

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Penelitian Terdahulu

Pada penelitian [6] materi yang disampaikan masih dibuat secara manual dalam artian pengembang akan kesulitan dalam menambahkan materi baru karena materi yang tidak terhubung dengan basis data. Tujuan dari penelitian ini adalah membuat media pengenalan Bahasa arab dan inggris yang dibuat dalam bentuk aplikasi *mobile* yang dapat beroperasi dalam perangkat *android*. Dalam penelitian ini juga terdapat kuis yang berguna untuk mengetes kemampuan serta pengetahuan pengguna.

Pada penelitian [7] dengan judul penelitian Aplikasi Media Pembelajaran Tematik untuk Anak TK Berbasis *Android*. Aplikasi ini dibangun dengan tujuan agar dapat membantu anak-anak dalam proses belajar terkait dengan pembelajaran tematik. Terdapat beberapa menu dalam aplikasi ini antara lain menu belajar dan menu latihan. Menu belajar berisi 4 pilihan tema yang berisi materi sesuai dengan tema tersebut. Menu Latihan berisi soal-soal yang memiliki *level* berbeda yang dapat dipilih oleh user.

Pada penelitian [8] dengan judul penelitian Pembangunan Aplikasi Game Android Pengenalan Pola Warna Pada Paud Posyada. Fitur utama dari aplikasi ini adalah game dimana *user* harus menebak warna yang cocok pada gambar hitam putih yang terdapat pada layar *handphone*. Penelitian ini bertujuan dalam hal pengembangan potensi anak dalam memahami dan mengenal berbagai macam warna karena dapat mengasah aspek kognitif anak dalam berpikir.

Pada penelitian yang penulis lakukan dengan judul “Pembangunan Aplikasi Pembelajaran untuk Anak Berbasis *Mobile*” memiliki tujuan untuk membantu anak-anak dalam memahami berbagai macam informasi yang ditampilkan dalam bentuk materi bergambar yang akan meningkatkan daya serap anak. Aplikasi ini akan terhubung dengan basis data SQLite sehingga akan memudahkan pengembang dalam menambahkan materi yang diperlukan oleh anak. Terdapat juga berbagai menu lain seperti menu lagu yang akan memainkan lagu sesuai dengan yang

pengguna pilih. Anak-anak dapat mendengarkan lagu dan mencoba mempelajari liriknya yang nantinya juga akan ditampilkan dalam menu tersebut. Menu lain seperti menu menggambar juga akan ditambahkan dalam aplikasi ini sehingga anak dapat mencoba menggambar sesuai dengan yang dipikirkannya. Terdapat juga menu kuis dalam bentuk *puzzle* yang akan mengetes pemahaman serta kemampuan anak. Hasil atau skor *puzzle* dapat dilihat dalam menu riwayat yang akan menampilkan skor *puzzle* yang telah dimainkan oleh anak. Untuk lebih lengkapnya dapat dilihat pada Tabel 2.1.

Tabel 2. 1 Tabel Pemanding.

| | [6] | [7] | [8] | Alesandro, Dino* |
|-------------------------------|----------------------|---------------|---------------|------------------|
| Platform | <i>Mobile</i> | <i>Mobile</i> | <i>Mobile</i> | <i>Mobile</i> |
| Bahasa Pemrograman | Action Script 3.0 | Lua | HTML | Java |
| Basis Data | - | - | - | SQLite |
| Software | Adobe Flash CC | Corona | Construct 2 | Android Studio |
| Materi Pembelajaran | √ | √ | √ | √ |
| Memiliki Fitur Kuis / Latihan | √ | √ | √ | √ |
| Riwayat Kuis / Latihan | - | - | √ | √ |
| Sasaran | Anak 5 tahun ke atas | Anak TK | Anak TK | Anak TK |

*)Sedang dalam proses penelitian