

## **BAB 1. PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG**

Penyampaian materi pembelajaran kepada anak usia prasekolah memiliki peran yang penting dalam membentuk dasar pengetahuan dan keterampilan yang akan dibawa hingga ke tahap pendidikan selanjutnya. Di era digital saat ini, media pembelajaran semakin banyak menggunakan platform digital untuk mempermudah penyajian materi, menghadirkan model pembelajaran yang lebih menarik, dan secara perlahan mengubah peran pendidik (Niesa, 2022).

Salah satu permasalahan utama dalam metode pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah dan kurang interaktif, seperti buku teks dan lembar kerja, yang dapat membuat anak-anak cepat bosan dan kurang terlibat. Media pembelajaran inovatif seperti *game* edukasi dapat menjadi solusi dalam mengatasi tantangan dalam penyampaian materi pembelajaran pada anak usia prasekolah. Media interaktif memiliki peran penting dalam meningkatkan pemahaman anak-anak serta memberikan dampak positif terhadap hasil belajar mereka (Panjaitan et al., 2020). Hal ini dikarenakan media interaktif memiliki unsur suara dan gambar yang membuat tampilannya lebih menarik, sehingga anak-anak lebih mudah memahami materi yang diajarkan (Rahma & Fatimah, 2020).

Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan *game* edukasi sebagai bentuk media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar anak-anak (Sarji & Mampouw, 2022). *Game* edukasi BETA – Belajar Alphabet dan Angka dapat menjadi solusi dalam menyediakan metode pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Dengan menggabungkan elemen permainan yang menyenangkan dengan materi edukatif, BETA membantu anak-anak untuk lebih tertarik dan terlibat dalam proses belajar. Menurut penelitian (Agus Maringan Siahaan & Jackri Hendrik, 2022) menyatakan bahwa *game* edukasi mempunyai dampak positif pada anak-anak karena dapat belajar sembari bermain dan mengurangi rasa bosan untuk mengingat dan mengenal huruf alfabet dan angka.

*Game* edukasi BETA – Belajar Alphabet dan Angka diharapkan dapat menjadi media interaktif yang memfasilitasi proses pembelajaran dengan lebih efektif dan menyenangkan, membantu anak-anak prasekolah dalam membangun dasar yang kuat dalam literasi dan numerasi. Aplikasi ini menggunakan pendekatan interaktif yang disesuaikan dengan kebutuhan dan gaya belajar anak, BETA akan menjadi alat yang berharga dalam pendidikan anak usia dini. BETA – Belajar Alphabet dan Angka tidak hanya menjadi solusi jangka pendek untuk meningkatkan minat belajar anak-anak prasekolah tetapi juga investasi jangka panjang dalam pendidikan mereka, membekali mereka dengan keterampilan dasar yang mereka butuhkan untuk sukses di masa depan.

## **1.2 RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka didapat rumusan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana proses perancangan dan pengembangan *game* edukasi “BETA - Belajar Alphabet dan Angka”?
- b. Bagaimana hasil pengujian langsung terhadap pengguna (*user testing*) pada *game* “BETA - Belajar Alphabet dan Angka” pada anak-anak yang berusia 5-6 tahun?

## **1.3 TUJUAN**

Tujuan dari pembuatan aplikasi permainan BETA - Belajar Alphabet Dan Angka adalah sebagai berikut:

- a. Menghasilkan *game* edukasi tentang pengenalan alphabet dan angka yang bisa digunakan sebagai media alternatif untuk arena bermain sekaligus arena belajar bagi anak-anak TK sekitar usia 5-6 tahun.
- b. Melakukan pengujian langsung terhadap pengguna (*user testing*) untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan *game*, serta memberikan rekomendasi untuk perbaikan dan pengembangan lebih lanjut.

#### 1.4 MANFAAT

Adapun manfaat dari pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut.

1. Anak-anak TK sekitar usia 5-6 tahun

Bagi anak-anak TK sekitar usia 5-6 tahun diharapkan dengan adanya aplikasi BETA - Belajar Alphabet Dan Angka dapat melatih kemampuan motorik dan spasial anak karena aplikasi tersebut menghadirkan berbagai fitur yang mengandung gambar dan warna yang menarik. Hal ini akan sangat berpengaruh dengan kemampuan berhitung mereka karena aplikasi tersebut memiliki unsur pengenalan, keterampilan dan teka-teki.

2. Orang Tua

Dapat memberi pengetahuan dan wawasan bagi orang tua dalam memanfaatkan *game* edukasi BETA - Belajar Alphabet Dan Angka berbasis android sebagai media pengenalan angka pada anak-anak TK sekitar usia 5-6 tahun.

3. Guru TK

Dapat membantu guru TK dalam mengubah cara belajar simulasi dengan media *game* edukasi berbasis android.