

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring berkembangnya dunia pendidikan, proses pembelajaran harus diperbarui, dengan memanfaatkan berbagai pendekatan belajar yang didukung oleh media pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Pendidikan harus mendorong peserta didik untuk terus belajar dalam lingkungan yang nyaman dan aman, mengatasi hal ini membutuhkan inovasi pembelajaran yang efektif dan efisien yang mengikuti perkembangan pembelajaran.

Di era digital saat ini, pendidikan mengalami transformasi besar melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi, yang tidak hanya memudahkan akses terhadap sumber belajar, tetapi juga mendorong terciptanya metode pembelajaran yang lebih interaktif, fleksibel, dan inovatif.

Pengaruh gadget terhadap perkembangan anak bisa positif maupun negatif. Secara positif, gadget dapat meningkatkan kemampuan kognitif, kreativitas, dan sosial anak. Namun, penggunaan gadget yang berlebihan dan tidak terkontrol dapat menghambat perkembangan anak, terutama dalam hal perkembangan fisik, bahasa, sosial, dan emosional. Pencetus penggunaan gadget pada anak biasanya adalah orang tua yang ingin memberikan hiburan atau memudahkan anak, namun tanpa menyadari dampak negatif yang mungkin terjadi.

Oleh karena, itu diperlukan Media pembelajaran yang mampu mengatasi masalah ini dan meningkatkan keterlibatan serta kreativitas siswa dalam memahami materi. Media Game Edukasi menjadi solusi yang penulis

tawarkan dimana penggunaan media Game Edukasi dapat membuat anak bereksplorasi menurut kemampuannya, serta dapat melatih daya ingat, belajar melalui bermain serta melatih daya ingat anak-anak dalam memecahkan masalah-masalah yang terdapat dalam media Game Edukasi.

Game edukasi merupakan sebuah permainan yang telah dirancang untuk mengajarkan pemainnya tentang topik tertentu, memperluas konsep, memperkuat pembangunan, memahami sebuah peristiwa sejarah atau budaya, atau membantu mereka dalam belajar keterampilan karena mereka bermain (Meiliasari & Putri, 2025). Munculnya berbagai macam game, termasuk game edukasi juga dipengaruhi oleh semakin berkembangnya teknologi di sekitar kita

Salah satu kelebihan utama game edukasi adalah pada visualisasi dari permasalahan nyata. Game edukasi berbasis simulasi didesain untuk mensimulasikan permasalahan yang ada sehingga diperoleh esensi atau ilmu yang dapat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut, dengan menggunakan media game edukasi diharapkan pembelajaran akan berlangsung lebih menarik, dan memotivasi anak untuk mempelajari kebudayaan Indonesia.

Menurut(Sulehu, 2024) pendekatan game pada pembelajaran mampu menstimulus emosional, intelektual, dan psikomotorik anak, dengan menggunakan game akan anak akan “Learn by doing” sehingga akan lebih diingat dan diserap, karena selalu dimainkan berulang dan terus menerus, maka dengan sendirinya materi-materi yang ada dapat dicerna dan dimengerti dengan baik.

1.2 Ruang Lingkup

Untuk membuat pembahasan topik lebih terarah dan mencapai tujuan penelitian ini, ruang lingkup pembahasan akan dibatasi karena luasnya topik yang dapat dibahas:

- 1) Penelitian ini akan membuat game edukasi interaktif di platform Android.
- 2) untuk membangun game ini menggunakan perangkat lunak canva dan Smart Apps Creator
- 3) Fokus pada pembelajaran berhitung.
- 4) Aplikasi game edukasi akan dirancang meliputi teks, gambar, suara.
- 5) Game yang disajikan merupakan game pembelajaran berhitung untuk Anak-anak usia prasekolah.

1.3 Rumusan Masalah

Bagaimana cara merancang dan membuat sebuah game edukatif untuk pembelajaran berhitung ditujukan bagi siswa Taman kanak-kanak Al-amin, dalam rangka meningkatkan minat belajar?

1.4 Batasan Masalah

- 1) Pengembangan game akan dilakukan menggunakan platform Android.
- 2) Game akan ditujukan khusus untuk siswa Taman kanak-kanak Al-amin.
- 3) Game berisi pembelajaran berhitung.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui proses pengembangan multimedia interaktif berbasis aplikasi *smart apps creator* dalam pembelajaran berhitung pada siswa Taman kanak-kanak Al-Amin.
- 2) Untuk mengetahui tingkat kelayakan multimedia interaktif berbasis aplikasi *smart apps creator* dalam pembelajaran berhitung pada siswa Taman kanak-kanak Al-Amin.
- 3) Untuk mengetahui tingkat kepraktisan multimedia interaktif berbasis aplikasi *smart apps creator* dalam pembelajaran pembelajaran berhitung pada siswa Taman kanak-kanak Al-Amin.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

- 1) Meningkatkan kualitas pembelajaran
- 2) Membantu menumbuhkan minat siswa dalam belajar berhitung.
- 3) Mengembangkan metode pembelajaran berbasis game dalam berhitung dan memperluas pengetahuan siswa tentang bagaimana media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat belajar.

1.7 Sistematika Penulisan

Skripsi ini terbagi dalam 5 (lima) bab yang masing-masing disusun menurut skema sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan, dan manfaat penelitian

BAB II LANDASAN TEORI

Teori-teori yang mendukung penelitian akan disajikan pada bab ini

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini membahas tentang bahan dan alat penelitian, metode yang digunakan, tahapan penelitian dan pemecahan masalah

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini merupakan jembatan antara data mentah yang terkumpul dan kesimpulan yang diambil dari penelitian tersebut.

BAB V PENUTUP

Berisi rangkuman hasil penelitian serta rekomendasi temuan tersebut.