

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Di era teknologi sekarang ini, penggunaan *gadget* seperti *smartphone* sudah banyak berkembang pesat dan telah menjadi suatu hal yang tidak bisa dilepaskan dari kegiatan sehari-hari ataupun sekedar *refreshing* setelah melakukan pekerjaan. Pengguna *smartphone* di masyarakat sudah sangat banyak, karena membantu dan mempermudah komunikasi individu dengan individu maupun dengan kelompok, dapat memperoleh informasi dengan mudah dan banyak hal yang terbantu oleh adanya telepon pintar ini. Selain komunikasi dan informasi, *smartphone* memiliki banyak fitur, seperti permainan dan aplikasi lainnya. Pada era digital sekarang ini, penggunaan *smartphone* tidak memandang usia ataupun kalangan. Seperti yang dapat dilihat di kehidupan sehari – hari, *smartphone* sudah digunakan dari tingkat SD – orangtua.

Dengan adanya *smartphone*, sebagai pengguna kita harus menggunakan untuk hal positif dan bermanfaat. Salah satu fitur yang ada pada *smartphone* adalah permainan atau *game* . Kebutuhan akan *game* pada *smartphone* sudah menjadi hal yang tidak terlepas dari pgunanya. *Game* pada *smartphone* terbagi menjadi 2, yakni *game offline* dan *game online*. *Game offline* yaitu permainan yang tidak menggunakan koneksi internet, sedangkan *game online* adalah permainan yang menggunakan koneksi internet. Keunggulan dalam bermain *game online* dibandingkan dengan *game offline* adalah pemain bisa bermain dengan pemain lain secara langsung atau *real-time* dan dapat mencakup ke seluruh dunia, tetapi *game offline* juga mempunyai keunggulan, yaitu bisa digunakan tanpa koneksi dan bisa dimainkan ketika pengguna tidak memiliki kuota atau koneksi internet.

Oleh sebab itu *game* sudah menjadi hal yang selalu dibutuhkan pengguna *smarthphone*, banyak pengembang atau perusahaan *game* memproduksi berbagai jenis *game*. Salah satunya adalah *game* berjenis edukasi. *Game* edukasi sendiri itu adalah *game* yang dikhususkan untuk pendidikan dengan menggunakan teknologi multimedia interaktif. Banyak contoh *game* edukasi pada *smartphone* seperti : menggambar, menghitung, mengenal hewan dan buah, dan lain – lain ataupun mengenai pengetahuan umum. Dengan adanya *game* edukasi pengetahuan umum, diharapkan pengguna memperoleh informasi

pengetahuan umum yang di zaman sekarang sudah kalah peminat dengan *game* yang berjenis *battle player* ataupun jenis lainnya.

Adanya permasalahan mengenai kurangnya minat akan *game* edukasi atau pengetahuan umum, penulis bermaksud membuat *game* online berjenis kuis pengetahuan umum yang bisa dimainkan secara *duel player*. Dalam *game* edukasi ini, pengguna ditemukan dengan pemain lain. Pada permainan ini, pemain ditemukan secara *online* dengan pemilihan lawan bebas atau acak. Dalam permainan ini, pemain menjawab pertanyaan sesuai dengan batas waktu tertentu dan diharapkan bisa menjawab pertanyaan pengetahuan umum secara cepat dan tepat agar memperoleh nilai yang tinggi. Dari hasil nilai tertinggi pemain bisa membandingkan seberapa luas pengetahuan umum yang pemain ketahui dari lawannya. Diharapkan *game* edukasi ini menumbuhkan minat pemain untuk lebih banyak belajar dengan membaca pengetahuan umum. Agar penggunaan *smartphone* khususnya untuk *games* lebih mengarah ke hal positif.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan permasalahan yaitu:

1. Bagaimana merancang *game* pendidikan berbasis *online*?
2. Bagaimana ketertarikan pemain dalam bermain *game* kuis edukasi berbasis *online*?
3. Bagaimana *game* kuis edukasi berbasis *online* membantu pemain dalam proses pembelajaran?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan dari permainan edukasi dalam bentuk *game online* ini antara lain:

1. Untuk merancang *game* pendidikan berbasis *online*.
2. Untuk mengetahui ketertarikan pemain dalam bermain *game* kuis edukasi berbasis *online*.
3. Untuk mengetahui *game* kuis edukasi berbasis *online* dapat membantu pemain dalam proses pembelajaran.