

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Salah satu penelitian yang telah dilakukan terlebih dahulu penulis angkat dari sebuah jurnal penelitian yang berjudul “Pembuatan Aplikasi *Game Quiz* “Pontianak Punye” Berbasis *Android*”. Skripsi ini dipublikasikan pada tahun 2017 oleh Saputra dan Rafiqin asal Pontianak, Kalimantan Barat, Indonesia. Dalam jurnal penelitian, peneliti membuat *game* edukasi pengenalan budaya berbasis *trivia* seperti *quiz* menebak gambar tokoh, makanan khas, tempat *icon* di Pontianak, dan lain-lain sambil diiringi lagu daerah khas Pontianak. *Game* trivia “Pontianak Punye” mendapat respon positif dari responden, delapan dari 10 responden menyatakan bahwa *game* “Pontianak Punye” membantu mereka dalam memahami budaya dan kultur Kota Pontianak dengan lebih mudah dan menyenangkan jika dibandingkan dengan metode belajar konvensional seperti membaca buku [7].

Penelitian kedua dilakukan oleh seorang mahasiswa lulusan Universitas Islam Raden Negeri Intan yang bernama Rianingtias. Penelitian yang dilakukan penulis adalah untuk mencari keefektifan teknologi pada industri *game* dalam meningkatkan motivasi pelajar kelas XI SMA. Uji coba dilakukan di tiga sekolah berbeda dengan hasil kepuasan responden terkait ide dan permainan dalam meningkatkan motivasi belajar biologi berturut-turut sebagai berikut 85,90%, 78,69%, dan 80,50%. Metode konvensional seperti membaca dari buku ataupun menggunakan *slide power point* memiliki beberapa kelemahan dari metode *games* karena *games* dapat membuat pembelajaran yang sebelumnya cenderung monoton menjadi suatu hal yang menarik dan interaktif. [8] Kemajuan teknologi terutama di sektor permainan atau *games* sangat bermanfaat apabila digunakan secara bijak terutama dibidang pendidikan karena dengan adanya permainan dapat membantu proses belajar dan mengajar [9].

Penelitian ketiga merupakan sebuah tugas akhir mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta yang bernama Rifai. Melalui penelitiannya ini penulis merancang sebuah *game* yang bernama “*Game Edunvi*” *game* tersebut merupakan *game* yang membantu seseorang dalam memahami keadaan lingkungan hidup terutama di Indonesia yang kondisinya sudah kritis dan perlu dilakukan pembenahan terutama dari segi pengetahuan masyarakat terhadap lingkungan yang

masih kurang. *Game* ini merupakan suatu terobosan dalam penyampaian informasi terhadap khalayak luas. Metode konvensional biasanya berupa penyuluhan dan sebagainya. *Game* Edunvi sangat membantu seseorang dalam memahami suatu informasi terutama yang berkaitan dengan lingkungan, sampah, dan lain-lain.

Berdasarkan hasil kepuasan responden, *game* Edunvi mendapatkan nilai kepuasan 100% (Sangat baik) dari segi *functionality*, *reability*, dan *compability*. Sementara itu, pengujian aspek *playablity* mendapat 82% (Sangat layak) dan nilai *alpha-cronbach* sebesar 0,923. Masyarakat merasa sangat terbantu dengan adanya *game* Edunvi dalam memahami permasalahan lingkungan di daerahnya [10]. Penelitian keempat penulis kutip dari sebuah skripsi salah seorang mahasiswa asal Makassar dari Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar yang berjudul “*Game* Edukasi Sejarah di Indonesia”. Skripsi ini mengulas bagaimana pentingnya pengetahuan akan sejarah terutama sejarah awal berdirinya Indonesia karena negara Indonesia tercinta tidak berdiri dengan sendirinya melainkan melalui tumpah darah para pahlawan yang harus tumbang demi berkibarnya bendera merah putih, sehingga terciptalah aplikasi berbasis *android* yang bernama “Sejarah Indonesia”.

Aplikasi yang diterbitkan oleh Ningsih membantu menyelesaikan berbagai masalah yang dihadapi pelajar di Indonesia yaitu pelajaran sejarah sangat membebani pelajar dengan banyaknya hafalan terkait kerajaan-kerajaan ataupun peristiwa penjajahan Belanda hingga Jepang. Pembuatan permainan dengan tema *game quiz* membuat pembelajaran sejarah menjadi menyenangkan dan tidak membosankan. Indonesia terdiri dari berbagai pulau dengan jaringan internet yang tidak terjangkau pada tempat-tempat terpencil di Indonesia. Aplikasi yang diterbitkan di Google Play Store ini tidak membutuhkan internet, sehingga semua pelajar di Indonesia dapat memainkan permainan ini dan belajar sejarah dengan mudah dan menyenangkan [11].

Aplikasi kelima merupakan pembangunan *game quiz* bertemakan ilmu sosial dan politik yang dibangun oleh mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta yang bernama Yoga Satriya. Aplikasi ini memiliki tujuan untuk membantu menghilangkan rasa apatis pelajar khususnya mahasiswa dalam berperan serta terhadap politik di tanah air. Kurangnya wawasan akan ilmu politik menjadi faktor utama ketidaksiapan dan rasa tidak peduli terhadap dunia politik, padahal dalam praktiknya *social politics* sangatlah penting bagi mahasiswa sebagai generasi

penerus bangsa dalam menjaga kestabilan dan keutuhan bangsa dan negara. Oleh karena itu, Yoga Satriya membangun sebuah aplikasi edukasi sosial politik dalam bentuk permainan *game quiz* yang dapat dimainkan di *smartphone* dengan sistem operasi *android* yang diharapkan setiap *player* dapat memperoleh wawasan baru mengenai dunia sosial politik [12]. Perbandingan penelitian terdahulu dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Perbandingan Penelitian

No.	Penulis	Lokasi Penelitian	Metode Penelitian	Subjek Penelitian	Objek Penelitian	Platform	Fitur Login/ Reister
1	Penulis	Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Kualitatif	Mahasiswa Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Pengenalan kultur dan budaya Kota Yogyakarta	Android	Tersedia
2	[7]	Masyarakat di Kota Pontianak	Kuantitatif	Masyarakat Kota Pontianak	Pengenalan Kultur dan budaya Kota Pontianak	Android	Tidak tersedia
3	[8]	Sekolah Menengah Atas	Kuantitatif	SMA Kelas XI	Memotivasi siswa dalam pelajaran Biologi	Android	Tidak tersedia
4	[10]	Masyarakat di Desa	Kuantitatif	Masyarakat	Pengenalan permasalahan lingkungan	Android	Tidak tersedia
5	[11]	SMP Negeri 1 Kajurua	Kuantitatif	Pelajar Sekolah Menengah	Pengenalan Sejarah Indonesia	Android	Tidak tersedia
6	[12]	Universitas Amikom Yogyakarta	Kualitatif	Mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta	Edukasi Pengetahuan Sosial Politik	Android	Tidak tersedia

Lanjutan Tabel 2. Perbandingan Penelitian

Fitur Menu	Fitur Pilih Level	Fitur Timer	lokasi nertanvaa	Fitur Naviasi Soal	Fitur Score Board	Fitur Leader board	Fitur Social Media Sharine	Fitur Aihh Bahasa
Tersedia	Tersedia	Tersedia	Tersedia	Tidak tersedia	Tersedia	Tidak tersedia	Tidak tersedia	Tersedia
Tersedia	Tidak tersedia	Tidak tersedia	Tidak tersedia	Tidak tersedia	Tidak tersedia	Tidak tersedia	Tidak tersedia	Tidak tersedia
Tersedia	Tidak tersedia	Tidak tersedia	Tidak tersedia	Tidak tersedia	Tersedia	Tidak tersedia	Tidak tersedia	Tidak tersedia
Tersedia	Tersedia	Tidak tersedia	Tidak tersedia	Tidak tersedia	Tersedia	Tidak tersedia	Tidak tersedia	Tidak tersedia
Tersedia	Tersedia	Tersedia	Tersedia	Tersedia	Tersedia	Tersedia	Tidak tersedia	Tidak tersedia

Lanjutan Tabel 2. Perbandingan Penelitian

<i>On/Off Backerou</i>	<i>Fitur Hint/ Helm</i>
Tersedia	Tidak tersedia
Tidak tersedia	Tidak tersedia
Tidak tersedia	Tidak tersedia
Tersedia	Tersedia
Tidak tersedia	Tersedia

