

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan sebuah kebutuhan bagi setiap umat manusia. Kebutuhan tersebut harus terpenuhi agar sumber daya manusia meningkat(Kusuma & Fadiana, 2024), sehingga pembangunan dan kemaslahatan umat manusia pun dapat tercipta dengan baik. Seiring dengan perkembangan zaman, sudah banyak sekali metode, model, dan fasilitas sebagai penunjang dalam pelaksanaan pendidikan(Suwandi et al., 2022). Saat ini ditandai dengan digitalisasi di berbagai sektor kehidupan. Penggunaan gadget dan internet oleh masyarakat begitu tinggi, meliputi seluruh lapisan masyarakat. Menilik berbagai kelebihan gadget, anak dapat sangat mudah menyukai gadget(Nurjanah & Mukarromah, 2021). Hasil-riset menunjukkan bahwa teknologi, khususnya gadget, sangat populer di kalangan anak Indonesia. Namun minat anak Indonesia yang tinggi terhadap produk era digitalisasi ini rupanya tidak sejalan dengan kemampuan literasi yang dimiliki(Ummah, 2019).

Dalam proses pembelajaran diperlukan penyegaran seiring dengan perkembangan teknologi di dunia pendidikan(Alba et al., 2023). Untuk itu, bahan ajar perlu dimutakhirkan sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran digambarkan sebagai sarana dan prasarana yang digunakan dalam proses pembelajaran sebagai alat komunikasi antara guru dan siswa untuk menyampaikan informasi(Ritonga et al., 2022).

Anak pada usia 0-8 tahun berada pada masa perkembangan otaknya atau yang sering disebut dengan masa golden age (Firdaus et al., 2023). Dalam usia ini, mereka berada pada masa pertumbuhan dan perkembangan yang paling pesat baik fisik maupun mental. Jika anak sudah diberikan gadget sebagai mainan atau untuk bermain Game, Maka akan berdampak (Ayu Annisa et al., 2022) terhadap proses belajarnya bukan hanya efek pembelajaran, yang lebih mengkhawatirkan adalah gangguan pada perkembangan emosi anak, Mereka akan menjadi pribadi yang tidak sabar dan cepat marah serta sulit mengendalikan emosi, bahkan tidak dapat mengatur emosinya (Nilawati et al., 2022).

Salah satu cara untuk menciptakan suasana yang menyenangkan, menyenangkan, dan menarik adalah dengan bermain sambil belajar. Bermain merupakan sarana penting untuk mengembangkan pemikiran anak. Salah satu fungsi penting permainan adalah memberikan kesempatan kepada anak untuk memperoleh dan mengenal kenyataan. Inovasi teknologi (Windawati & Koeswanti, 2021) yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yaitu smartphone. Apabila didukung dengan media pembelajaran yang dapat membangkitkan minat dan perhatian, maka persepsi mereka terhadap pembelajaran adalah positif, efektif, dan menyenangkan (Olisna et al., 2022). Game dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang menggunakan konsep belajar sambil bermain. Berdasarkan kebutuhan koneksi internet, game dapat dikategorikan menjadi 2 tipe, yaitu online game dan offline game (Sandy Ilham Hakim Syasri et al., 2024).

Salah satu genre game yang memiliki konten pendidikan lebih dikenal dengan istilah game edukasi, seiring berkembangnya teknologi yang semakin maju telah mempengaruhi segala aspek kehidupan manusia salah satunya adalah aspek pendidikan. Game edukasi sangat menarik untuk dikembangkan, Ada beberapa kelebihan dari game edukasi dibandingkan dengan metode edukasi konvensional. Salah satu kelebihan utama game

edukasi adalah pada visualisasinya karena berdasarkan permasalahan nyata. Game edukasi unggul dalam beberapa aspek jika dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Salah satu keunggulan yang signifikan adalah adanya animasi yang dapat meningkatkan daya ingat sehingga anak dapat menyimpan materi pelajaran dalam waktu yang lebih lama dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional (Fortuna et al., 2023).

1.2. Ruang Lingkup

1. Penelitian ini akan membuat game edukasi dan media pembelajaran interaktif di platform Android.
2. Untuk membangun game ini menggunakan perangkat lunak unity.
3. Aplikasi game akan dirancang meliputi huruf, angka, gambar, dan suara.
4. Game yang dibuat merupakan game untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak terkhususnya di TK Kurnia.

1.3. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang dan membuat game pembelajaran interaktif pengenalan huruf dan angka yang tidak membosankan dan meningkatkan kemampuan kognitif anak di TK Kurnia?

1.4. Batasan Masalah

1. Fokus untuk pengembangan game membaca yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan membaca anak, khususnya dalam pemahaman bacaan
2. Pengembangan game akan dilakukan menggunakan platform android.
3. Game akan ditujukan untuk anak usia dini khususnya di TK Kurnia.
4. Game ini berisi pengenalan huruf, gambar, dan cara membaca.
5. Hanya untuk android, dioptimalkan untuk smartphone dan tablet tertentu.
6. Pembelajaran dasar huruf, dan angka. Tanpa materi kompleks.

1.5. Tujuan Penelitian

Dengan membuat game interaktif ini yang berfokus pada peningkatan literasi membaca pada usia dini, yang ditujukan khusus TK Kurnia, tujuan penelitian ini untuk menciptakan media pembelajaran yang tidak membosankan, menghibur, dan bermanfaat. Tujuan utama dari game interaktif ini untuk meningkatkan literasi membaca pada anak usia dini.

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Fleksibilitas waktu dan tempat karena game ini dapat digunakan kapanpun, memberikan kesempatan pada anak untuk belajar dimana saja dan kapan saja.
2. Membantu anak-anak untuk meningkatkan keterampilan membaca.
3. Lebih dapat menarik minat pada anak-anak, mendorong anak-anak agar lebih berminat dalam membaca sehingga dapat meningkatkan kualitas belajar.
4. Dapat melibatkan orang tua dalam proses belajar anak.