ini adalah berasal dari sumber primer dan sekunder. Data primer akan diperoleh melalui wawancara, diskusi kelompok *Focus Group Discussion* (FGD), dan observasi dengan siswa memiliki keterbacaan rendah pada proses pembelajaran membaca. Sumber sekunder juga berasal dari studi referensi yang relevan tentang metode fonik dan media *board game* yang edukatif (Snow et al., 2021; Asmonah, 2021). Target perancangan primer dan sekunder terbagi menjadi dua kategori. Penelitian ini berfokus pada anak-anak kelas 1–2 SD yang berusia 7–9 tahun. Wakil kepala sekolah dan guru kelas 1-2 SD dengan rentang usia produktif, yaitu di atas 30 tahun, dimana hal tersebut dianggap sebagai subjek sekunder. Menurut data Kemdikbud (2023), sekitar 34,6% guru SD berusia antara 30 dan 35 tahun.

##### **1. Demografis**

Demografis terbagi menjadi dua klasifikasi yaitu secara primer dan sekunder. Pencarian data pada penelitian ini terdapat aspek demografis yang mencakup jenis kelamin, usia, pendidikan, pekerjaan, SES (*Socio Economic Status*), dan bahasa. Berikut ini merupakan penjelasan lebih lanjut.

###### **a. Jenis Kelamin Primer: Laki-laki dan Perempuan**

Subjek primer terbagi menjadi anak laki-laki dan perempuan pada jenjang kelas 1–2 SD. Pada usia 7–9 tahun, perbedaan jenis kelamin tidak menunjukkan perbedaan signifikan dalam pencapaian keterampilan membaca awal. Hal ini disebabkan karena faktor metode pembelajaran dan stimulasi lingkungan lebih dominan. Oleh karena itu, anak laki-laki maupun perempuan tentunya mendapatkan hak yang sama dalam terlibat dalam proses pembelajaran membaca fonik.

## Jenis Kelamin Sekunder: Laki-laki dan Perempuan

Subjek sekunder juga melibatkan laki-laki dan perempuan yang berprofesi sebagai guru dan kepala sekolah. Dalam praktik pendidikan dasar, baik guru pria maupun wanita memiliki peran yang setara sebagai mendukung proses pembelajaran. Hal ini memberikan gambaran bahwa media pembelajaran fonik dapat diuji dan dievaluasi secara inklusif tanpa perbedaan gender.

### b. Usia Primer: 7-9 tahun

Penelitian ini fokus pada anak-anak yang berumur 7-9 tahun. Anak-anak yang berusia ini adalah sedang memasuki fase yang cukup krusial dalam perkembangan kemampuan membaca, seperti mulai merangkai kata, mengenal huruf, dan memperoleh keterampilan membaca dasar (Snow et al., 2021). Pada saat ini, media pembelajaran berbasis fonik digunakan sebagai salah satu pendekatan yang tergolong efektif untuk membantu mereka dalam mengasah kemampuan baca pada tahap awal.

### Usia Sekunder: >30 tahun

Subjek sekunder terdiri dari guru dan wakil kepala sekolah yang berusia di atas 30 tahun. Data Kemdikbud (2023) menunjukkan bahwa sekitar 34,6% guru SD berusia antara 30 dan 35 tahun, sedangkan Katadata (2024) menunjukkan bahwa sebagian besar wakil kepala sekolah berusia lebih dari 40 tahun. Hal tersebut memaparkan bahwa guru dan wakil kepala sekolah sebagai responden sekunder memiliki pengalaman dan kedewasaan yang cukup untuk menilai efektivitas media pembelajaran fonik.

### c. Pendidikan Primer: Kelas 1-2 SD

Subjek primer adalah anak-anak di kelas 1–2 SD, yang sedang dalam masa belajar membaca awal, sehingga pendekatan menggunakan metode fonik digunakan sebagai metode utama. Anak-anak dapat memberikan gambaran langsung tentang seberapa efektif media pembelajaran fonik

dengan pengalaman mereka menggunakannya. Dengan adanya target yang sesuai, maka hasil yang didapatkan akan lebih relevan dan akurat.

#### Pendidikan Sekunder: D3-S1

Menurut Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, hal ini membahas mengenai Guru dan Dosen. Subjek sekunder ini meliputi guru dan wakil kepala sekolah dengan latar belakang pendidikan minimal D3 hingga S1. Dengan pengetahuan ini, mereka diharapkan dapat menilai media pembelajaran dari sudut pandang akademis. Saran yang diberikan berdasarkan pengalaman dan pengetahuan formal mereka sangat penting untuk desain media pembelajaran yang lebih baik.

#### d. Pekerjaan Primer: Pelajar

Subjek primer berprofesi sebagai pelajar sekolah dasar. Mereka menjalani aktivitas belajar formal di sekolah dan menjadi pengguna utama media pembelajaran yang dikembangkan. Dengan status sebagai pelajar, keterlibatan mereka akan menunjukkan sejauh mana media fonik dapat membantu proses belajar membaca secara langsung.

#### Pekerjaan Sekunder: Guru

Di pendidikan dasar, guru dan wakil kepala sekolah terlibat secara aktif dalam proses pendidikan. Guru terlibat langsung dalam proses pembelajaran, sementara kepala sekolah mengelola kebijakan di tingkat sekolah. Kehadiran kedua peran ini memungkinkan penilaian yang lebih menyeluruh tentang keuntungan dan kekurangan media fonik yang dibuat.

#### e. SES Primer: B-C

Anak-anak yang masih di kelas 1–2 SD umumnya belum memiliki pendapatan pribadi. Namun, kondisi sosial ekonominya mengikuti latar belakang keluarga. Berdasarkan data BPS (2024), keluarga dari kelompok SES B-C memiliki rata-rata pada kategori pendapatan yaitu Rp3.000.000–

Rp5.000.000 per bulan. Oleh karena itu, anak-anak yang menjadi subjek penelitian dalam lingkungan sosial ekonomi yang relatif stabil, tetapi mereka masih membutuhkan pendidikan yang murah.

SES Sekunder: B-C

Guru sekolah dasar yang menjadi subjek penelitian termasuk dalam kelompok SES B-C, menurut data BPS (2024). Pendapatan rata-rata mereka, baik guru honorer maupun tetap, dengan rata-rata antara Rp3.000.000 hingga Rp5.000.000 per bulan. Hal tersebut disesuaikan dengan status kepegawaian dan tergantung dari lokasi pekerjaan.

f. Bahasa: Bahasa Indonesia

Subjek primer, murid-murid berbicara dalam bahasa Indonesia dalam kehidupan sehari-hari. Anak-anak usia 7 hingga 9 tahun biasanya sudah mampu memahami bahasa ini dengan baik, yang memungkinkan mereka memanfaatkan media pembelajaran dan mengikuti instruksi guru dengan lancar. Selain itu, bahasa Indonesia juga sangat membantu dalam meningkatkan kemampuan membaca berbasis fonik mereka.

Subjek sekunder, yaitu guru dan kepala sekolah, menggunakan Bahasa Indonesia yang memiliki peran sebagai bahasa pengantar dalam kegiatan belajar mengajar. Sebagai bahasa standar nasional di pendidikan dasar, penggunaan bahasa Indonesia juga relevan dalam media pembelajaran fonik. Pembelajaran dapat berjalan lebih efektif karena subjek primer dan sekunder sama-sama menggunakan bahasa Indonesia.

2. Geografis

Lokasi: Jabodetabek (Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, dan Bekasi)

Secara geografis, penelitian ini akan dilaksanakan di wilayah Jabodetabek yaitu di Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, dan Bekasi. Permasalahan dari proses belajar fonik masih terdapat di daerah

Jabodetabek, sehingga perlunya untuk mengobati masalah tersebut. Faktanya kesenjangan pendidikan masih ada, meskipun identik dengan wilayah urban ibu kota. Sekolah yang terletak di dekat wilayah elit, ternyata masih memiliki anak-anak yang tidak dapat membaca sejak usia dini. Mansoer dan Susliah (2024, h.38-48) menemukan bahwa anak-anak usia 3 hingga 4 tahun di sebuah prasekolah di Jakarta Selatan terus mengalami kesulitan membaca permulaan, dan metode fonik ternyata membantu meningkatkan kemampuan mereka.

Hidup di kota memerlukan tingkat literasi yang tinggi, yang membuat masalah ini serius. Tidak dapat membaca berarti sulit untuk melanjutkan sekolah, sulit untuk mendapatkan pekerjaan yang layak, dan semakin tertinggal di tengah persaingan di kota. Selain itu, menurut data BPS, 0,78% penduduk Jakarta usia lebih dari 15 tahun buta aksara pada tahun 2022. Jumlah ini menunjukkan bahwa puluhan ribu orang tidak dapat benar-benar "hidup" di ibu kota (Kompas, 2023, h.6).

### 3. Psikografis

- a. Anak-anak kesulitan memahami proses pembelajaran membaca karena adanya konsep abstrak pada huruf.
- b. Tipe pembelajaran anak membutuhkan sistem taktil (*multisensory learning*), sehingga proses pembelajaran dapat dilakukan sambil meraba atau memegang sebuah objek.
- c. Pembelajaran melalui pengalaman bermain dan mengutamakan sosialisasi bersama teman lebih mudah daripada pembelajaran konvensional.
- d. Adanya rasa ingin tahu pada anak-anak dan memiliki keinginan untuk mencari hal baru melalui media visual maupun aktivitas interaktif.

#### 3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Penelitian ini akan menerapkan metode yang mengacu pada pendekatan perancangan “Game Design Workshop” yang dikemukakan oleh Fullerton (2024), yang menekankan proses pada pengalaman pemain. Pendekatan dari metode ini

disesuaikan untuk merancang media edukatif seperti *board game* fonik karena mempertimbangkan aspek interaksi, mekanik permainan, dan elemen-elemen visual yang mendukung proses pembelajaran. Penelitian ini akan menerapkan metode kualitatif, yaitu dengan cara mengandalkan data dari studi referensi, wawancara, observasi, dan *Focus Group Discussion* (FGD). Proses perancangan dilakukan untuk memastikan bahwa hasil akhir dapat sesuai dengan kebutuhan seluruh target pemain.

### **3.2.1 Ideation**

Menurut Fullerton (2024, h.177), tahap *ideation* adalah tahap awal dalam merancang sebuah permainan, di mana ide dikumpulkan dan dikembangkan. Ide dapat berasal dari pengalaman pribadi, aktivitas sehari-hari, atau bahkan dari permainan lain. Untuk menghasilkan konsep dasar permainan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran fonik untuk anak-anak di kelas 1–2 SD, maka akan dilakukannya pencarian data, diskusi, dan juga pembuatan *mindmap*.

Pada tahap ini, elemen-elemen utama permainan dirancang, yang mencakup pemain, aturan, prosedur, tujuan, dan elemen dramatik seperti tantangan, cerita, dan karakter. Penyusunan elemen-elemen ini disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik pengguna anak-anak, sehingga permainan tidak hanya menarik tetapi juga mudah dipahami. Pada tahap ini, penentuan arah pengembangan visual dan mekanik pada tahap berikutnya memiliki peran yang penting dan berpengaruh.

### **3.2.2 Prototyping**

Proses membuat versi awal permainan memiliki tujuan untuk menguji bagaimana mekanik dan tampilan visualnya bekerja. Hal tersebut dapat disebut dengan tahap *prototyping*. Metode yang sederhana, seperti kartu dan papan yang terbuat dari kertas, memungkinkan pengujian alur permainan tanpa harus membuat produk akhir (Fullerton, 2024, h.218). *Prototype* awal *board game* fonik biasanya terdiri dari papan permainan sederhana dan kartu fonik bergambar, dirancang untuk membantu anak-anak di kelas 1–2 SD lebih

mudah memahami konsep dasar permainan. Melalui pengamatan dan uji coba berulang, *prototype* ini terus diperbaiki. Desain visual juga diajarkan melalui sketsa kasar untuk membuat ilustrasi dan tampilan permainan mudah dipahami oleh anak-anak.

### **3.2.3 Playtesting**

Tahap berikutnya yang akan dilakukan adalah *playtesting*. Tahap ini akan menguji permainan langsung pada target pemain. Menurut Fullerton (2024, h.293), *playtesting* penting untuk menilai seberapa jelas aturan permainan, fungsi setiap komponen *board game*, alur permainan, serta elemen visual. Dalam *board game* fonik, *playtesting* akan dilakukan bersama anak-anak SD kelas 1–2 untuk melihat sejauh mana mereka dapat mengikuti aturan, memahami ilustrasi, dan merasa terlibat dalam permainan. *Playtesting* dilakukan secara bertahap dengan mengumpulkan masukan untuk memperbaiki sistem permainan dan desain, sehingga tercapai kombinasi terbaik antara keseruan bermain dan efektivitas pembelajaran membaca fonik. *Playtesting* akan melibatkan sekitar 5 murid dalam satu kelas. Tujuan dari pelaksanaan *playtesting* ini adalah pada setiap permainan *board game* dimainkan oleh 4–5 orang. Sesi permainan akan dilaksanakan sebanyak satu kali ronde. Jenis permainan akan menggunakan *board game* belajar membaca dengan menggunakan metode fonik.

#### **3.2.3.1 Alpha Test dan Beta Test**

Dua tahap pengumpulan data digunakan dalam penelitian ini akan menggunakan metode *alpha test* dan *beta test*. *Alpha test* akan dilakukan sebelum pembuatan *board game* untuk mengetahui persepsi awal responden terhadap media pembelajaran membaca berbasis fonik. Sedangkan, *beta test* dilakukan setelah *board game* selesai dirancang. Hal ini akan dilakukan pada kegiatan "Prototype Day" di Lobby B, Universitas Multimedia Nusantara. Responden yang telah mencoba permainan sebelumnya akan diikutsertakan dalam *alpha test* ini, yaitu

sekitar 100 orang yang menjawab. Hal ini dilakukan agar sampai pada titik jenuh data, yaitu ketika seluruh jawaban tidak lagi menunjukkan perbedaan yang signifikan.

*Survey* pada *Playtesting* akan dilakukan dengan menggunakan rumus Skala Likert. *Survey* ini akan menggunakan kuesioner dengan menggunakan tipe Pilihan Ganda (PG) dengan Skala 1-8 (Sangat Tidak Setuju – Tidak Setuju – Kurang Setuju – Cenderung Tidak Setuju – Cenderung Setuju – Cukup Setuju – Setuju – Sangat Setuju). Namun, keterangan dari Skala Likert akan disesuaikan kembali dengan kategori pertanyaan yang ingin dituju. Hal tersebut memiliki tujuan untuk mengidentifikasi pola tanggapan responden berdasarkan visualisasi desain dari pengalaman mereka bermain *board game* fonik.

Oleh sebab itu, hasil persentase dari kuesioner akan membantu menentukan sejauh mana *gameplay* berhasil menghasilkan keterlibatan yang memuaskan. Permainan ini dianggap berhasil jika sebagian besar peserta memberikan nilai tinggi pada aspek seperti tantangan yang menyesuaikan kemampuan pemain, mendapatkan *feedback* yang jelas, dan kemampuan untuk tetap fokus selama bermain. Sebaliknya, jika banyak peserta memberi skor rendah, mekanisme permainan perlu diperbaiki agar lebih menarik dan lebih efektif dalam membantu anak-anak dalam proses belajar membaca.

*Survey* pada *Playtesting* akan menggunakan dengan metode *alpha test* dan *beta test*. Pada tahap *alpha test* akan dilakukan untuk kelebihan dan kekurangan secara objektif bagi sesama desainer, yaitu secara internal. Namun, *beta test* akan dilakukan agar lebih terukur dan sesuai dengan target yang telah ditentukan, yaitu secara eksternal.

Pertanyaan kuesioner akan dibagi menjadi tiga kategori, yaitu dalam lingkup *gameplay*, visual, dan konten. Kuesioner juga dibagi menjadi dua kategori yaitu tertutup dan terbuka. Pertanyaan kuesioner

tertutup akan dibatasi dengan menggunakan Skala Likert. Sedangkan, pertanyaan kuesioner terbuka akan menggunakan tipe *open answer*, sehingga responden dapat menjawab dalam bentuk isian maupun paragraf. Berikut ini merupakan seluruh daftar pertanyaan kuesioner, khususnya dalam lingkup *gameplay*.

Tabel 3.1 Daftar Pertanyaan *Alpha Test (Gameplay)*

No	Pertanyaan	Tujuan
1	Apakah <i>gameplay</i> mudah untuk dimainkan oleh anak yang berumur 7-9 tahun?	Mengetahui tingkat kemudahan <i>gameplay</i> bagi anak usia 7-9 tahun.
2	Apakah <i>board game</i> ini efektif dalam menambah edukasi anak umur 7-9 tahun?	Mengukur efektivitas <i>board game</i> dalam memberikan edukasi kepada anak usia 7-9 tahun.
3	Apakah Anda ingin merekomendasikan <i>board game</i> ini kepada kerabat atau keluarga yang berumur 7-9 tahun?	Menilai minat pemain untuk merekomendasikan <i>board game</i> kepada orang lain.
4	Kritik dan Saran ( <i>Gameplay</i> )	Mendapatkan pujian maupun masukan untuk meningkatkan kualitas <i>gameplay</i> dalam bentuk isian atau paragraf.

Pelaksanaan kuesioner ini akan menggunakan Skala Likert yang berisi dari 1-8. Hal tersebut memiliki tujuan agar responden dapat menjawab sesuai dengan tingkatan masing-masing. Namun, keterangan dari Skala Likert akan disesuaikan kembali dengan kategori pertanyaan yang ingin dituju. Berikut ini merupakan penjelasan lebih rinci mengenai daftar skala beserta dengan keterangan nya pada aspek *gameplay*.

Tabel 3.2 Daftar Skala 1-8 (*Gameplay*)

No	Skala 1-8	Keterangan
1	Skala 1	Sangat Tidak Setuju
2	Skala 2	Tidak Setuju
3	Skala 3	Kurang Setuju
4	Skala 4	Cenderung Tidak Setuju
5	Skala 5	Cenderung Setuju
6	Skala 6	Cukup Setuju
7	Skala 7	Setuju
8	Skala 8	Sangat Setuju

Pelaksanaan dari kuesioner ini terdapat daftar pertanyaan dalam lingkup visual. Seluruh visual akan diuji secara objektif melalui pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan teori desain secara tersirat. Berikut ini merupakan penjelasan lebih rinci mengenai pertanyaan beserta dengan tujuan dalam lingkup visual.

Tabel 3.3 Daftar Pertanyaan *Alpha Test* (Visual)

No	Pertanyaan	Tujuan
1	Apakah terdapat ilustrasi dapat diidentifikasi dengan jelas?	Menilai apakah ilustrasi dapat dikenali dengan jelas oleh pemain.
2	Apakah seluruh <i>font</i> dapat terbaca dengan jelas?	Mengetahui tingkat keterbacaan <i>font</i> yang digunakan.
3	Apakah seluruh penggunaan warna sudah selaras?	Memeriksa seluruh keselarasan penggunaan warna dalam desain.
4	Apakah judul <i>board game</i> sudah cocok dengan topik perancangan?	Menilai kecocokan judul <i>board game</i> dengan topik perancangan.
5	Apakah keseluruhan komposisi desain sudah cocok dengan topik perancangan?	Mengetahui apakah komposisi desain sudah sesuai dengan konsep perancangan.

6	Apakah ukuran dan ketebalan kartu sudah pas untuk anak umur 7-9 tahun?	Mengetahui apakah ukuran dan ketebalan kartu sudah sesuai untuk anak umur 7–9 tahun.
7	Apakah ukuran dan ketebalan papan sudah pas untuk anak umur 7-9 tahun?	Mengetahui apakah ukuran dan ketebalan papan sudah sesuai untuk anak umur 7–9 tahun.
8	Kritik dan Saran (Visual)	Mendapatkan puji dan masukan untuk meningkatkan kualitas visual dalam bentuk isian atau paragraf.

Pelaksanaan kuesioner ini akan menggunakan Skala Likert yang berisi dari 1-8 agar responden dapat menjawab sesuai dengan tingkatan masing-masing. Namun, keterangan dari Skala Likert akan disesuaikan kembali dengan kategori pertanyaan yang ingin dituju. Berikut ini merupakan penjelasan lebih rinci mengenai daftar skala beserta dengan keterangannya pada aspek visual.

Tabel 3.4 Daftar Skala 1-8 (Visual)

No	Skala 1-8	Keterangan
1	Skala 1	Sangat Tidak Setuju
2	Skala 2	Tidak Setuju
3	Skala 3	Kurang Setuju
4	Skala 4	Cenderung Tidak Setuju
5	Skala 5	Cenderung Setuju
6	Skala 6	Cukup Setuju
7	Skala 7	Setuju
8	Skala 8	Sangat Setuju

Terakhir, pelaksanaan dari kuesioner ini terdapat daftar pertanyaan dalam lingkup konten. Seluruh responden akan diuji secara objektif melalui pembelajaran baca dengan menggunakan metode fonik melalui permainan *board game*. Berikut ini merupakan penjelasan lebih rinci mengenai pertanyaan beserta dengan tujuan dalam lingkup konten.

Tabel 3.5 Daftar Pertanyaan *Alpha Test* (Konten)

No	Pertanyaan	Tujuan
1	Apakah Anda telah mengetahui apa makna dari fonik?	Mengetahui pemahaman para pemain tentang makna fonik.
2	Apakah Anda dapat membedakan antara bunyi huruf dan bunyi baca?	Menilai kemampuan peserta membedakan bunyi huruf dan bunyi baca.
3	Kritik dan Saran (Konten)	Mendapatkan pujian maupun masukan untuk meningkatkan kualitas konten dalam bentuk isian atau paragraf.

Namun, pada tahap konten tidak akan menggunakan Skala Likert. Pada tahap ini akan menggunakan dua opsi, yaitu “Ya” dan “Tidak”. Opsi “Ya” akan menandakan bahwa responden paham akan isi konten yang diberikan. Sedangkan, opsi “Tidak” akan menandakan sebaliknya, yaitu responden tidak paham akan isi konten yang diberikan. Berikut ini merupakan penjelasan lebih rinci mengenai daftar pilihan jawaban beserta dengan keterangan nya pada aspek konten.

Tabel 3.6 Daftar Opsi Jawaban (Konten)

No	Opsi	Keterangan
1	Ya	Paham
2	Tidak	Tidak Paham

Secara keseluruhan, pelaksanaan dari kuesioner ini bertujuan untuk mengumpulkan kritik dan saran dari aspek *gameplay*, visual, dan konten. Tujuan dari pelaksanaan kuesioner ini adalah agar pengembangan materi dan desain dapat dilakukan dengan lebih tepat dan aman bagi seluruh pemain, khususnya kepada target audiens. Tujuan lain dari kuesioner ini adalah untuk mengetahui sejauh mana pengguna memahami konsep dasar fonik, mampu membedakan jenis bunyi, dan mengevaluasi kelayakan elemen fisik produk seperti ukuran dan ketebalan kartu dan papan untuk anak usia 7 hingga 9 tahun.

### **3.2 Teknik dan Prosedur Perancangan**

Ketika melakukan sebuah penelitian, tentunya membutuhkan sebuah teknik dan prosedur perancangan agar dapat mengumpulkan data keseluruhan tentang desain *board game* fonik, khususnya untuk murid di kelas 1-2 SD. Oleh sebab itu, penelitian ini akan menggunakan metode kualitatif. Beberapa metode untuk mengumpulkan data kualitatif mencakup studi referensi, wawancara, observasi, dan FGD (*Focus Group Discussion*).

Pada metode kualitatif, cara mengumpulkan data akan menerapkan teknik wawancara mendalam (*in-depth interview*) dengan ahli fonik sebagai narasumber utama. Selain itu, akan mengadakan observasi pada siswa untuk mengetahui situasi dan kondisi sekolah serta perilaku siswa dalam kegiatan bermain. Lalu tahap akhir akan melakukan *Focus Group Discussion* (FGD) bersama dengan wakil kepala sekolah dan guru kelas 1-2 SD untuk mengetahui kondisi kelas, kesulitan yang dihadapi, dan faktor yang mempengaruhi kemampuan baca pada masing-masing anak. Studi referensi akan dilakukan dengan menganalisis *board game* dari perspektif visual dan *gameplay*. Dalam penelitian ini, dokumentasi lapangan seperti foto, video, dan rekaman dengan responden berkaitan dan juga diperlukan. Berikut ini adalah penjelasan lebih rinci mengenai seluruh proses pengumpulan data pada penelitian yang telah dilakukan.

### **3.2.1 Studi Referensi**

Studi referensi memiliki peran untuk mengklasifikasikan berbagai jenis topik, tetapi memiliki media yang serupa sesuai dengan perancangan yang akan dilakukan. Selain itu, studi referensi merupakan proses mengumpulkan dan meninjau sumber yang relevan untuk mendukung penelitian. Menurut Creswell (2018), kajian literatur membantu mengorganisasi teori dan informasi yang sudah ada sesuai topik. Dalam perancangan media pembelajaran, studi referensi mencakup dua hal penting, yaitu *gameplay* (aturan, mekanik, interaksi pemain) dan visualisasi (desain, ilustrasi, warna, tipografi). Media yang dijadikan rujukan dapat berupa *board game*, aplikasi, atau buku, selama bisa memberi gambaran kekuatan dan kelemahan desain yang sudah ada. Studi referensi akan dilakukan dengan menggunakan dua media yaitu *board game*, “*Phonics Board Game*” dan “*Zingo! Word Builder*”.

### **3.2.2 Wawancara**

Salah satu metode pencarian data dengan jenis kualitatif adalah wawancara, yang menghasilkan data deskriptif berupa catatan, rekaman rekaman suara, dan tanggapan dari orang yang diwawancarai. Tujuan penelitian kualitatif, khususnya wawancara, adalah untuk menggali informasi secara menyeluruh dan menempatkan peneliti dalam perspektif orang yang diwawancarai. Menurut Nurdin dan Hartati (2022), *in-depth interview* adalah cara mengumpulkan data dengan memperoleh berbagai informasi melalui percakapan langsung dengan narasumber. Selain itu, wawancara juga biasanya diterapkan pada jumlah narasumber yang tidak terlalu banyak.

Wawancara akan dilakukan di SDN Penggilingan 01, Jakarta Timur. Fokus dari wawancara yang dilakukan dengan guru adalah untuk mengetahui seberapa *familiar* murid dengan huruf dan juga kemampuan membaca. Wawancara ini juga memiliki tujuan untuk menyelidiki pendekatan yang digunakan guru dalam mengajar, sejauh mana murid memiliki akses ke media pembelajaran seperti *board game*. Berikut ini merupakan penjelasan lebih rinci mengenai wawancara yang akan dilaksanakan.

## 1. Wawancara Ahli Fonik

Wawancara ini akan dilakukan dengan Heidy Carla Sukmarini selaku *literacy specialist* dan *trainer* di Credo Foundation. Selain itu, wawancara ini juga akan dilakukan dengan Dona Kuswoyo selaku *master trainer* dalam metode pembelajaran fonik di Gernas Tastaba. Tujuan dari pelaksanaan wawancara ini adalah untuk mencari informasi dan pengetahuan lebih dalam mengenai metode fonik. Perlunya wawasan lebih mendalam mengenai sistematika dari metode fonik yang berkaitan dengan program pendidikan saat ini khususnya kepada peserta didik. Berikut ini merupakan daftar pertanyaan wawancara ahli fonik.

Tabel 3.7 Daftar Pertanyaan Wawancara Ahli Fonik

No	Pertanyaan	Tujuan
1	Bagaimana efektivitas metode fonik dalam membantu anak usia 7–9 tahun belajar membaca?	Ingin mengetahui sejauh mana metode fonik efektif meningkatkan keterampilan membaca anak.
2	Apa tantangan utama yang biasanya dihadapi anak saat belajar membaca dengan metode fonik?	Ingin mengetahui hambatan yang dialami anak dalam penerapan metode fonik.
3	Menurut Anda, bagaimana metode fonik memengaruhi kesadaran fonologis dan keterampilan <i>decoding</i> anak?	Ingin mengetahui dampak metode fonik pada perkembangan fonologis dan kemampuan menguraikan kata.
4	Seberapa penting konsistensi penggunaan metode fonik dalam proses pembelajaran membaca?	Ingin mengetahui peran konsistensi dalam keberhasilan belajar fonik.

5	Apa perbedaan hasil belajar anak jika menggunakan metode fonik dibandingkan metode membaca lainnya?	Ingin mengetahui perbedaan efektivitas fonik dengan metode membaca lain.
6	Bagaimana cara mengukur keberhasilan anak dalam menguasai fonik?	Ingin mengetahui indikator keberhasilan dalam penerapan metode fonik dalam proses pembelajaran membaca pada anak.
7	Bagaimana cara membuktikan silabus fonik pada anak?	Ingin mengetahui kredibilitas dari silabus fonik sesuai dengan tingkatan kemampuan pada anak.
8	Membaca dengan Bahasa Inggris sudah terbukti efektif menggunakan metode fonik, tetapi apakah bahasa Indonesia juga berlaku sama?	Ingin mengetahui skala efektif dan perbandingan antara bahasa asing dengan bahasa Indonesia.
9	Menurut Anda, media seperti buku fonik atau alat bantu visual apa yang paling mendukung penerapan metode fonik?	Ingin mengetahui media pendukung terbaik bagi penerapan fonik.

### 3.2.3 Observasi

Menurut Abdussamad (2021), observasi merupakan salah satu cara untuk mengumpulkan data dengan melihat langsung dan mencatat semua hal yang terjadi selama penelitian. Oleh sebab itu, dapat lebih mudah memahami situasi dan kondisi apa adanya. Hal tersebut berkaitan seperti yang dijelaskan oleh Nasution (2023, h.96), tujuan dari observasi untuk memahami kegiatan latar situasi yang terjadi secara langsung serta mengamati individu yang terlibat dalam situasi tersebut baik dalam hal aktivitas maupun kondisi yang ada. Dengan adanya pengamatan langsung, maka akan lebih memungkinkan

untuk mengumpulkan informasi yang kaya dan mendalam, khususnya dengan cara melihat perilaku dan interaksi secara langsung dalam lingkungan alami.

Observasi akan dilakukan di SDN Penggilingan 01, Jakarta Timur. Proses pengumpulan data ini akan dilakukan kepada anak-anak dalam satu kelas melalui gesturnya. Observasi akan dilakukan melalui sikap dan perilaku dari masing-masing siswa. Hal tersebut dapat dilihat melalui pergerakan gestur, seperti menggaruk kepala, menguap, alis mengerut, mengobrol dengan teman sebaya di sampingnya, badan condong ke depan, duduk tegak atau berdiri, dan kontak mata stabil. Penilaian observasi dinilai dari pernyataan terpenuhi dengan tidak terpenuhi. Penghitungan observasi akan dinilai dari *checklist box* apakah memenuhi atau tidak sesuai dengan gestur pada masing-masing anak.

Dengan adanya kategori gestur pada anak, maka akan memudahkan dalam riset perancangan sistematika *gameplay* dari *board game fonik*. Selain itu, dapat diketahui juga informasi tambahan tersebut melalui guru-guru yang mengajar kelas 1-2 SD. Tujuan observasi adalah untuk mengetahui kondisi di sekolah, termasuk perasaan dan perilaku anak-anak saat berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Hal tersebut berpengaruh karena dapat memengaruhi proses pengumpulan data.

## 1. Pengamatan Deskriptif

Salah satu jenis observasi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah pengamatan deskriptif. Dilakukan pemeriksaan menyeluruh terhadap suasana kelas, metode guru, dan respons murid terhadap pembelajaran membaca. Dengan metode observasi, maka perlunya untuk mencatat secara menyeluruh apa yang dilihat, didengar, dan dialami siswa, termasuk pemanfaatan media pembelajaran dan pengucapan huruf fonik. Dokumentasi dan rekaman tentunya akan diperlukan untuk membantu menganalisis hasil dari observasi. Pengamatan ini memberikan gambaran umum tentang metode pembelajaran membaca yang digunakan siswa di kelas SDN Penggilingan 01,

Jakarta Timur. Berikut adalah daftar objektif yang dapat dipelajari saat pelaksanaan observasi pada nantinya.

Tabel 3.8 Daftar Gestur Anak pada Metode Observasi

No	Gestur	Tanda
1	Menggaruk Kepala	Berpikir atau ragu di kelas (Mari et al., 2023, h.4).
2	Menguap	Koneksi sosial atau perilaku non-verbal yang spontan (Cordoni et al., 2021, h.165).
3	Alis Mengerut	Ketidakterlibatan secara umum ( <i>disengagement</i> ) saat menghadapi materi kelas, sehingga lebih mengarah secara psikologis nya (Buono et al., 2022, h.34).
4	Mengobrol dengan teman di sampingnya ( <i>off task peer talk</i> )	Ketidakterlibatan secara kognitif ( <i>disengagement</i> ) saat menghadapi materi kelas, sehingga lebih mengarah secara proses pikiran nya mengenai materi pembelajaran (Steenberghs et al., 2021, h.6).
5	Badan condong ke depan	Antusiasme dan keterlibatan penuh terhadap materi pembelajaran (Gao et al., 2021, h.10)
6	Duduk tegak atau berdiri	Perhatian aktif dan siap untuk belajar (Chim et al., 2025).
7	Kontak mata stabil	Benar-benar memperhatikan dan mendengarkan (Christopher et al. (2022)).

Perilaku non-verbal anak juga merupakan poin penting untuk menilai keterlibatan mereka dalam permainan *board game* edukatif, berdasarkan daftar gestur yang dicatat oleh metode observasi. Gestur seperti tubuh condong ke depan, duduk tegak atau siap bermain, dan kontak mata yang konsisten menunjukkan bahwa anak tertarik, memahami alur permainan, dan terlibat aktif dalam aktivitas bermain. Sebaliknya, gestur seperti menggaruk kepala, menguap, mengerutkan alis, atau berbicara dengan teman menunjukkan ketidakterlibatan, kebingungan, atau kurangnya fokus pada mekanik permainan. Oleh karena itu, observasi dalam segi ekspresi dan gestur dapat membantu dalam menilai secara *real time*. Khususnya dalam aspek permainan *board game* tersebut apakah berhasil menarik perhatian anak, memberi motivasi, dan membantu proses belajar sambil bermain.

### **3.2.4 Focus Group Discussion (FGD)**

*Focus Group Discussion* (FGD) memiliki definisi sebagai salah satu metode kualitatif dengan cara mengumpulkan sekelompok peserta dalam sebuah diskusi. Melalui diskusi ini, peserta akan saling berbagi pendapat, pengalaman mereka, dan sikap. Setiap interaksi mempengaruhi satu sama lain, yang menghasilkan pemahaman yang sama tentang masalah yang dibahas (Khilmiyah, 2016, h.288). Metode *Focus Group Discussion* (FGD) juga dianggap berhasil dalam menentukan nilai, norma sosial, dan keyakinan yang memengaruhi para perilaku individu.

Tujuan dari penelitian untuk mendapatkan data yang *detail* dan terukur dalam perancangan *board game* fonik bagi siswa kelas 1–2 SD. Pendekatan ini berfokus pada interaksi anak-anak saat memainkan salah satu permainan secara langsung (*offline*) di ruang kelas. *Focus Group Discussion* (FGD) ini melibatkan guru kelas 1-2 SD. Suasana kelas yang aktif dan respons murid terhadap visualisasi desain serta teknik permainan menjadi bagian penting dari proses pencarian data. Dengan adanya hal tersebut, maka dapat bertanya kepada wakil kepala sekolah maupun perwakilan guru kelas 1-2 SD untuk mengetahui situasi dan kondisi kelas. Selain itu, perlunya memahami kemampuan masing-masing anak, secara akademik maupun non-akademik.

Dengan adanya metode *Focus Group Discussion* (FGD), maka akan mendapatkan pengetahuan mengenai situasi dan kondisi sekolah, serta kemampuan masing-masing anak dari sudut pandang guru. Hal tersebut dilakukan sebelum perancangan agar memiliki acuan, referensi, dan beberapa macam pertimbangan untuk menyusun *gameplay* yang dapat digunakan bermain sambil belajar. Hal tersebut mempengaruhi ketika merancang proses permainan *board game*, khususnya dalam menggunakan metode fonik yang mengandalkan bunyi huruf, bukan hanya dalam bentuk tulisan. Berikut ini merupakan seluruh daftar pertanyaan mengenai *Focus Group Discussion* (FGD) kepada perwakilan guru dari kelas 1-2 SD.

Tabel 3.9 Daftar Pertanyaan *Focus Group Discussion* (FGD)

No	Pertanyaan	Tujuan
1	Bagaimana kondisi kelas dan kemampuan membaca murid di SDN Penggilingan 01, Jakarta Timur?	Ingin mengetahui kondisi murid-murid secara keseluruhan.
2	Apa saja tantangan yang dihadapi oleh murid dengan guru dalam proses membaca dan mengenali bunyi huruf?	Ingin mengetahui berbagai macam kendala yang dirasakan oleh para guru bersama dengan murid-muridnya.
3	Bagaimana peran lingkungan dalam proses kemampuan belajar membaca?	Ingin memahami apa saja faktor yang mempengaruhi kemampuan baca murid.
4	Berapa lama waktu yang dipakai ketika mengajar membaca?	Ingin mengetahui durasi waktu yang digunakan untuk mengejar materi baca agar dapat menyesuaikan dengan pengaplikasian <i>board game</i> nanti nya.
5	Menurut pengalaman Anda, apakah Anda sudah pernah menerapkan sistem belajar sambil bermain?	Ingin mengetahui apakah sistem bermain sambil belajar sudah pernah dilakukan atau belum.
6	Menurut pengalaman Anda, apakah Anda sudah menggunakan metode fonik dalam mengajar?	Ingin mengetahui apakah metode fonik berdampak efektif atau tidak.
7	Bagaimana respon murid ketika belajar membaca? Apakah semangat atau cenderung tidak tertarik?	Ingin mengetahui kondisi perasaan murid apakah semangat atau tidak.
8	Jika terlambat membaca, bagaimana cara murid menyelesaikan Pekerjaan Rumah (PR) maupun ulangan nya? Bagaimana proses pembelajarannya?	Ingin mengetahui bagaimana cara materi disampaikan kepada murid-murid yang belum bisa membaca.
9	Apakah terdapat metode belajar lain dalam proses belajar membaca di SDN Penggilingan 01, Jakarta Timur?	Ingin mengetahui apakah di sekolah tersebut memiliki fasilitas permainan atau tidak (Contoh: buku cerita, atau <i>card game</i> , atau <i>board game</i> )
10	Apakah Anda tertarik dan memungkinkan untuk menggunakan media <i>board game</i> sebagai pembelajaran?	Ingin mengetahui apakah <i>board game</i> dapat digunakan atau tidak.
11	Apa harapan Anda dalam proses pembelajaran mengenali bunyi huruf?	Ingin mengetahui apa saja harapan sebagai seorang guru dan kepala sekolah.