

BAB I PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Game edukasi ialah pengajaran interaktif yang berupa permainan yang bertujuan untuk merangsang daya pikir dan meningkatkan konsentrasi. Agar mudah di ingat anak-anak usia dini, *game* edukasi dirancang semenarik mungkin dengan disematkannya animasi[1]. Menstimulasi perkembangan, seperti perkembangan pada fisik, motorik halus maupun kasar adalah salah satu manfaat lain dari *game* yang bersifat edukatif[2].

Melalui data Lembaga Emarketer, pencapaian 100 juta pengguna aktif *smartphone* akan diperkirakan pada 2020 tahun ini[3]. *User smartphone* terbesar di Asia Tenggara adalah Indonesia[4].

Saat ini orang tua sangat merasa cemas, apakah anaknya semakin pintar atau sebaliknya setelah dilengkapi dengan teknologi *gadget* yang saat ini menjadi sarana hiburan bagi anak-anak. Adanya *gadget* dan permainan edukasi, orang tua lebih terbantu akan kesenjangan waktu yang telah tersita karena tuntutan pekerjaan demi menafkahi keluarga. *Game* yang bersifat edukatif akan memberi efek ganda yaitu, sebagai sarana hiburan dan belajar sehingga akan memunculkan interaksi kedua belah pihak.

Sebelum mengajarkan sesuatu atau memilih media yang tepat untuk anak, ada baiknya kita harus melihat tipe atau cara berfikir sang anak. Berikut adalah tipe atau cara berfikir[5]:

- *Visual learner*: Menghafal sesuatu hal yang bersifat visual seperti gambar atau simbol yang menarik.
- *Auditory learner*: Memiliki sebuah daya ingatan yang kuat dan cepat, terhadap bunyi-bunyian.

Masa anak di usia ini (PAUD/TK) memiliki otak yang mampu berkembang sampai 80% dari seluruh kemampuan. Bermain memiliki sifat alami untuk belajar dan berkembang [6]. Kewajiban sebagai orang tua untuk sang anak adalah memberikan stimulasi yang diperlukan oleh anak, stimulasi ini bisa dilakukan dengan cara mengajak sang anak bermain terus menerus untuk melatih otak dan kemampuan daya ingat mereka. Memberikan stimulasi pengenalan huruf/alphabet adalah jembatan utama anak untuk bisa membaca, berbicara dengan benar. Angka/bilangan adalah suatu konsep matematika yang digunakan untuk pencacahan dan pengukuran. Mengenal huruf, angka dan hitungan dasar adalah hal yang mendasar yang perlu dikenalkan kepada anak sejak dini untuk menjadi modal utama anak dalam proses pembelajaran di jenjang pendidikan yang lebih tinggi[7][8].

Gadget merupakan salah satu bentuk nyata dari berkembangnya Ipteks pada zaman sekarang[9]. Terbatasnya kesempatan untuk belajar dikarenakan gadget hanya berkomunikasi satu arah yakni merespon[10]. Pendampingan dialogis orang tua sangat dibutuhkan dalam mengawasi setiap kegiatan anak dalam bermain gadget , dan perlu batasan-batasan dalam mengakses fitur fitur tertentu[11]. Anak-anak kini telah menjadi konsumen aktif dimana banyak produkproduk elektronik dan gadget yang menjadikan anak-anak sebagai target pasar mereka[12].

1.2 RUMUSAN PERMASALAHAN

Berdasarkan latar belakang di atas, dengan ini Saya merumuskan sebuah masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara merancang *game* edukasi untuk membantu anak belajar huruf, angka dan mengenal hitungan?
2. Bagaimana cara memadukan *gameplay arcade* untuk membantu anak belajar huruf, angka dan mengenal hitungan?
3. Bagaimana cara membuat *game* edukasi yang unik untuk menarik minat anak-anak ?

Dalam skripsi ini perumusan permasalahan mengacu pada permasalahan pokok, sehingga rancangan *game* “Flash Alphanum” disesuaikan dengan tema *game edukasi* untuk usia anak-anak. Peneliti harus memperhatikan *gameplay arcade* yang unik agar mudah di serap, dan di mengerti anak-anak. *Genre arcade* akan membuat *game* ini lebih menarik dimata anak-anak untuk memainkannya.

1.3 TUJUAN PENELITIAN

1. Memanfaatkan *game* edukasi untuk membantu anak belajar huruf, angka dan mengenal hitungan .
2. Memadukan *gameplay arcade* untuk membantu anak belajar huruf, angka dan mengenal hitungan.
3. Membuat *game* edukasi yang unik untuk menarik minat anak-anak .