

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Media pembelajaran *game* edukasi membawa sebuah inovasi baru yang menjadikan anak lebih tertarik untuk melakukan pembelajaran dan akhirnya mereka termotivasi sehingga mereka dapat mengerti dan memahami apa yang diterangkan oleh guru, dan hasil dari pembelajarannya pun akan bagus (Haryadi et al., 2021). *Game* edukasi dianggap berpotensi menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, menarik, dan efektif (Sun et al., 2023). Maja (2024) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan adalah salah satu metode yang paling menarik untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan berpikir.

Anak prasekolah terus-menerus memainkan berbagai permainan digital dan sangat gigih selama aktivitas, harus dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. (Videnovik et al., 2024). Metode belajar sambil bermain dianggap cukup efektif untuk pembelajaran anak prasekolah (Nur Afifa & Gumiandari, 2021). Anak prasekolah adalah anak berusia sekitar 3-6 tahun yang memiliki pertumbuhan dan perkembangan yang terus berlangsung (Harlistyarintica & Fauziah, 2020). *Game* bagi anak prasekolah memiliki daya tarik intrinsik dan dapat merangsang keterlibatan aktif mereka dalam proses belajar (Darmanto et al., 2024). Semua proses belajar didasari dengan membaca, sedangkan mengenal huruf (Atud Durroh et al., 2023) dan angka dapat mempengaruhi kemampuan membaca, menulis dan berhitung.

Solusi dari masalah di atas maka dirancanglah *game* edukasi yang menyenangkan dan berdampak pada perkembangan anak prasekolah yaitu *game* edukasi bernama “BETA - Belajar Alphabet dan Angka” berbasis android dengan salah satu fiturnya adalah Teka Teki. Metode pengembangannya menggunakan GDLC (*Game Development Life Cycle*). Metode GDLC dipilih karena sering digunakan dalam pembuatan *game* karena prosesnya runtut dan jelas (Octavia, 2024). Fitur Teka Teki dapat meningkatkan keterampilan kognitif dan motorik anak prasekolah. Keterampilan kognitif merupakan kemampuan yang dimiliki anak untuk berpikir secara kompleks, memecahkan masalah (Zega & Suprihati,

2021), logika berpikir, berpikir teliti, dan memilah-milah dengan tepat (Ardiana, 2022). Keterampilan motorik yang dimaksud adalah keterampilan motorik halus yang merupakan gerakan otot-otot kecil jari tangan dan pergelangan tangan dengan tepat (Rasid et al., 2020). Adanya *game* “BETA - Belajar Alfabeta dan Angka” diharapkan dapat meningkatkan keterampilan kognitif dan motorik anak prasekolah dalam pengetahuan alfabeta dan angka. Selain itu pada fitur Teka Teki dapat mengukur dan mengasah keterampilannya karena terdapat level di dalamnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka didapat perumusan masalah yaitu:

- a. Apa hasil yang diberikan dari perancangan *game* edukasi “BETA - Belajar Alfabeta dan Angka” kepada anak prasekolah?
- b. Bagaimana dampak yang diberikan dari perancangan *game* “BETA - Belajar Alfabeta dan Angka” dalam fitur Teka Teki kepada anak prasekolah?

1.3 Tujuan

Tujuan dari perancangan *game* edukasi ini adalah sebagai berikut.

- a. *Game* “BETA - Belajar Alfabeta dan Angka” dirancang agar dapat digunakan sebagai arena bermain sekaligus arena belajar.
- b. *Game* “BETA - Belajar Alfabeta dan Angka” dirancang guna meningkatkan keterampilan kognitif dan motorik anak prasekolah.

1.4 Manfaat

Adapun manfaat dari perancangan *game* ini adalah sebagai berikut.

- a. Meningkatkan keterampilan kognitif dan motorik anak prasekolah yang sangat berpengaruh dengan keterampilan mereka ke depannya.
- b. Memudahkan orang tua dalam mengenalkan alfabeta dan angka pada anak prasekolahnya.
- c. Membantu guru dalam mengubah cara belajar melalui *game* edukasi.