

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Penelitian Terdahulu

Pada zamain ini teknologi telah berkembang dengan sangat pesat dan terdapat banyak hiburan yang tercipta dengan memanfaatkan teknologi. Salah satu hiburan yang diminati banyak orang terutama pada anak laki-laki adalah *video game*. Permainan tersebut menggunakan layar video digital dan banyaknya jenis permainan yang telah seperti *fps*, *strategi*, *indie*, dan masih banyak lagi. Dalam banyak kasus, *video game* juga dapat dimanfaatkan sebagai media untuk mempelajari informasi kepada pemain.

Nofa Khrisma Husen telah membangun aplikasi untuk mengenalkan wayang yang ditujukan pada keluarga. Aplikasi ini dapat dijalankan pada *platform desktop* dengan tujuan anak-anak dan remaja akan tertarik untuk mengenal wayang lebih jauh lewat aplikasi ini. Pembelajaran wayang dilakukan dengan menggunakan teka-teki mengisi kata yang kosong yang telah disediakan dalam sebuah label kosong.[7]

Hamdan Mukhlis membangun permainan edukasi menyusun huruf *alphabet* yang ditujukan untuk anak-anak. Permainan ini berjalan pada *platform desktop*. Permainan menggunakan metode *Fonetis* untuk dapat memudahkan anak-anak memahami bagaimana cara untuk menyusun huruf alphabet. Dalam permainan ini pemain akan menyusun huruf aplhabet dengan menggunakan *mouse* untuk menggeser huruf-huruf yang ada dan menyusunnya.[8]

Fristy Pratama Widodo membangun permainan balon luncur yang berjalan pada *platform Android*. Pembangunan permainan menggunakan *andengine* dan *eclipse*. Dalam permainan ini pemain akan menggerakkan balon luncur untuk menempuh rintangan untuk mendapatkan *score*. Permainan ini ditujukan pada anak remaja yang sering bermain dengan menggunakan *smartphone Android*.[9]

	Husen, Nofa Khrisma [7]	Mukhlis, Hamdan [8]	Widodo, Fristy Pratama [9]	Hartanto, Stefanus Brian Otto (2019)
Konten	Media Pembelajaran Pengenalan Keluarga	Implementasi Metode <i>Fonetis</i> pada Permainan Edukasi Menyusun Huruf <i>Alphabet</i>	Pembangunan Permainan Balon Luncur dengan <i>andengine</i> dan <i>eclipse</i> berbasis android	Pengembangan Permainan menggunakan <i>perangkat lunak</i> unity
<i>Platform</i>	<i>Desktop</i>	<i>Desktop</i>	<i>Android</i>	<i>Desktop</i>
Sasaran	Anak-anak dan Remaja	Anak-anak	Anak-anak pengguna android	Anak-anak dan remaja.
Interaksi	Hanya menggunakan sedikit fungsi dan masukan	Hanya menggunakan masukan dengan mouse	Pengaksesan control user terbatas	Memiliki fungsi dan masukan yang cukup untuk interaksi <i>user</i>
Kelebihan	Memiliki pembelajaran berupa mengisi label kosong	Menggunakan Metode <i>Fonetis</i> untuk mempermudah pembelajaran	Penggunaan di <i>platform android</i> yang efisien	Adanya penggunaan <i>costume</i> berkaitan dengan baju budaya Indonesia.
Materi	Pengenalan Wayang	Mengenalkan Huruf Alphabet	Permainan balon luncur	Pengenalan beberapa budaya Indonesia

Tabel 2.1 Tabel perbandingan penelitian terdahulu