

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan *game* saat ini berkembang sangat pesat, siapa yang tidak suka bermain *game*, mulai dari anak kecil hingga dewasa sangat populer dikalangan masyarakat. *Game* banyak diminati karena *game* memberikan kesenangan sendiri untuk para pemainnya dalam sebuah hiburan yang berbentuk multimedia.

*Game* sendiri ada berbagai macam, salah satunya *game* edukasi yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar untuk para pemainnya yang melalui media digital. Penggunaan *game* dalam sarana edukasi pilihan yang tepat karena sebagai solusi untuk anak-anak yang sulit belajar dan maunya hanya bermain. Dalam dunia psikologi anak hal itu wajar-wajar saja karena memang anak-anak lebih senang bermain daripada belajar. Maka dari itu penggunaan *game* edukasi dalam proses pembelajaran para anak dapat melakukan proses belajar secara santai dan menyenangkan.

Dengan *game* edukasi berpetualang ini akan membuat para pemainnya merasakan sensasi berpetualang bertarung melewati musuh-musuh, mengumpulkan koin dan untuk melanjutkan ke *level* selanjutnya pemain diharuskan menjawab beberapa pertanyaan yang akan ditampilkan. Apabila sang pemain bisa menjawabnya dengan benar, pemain akan lanjut ke *level* selanjutnya, begitupun sebaliknya kalau sang pemain tidak bisa menjawab pertanyaan tersebut dengan benar maka pemain tersebut tidak akan bisa lanjut ke *level* selanjutnya. Dengan secara tidak langsung para pemainnya telah

melakukan proses belajar dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut. Untuk tingkat kesulitan soalnya tersendiri terdapat pada *levelnya* masing-masing. Apabila sang pemain telah mencapai *level* tertinggi maka semakin sulit soal-soal yang akan diberikan.

Berdasarkan pemaparan permasalahan diatas yang diambil judul yaitu “Pengembangan *Game* Edukasi Berpetualang” diharapkan pembuatan *game* ini dapat meningkatkan pengetahuan untuk pemainnya dengan konsep belajar sambil bermain.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang yang telah dijabarkan maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang *game* petualangan edukasi sebagai sarana media pembelajaran interaktif?
2. Bagaimana merancang *game* petualangan edukasi yang menarik dan edukatif?

## 1.3 Batasan Masalah

Dalam pembahasan penelitian pengembangan *game* edukasi petualangan menggunakan *construct 2* ini diperlukan beberapa batasan-batasan masalah untuk menghindari pembahasan yang tidak terarah, di antaranya.

1. *Game* yang dibangun merupakan *game* edukasi yang didalamnya terdapat unsur petualangannya

2. *Game* yang diberikan membahas mengenai beberapa soal seperti Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial, Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris dan Bahasa Bali.
3. Materi yang dijadikan sebagai soal adalah materi pelajaran yang diambil dari kelas 1 SD sampai dengan kelas 3 SD.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Terciptanya *game* edukasi petualangan sebagai media pembelajaran yang interaktif.
2. Terciptanya *game* yang menarik dan edukatif agar meningkatkan minat belajar anak-anak.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Para pemain dapat melakukan proses belajar sambil bermain dengan *game* edukasi ini karena *game* ini memberikan kuis yang materinya bersifat pengetahuan