

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **2.1 Latar Belakang**

Dalam bahasa Inggris game berarti sebuah permainan. Permainan adalah permainan yang diatur dengan cara tertentu sehingga ada kemenangan dan kekalahan. Permainan ini biasanya dimainkan dalam situasi yang tidak serius atau dengan tujuan untuk menghilangkan stres. Game juga dapat menjadi adiktif atau ketergantungan bagi pemain. Jika digunakan dengan benar, permainan juga akan sangat bermanfaat. Salah satunya adalah game yang menggabungkan hiburan dan pembelajaran. [1]. Sebagian besar, biasanya orang-orang suka memecahkan masalah atau menghadapi tantangan, kata Schell. Permainan harus menyediakan tantangan dan masalah, karena tanpanya game tidak akan menyenangkan untuk dimainkan. Game juga memberikan tujuan kepada pengguna, sehingga ada tujuan mereka memiliki untuk memainkan game. Jika game tidak memiliki tujuan, pengguna mungkin menemukan game tersebut membosankan.[2]. Game edukasi dibuat dengan memasukkan materi pendidikan ke dalam permainan sebagai media pembelajaran. Game edukasi ini dirancang khususnya untuk mengajarkan para pengguna untuk membimbing serta melatih dari kemampuan pengguna untuk memainkan permainan ini. Pembelajaran di sekolah biasanya membosankan.[3].

Game edukasi atau aplikasi seluler yang baik harus mengikuti prinsip desain secara umum, yaitu pedoman atau tata aturan untuk menyusun elemen dan fitur desain agar terlihat indah dan fungsional.[4]. Istilah antarmuka pengguna (UI) dipakai untuk menunjukkan tampilan dari komputer yang sedang berinteraksi langsung terhadap pengguna. Desain serta penyusunan pada antarmuka UI sangat penting untuk menghasilkan sebuah tampilan baik.[5]. Semua hal yang dirasakan pengguna saat menggunakan produk atau layanan disebut pengalaman pengguna, menurut Norman dan Nielsen (n.d). Desain pengalaman pengguna adalah cara menggabungkan elemen untuk membuat produk atau layanan nyaman bagi pengguna.[6].

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Fahmi Rahim pada tahun 2016 Studi ini menemukan alat musik tradisional Indonesia dan jenis permainan yang digunakan, yaitu puzzle yang terdiri dari tebak gambar dan tebak kata.[7]. Berdasarkan pemantauan dan

analisis yang telah dilakukan, ditemukan bahwa belum ada *game* edukasi yang secara khusus memfokuskan pada pengenalan tokoh proklamator Indonesia untuk anak-anak di *platform* seperti *Play Store* atau *App Store*. Inisiatif penelitian ini muncul dari kesadaran akan pentingnya mendukung kurikulum sejarah dan memberikan solusi *inovatif* melalui *game* edukasi yang belum tersedia secara luas.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menyoroti sejumlah tantangan yang dihadapi dalam pengembangan *game* edukasi, termasuk kurangnya interaktivitas, desain yang kurang menarik, dan kekurangan keberlanjutan dalam mempertahankan ketertarikan anak-anak. Selain itu, penting juga untuk memastikan bahwa *game* ini sesuai dengan kurikulum sekolah dasar dan dapat diintegrasikan dengan baik dalam pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, penelitian perancangan *UI game* edukasi ini perlu memperhatikan dan mengatasi aspek-aspek tersebut guna meningkatkan efektivitas dan daya tarik *game* tersebut.

Metode yang akan digunakan dalam merancang *game* edukasi pengenalan tokoh proklamator Indonesia ini adalah metode *design sprint*. *Design* ini adalah sebuah metodologi dari desain yang telah dikembangkan oleh *Google Inc.* yang bertujuan pada memecahkan masalah dengan menyangkutkan para pengguna melalui ide cepat, perancangan prototipe, desain, dan pengujian. *Design* ini bisa diartikan juga menjadi metode untuk menciptakan produk yang baru.[8]. Alasan penggunaan metode ini karena Metode *design sprint* meminimalkan pekerjaan yang perlu dilakukan dalam selama berbulan-bulan menjadi hitungan hari. Metode *Design Sprint* desain terdiri dari lima tahap: *understand*, *diverge*, *decide*, *prototype*, dan *validate* [9].

Oleh karena itu, penulis mendesain sebuah *game* edukasi berbasis *mobile* yang dapat digunakan murid sekolah dasar dalam inovasi dan memaksimalkan pembelajarannya terkait pengenalan para tokoh proklamator Indonesia. *game* edukasi ini bertujuan untuk menambah cara belajar yang baru tanpa harus guru yang menerangkan materi sehingga menanamkan jiwa kompetitif pada murid seperti pemberian waktu terbaik atau tercepat menyelesaikan *game*, pemberian waktu membuat murid terpacu, fitur bermain bersama dengan teman sehingga murid bersaing untuk siapa yang dapat selesai terlebih dahulu, dan penjelasan materi berupa video animasi, tampilan memungkinkan pengguna untuk dengan mudah membaca dan memahami informasi melalui penggunaan teks yang jelas, ikon yang dapat

dipahami yang nantinya menjadi point tambahan *game* edukasi tersebut lebih baik dari tampilan *user interface* pembandingan atau poster yang di tempel dikelas-kelas. hal ini sebagai bentuk peningkatan belajar untuk lebih mengingat tokoh proklamator indonesia, dalam pengembangannya nanti penulis akan memakai metode dari *Design Sprint*, dengan meminimalkan pekerjaan yang perlu dilakukan dalam selama berbulan-bulan menjadi hitungan hari.

## 2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah terpaparkan diatas, maka dapat dirumuskan sebuah permasalahan dalam penelitian yaitu sebagai beriku:

- a. Apakah metode *Design Sprint* dapat efektif digunakan dalam pengembangan *user interface* game edukasi pengenalan tokoh proklamator Indonesia untuk murid sekolah dasar, dengan memperhatikan keterbatasan waktu dan *resources* dalam proses pengembangan?
- b. Apakah penggunaan game edukasi berbasis *mobile* dapat memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan pengenalan murid terhadap tokoh proklamator Indonesia?

## 2.3 Batasan Masalah

Terdapat beberapa batasan-batasan masalah dalam penelitian ini, diantaranya:

- a. Penelitian ini berfokus pada perancangan *User Interface* game edukasi
- b. Rancangan *User Interface* yang dihasilkan berupa tampilan berbasis *Mobile (Smartphone)*.
- c. Penelitian ini menggunakan responden murid kelas VI SD
- d. Batasan penelitian ini, hanya mencakup fitur-fitur dari sisi pengguna (*quiz* dan materi)

## 2.4 Tujuan Penelitian

Berikut ini adalah tujuan penelitian ini:

- a. Perancangan *User Interface* game edukasi berbasis *mobile* sebagai media pembelajaran bernuansa kompetitif bagi murid kelas VI SD
- b. Dapat memberikan tampilan *User Interface* yang mudah dipahami oleh murid kelas VI SD
- c. Memberikan kontribusi positif terhadap metode pembelajaran, memotivasi murid, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.