

BAB 1 . PENDAHULUAN

1.1 . Latar Belakang

Kemajuan teknologi yang pesat telah membuka jalan bagi alat pendidikan inovatif, mengubah metode pembelajaran tradisional menjadi pengalaman yang lebih interaktif dan menarik. Di antara kemajuan teknologi ini, konsep metaverse ruang realitas virtual di mana pengguna dapat berinteraksi dengan lingkungan yang dihasilkan komputer dan pengguna lain telah muncul sebagai platform yang luar biasa. Dengan memanfaatkan lingkungan virtual ini, game metaverse menawarkan pendekatan baru dalam pendidikan, menyediakan pengalaman belajar yang imersif dan interaktif. Makalah ini mengeksplorasi pengembangan game metaverse sebagai alat pembelajaran interaktif yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan kognitif pada anak (Cahyaningtias & Ridwan, 2021).

Dalam beberapa tahun terakhir, minat terhadap penggunaan game digital untuk tujuan pendidikan semakin meningkat. Game edukatif dirancang untuk menjadi menghibur dan instruktif, membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif. Integrasi teknologi metaverse ke dalam game edukatif merupakan langkah berikutnya dalam evolusi ini, menawarkan platform yang lebih dinamis dan menarik untuk belajar. Dengan melibatkan anak-anak dalam dunia virtual di mana mereka dapat menjelajah, memecahkan masalah, dan berinteraksi dengan berbagai elemen, game metaverse dapat secara signifikan meningkatkan kemampuan kognitif mereka, seperti memori, pemecahan masalah, dan keterampilan berpikir kritis (Sulaiman Kurdi, 2021).

Meskipun potensi game metaverse dalam pendidikan sangat menjanjikan (Indarta et al., 2022), ada beberapa tantangan yang perlu diatasi. Pengembangan game semacam itu membutuhkan sumber daya teknologi dan keahlian yang besar. Selain itu, terdapat kekhawatiran tentang waktu layar dan dampak penggunaan realitas virtual yang berkepanjangan terhadap kesehatan anak-anak. Oleh karena itu, sangat penting untuk melakukan penelitian dan pengembangan yang

menyeluruh untuk menciptakan game metaverse yang tidak hanya edukatif dan menarik tetapi juga aman dan dapat diakses oleh anak-anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi aspek-aspek tersebut, memberikan analisis komprehensif tentang bagaimana game metaverse dapat digunakan secara efektif sebagai alat pendidikan untuk meningkatkan keterampilan kognitif pada anak.

1.2 . Rumusan Masalah

1. bagaimana game metaverse dapat dirancang untuk secara efektif meningkatkan keterampilan kognitif pada anak?
2. apa saja fitur dan elemen kunci yang harus dimasukkan dalam game metaverse edukatif untuk memaksimalkan nilai pendidikannya?