BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Berdasarkan topik penelitian yang di ambil oleh penulis terdapat penelitian sebelumnya yang memiliki topik permasalahan serupa. Penulis telah menemukan beberapa penelitian serupa tentang aplikasi game edukasi pembelajaran

Tabel 2.1 Penelitian terdahulu

Judul Penelitian	**Peneliti & tahun Penelitian**
Game edukasi pembelajaran Sejarah berdirinya Indonesia untuk sekolah dasar,	Agam Arta. Tahun 2020
Pengembangan aplikasi android berbentuk education games berbasis budaya local untuk keterampilan membaca permulaan bagi siswa kelas 1 SD/MI,	Giri Indra & Faizal Arvianto Tahun 2019
Rancangan Bangun media pembelajaran matematika sekolah dasar kelas 1 menggunakan metode demostrasi,	Nita Syahputri Tahun 2019
Rancangan Bangun media pembelajaran matematika sekolah dasar kelas 1 menggunakan metode demostrasi,	Dewi Diryani Tahun 2019
Pemanfaatan media pembelajaran berbasis game edukasi menggunakan contruct 2 pada mata Pelajaran computer dan jaringan	Ary Yulianti Tahun 2021
Tujuan	**Ruang lingkup**
Tujuan pembuatan aplikasi ingin menciptakan aplikasi pembelajran berupa game yang menarik, supaya daya minat dan ingat belajar anak anak terhadap Pelajaran dari sekolah dapat meningkat	Anak-anak usia 3-6 Tahun dan siswa siswi Sekolah dasar
Hasil Penelitian	

Hasil penelitian tersebut memiliki konsep aplikasi edukasi kuis tentang pembelajaran Sejarah Indonesia, yang berisikan menu mulai langsung menampilkan pilihan memulai kuis dan membaca materi, untuk pilihan kuis berisi menjawab pertanyaan tentang Sejarah Indonesia, untuk menu pilihan materi berisikan bacaan materi Sejarah Indonesia yang di tampilkan
Perbedaan dengan penelitian yang akan di lakukan
Perbedaan Perbedaan dengan penelitian yang akan di lakukan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang penulis lakukan adalah membuat aplikasi berbasic game Platform adventure dan menambahkan Pendidikan Sejarah Indonesia di dalamnya, dengan tujuan untuk menarik minat bermain game yang tanpa di sadari di dalam game tersebut berisi pembelajaran tentang Sejarah Indonesia, Aplikasi game yang di sisipkan pembelajaran Sejarah Indonesia di dalamnya menurut saya akan lebih efektif, karena bagi para user pengguna adalah untuk bermain game bukan untuk mengerjakan kuis. Tekhnik ini penulis rasa akan lebih efektif di banding hanya sekedar aplikasi hanya berisi kuis.

2.2 Teori Terkait

Bermain game secara berlebihan dapat menimbulkan dampak yang merugikan. Salah satu dampak negative yang dapat di timbulkan bahaya kecanduan game adalah dari segi waktu yang dapat mempengaruhi motivasi dan belajar siswa (Alif yahya Syafa'at 2020)

Berdasarkan uraian di atas maka dapat di simpulkan bahwa game ataupun permainan adalah sebuah aktifitas yang umum di lakukan kebanyakan anak muda di Indonesia, dengan banyaknya game untuk hanya bersenang senang beredar menjadikan banyak anak muda kecanduan akan bermain game, sampai lupa akan dampak negative yang akan di dapatkan jika kebanyakan bermain game. Dengan adanya hal seperti ini pembuatan game dengan adanya unsur Pendidikan/pembelajaran di dalamnya akan bisa mengimbangi dampak dampak

positif yang terjadi saat ini, beredarnya game yang hanya untuk bersenang senang menjadikan banyak efek negative di dalamnya

Kata edukasi berasal dari Bahasa inggris yaitu education yang berarti Pendidikan. Menurut (Prensky 2021), Game edukasi adalah game yang di desain untuk belajar, tapi tetap bisa menawarkan bermain dan ber senang senang. Game edukasi adalah gabungan dari konten edukasi.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat di simpulkan game edukasi merupakan salah satu jenis game yang tidak hanya bersifat menghibur tetapi di dalamnya mengandung pengetahuan yang di sampaikan kepada penggunanya. Game edukasi dapat di gunakan sebagai salah satu media Pendidikan yang bisa di gunakan sebagai media pembelajaran. Game jenis ini biasa di gunakan untuk mengajak penggunanya belajar sambil bermain, melalui proses belajar ini maka pengguna dapat memperoleh ilmu pengetahuan, sehingga game edukasi merupakan trobosan baru yang di gunakan dalam dunia Pendidikan. Selain di karenakan game jenis inibiasa di gunakan untuk mengajak penggunanya belajar sambil bermain.

2.3 Gambaran Umum Obyek Penelitian

Game atau yang bisa di sebut video game adalah suatu program atau sebuah system yang dapat di mainkan menggunakan aturan-aturan ketentuan yang dapat di mainkan menggunakan permainan. Umumnya game dimainkan untuk mencari hiburan atau kesenangan

Game atau permainan adalah suatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks

tidak serius dengan tujuan menghibur diri, bermain game sudah dapat dikatakan sebagai hiburan umum Masyarakat dimasa kini. Di mulai dari usia anak-anak hingga dewasa menyukai video game adalah hal yang menyenangkan

Untuk penelitian kali ini penulis akan membuat game adventure yang mana di dalam game tersebut akan di sisipkan materi Pelajaran Sejarah Indonesia. Game ini di rancang menggunakan software construct 2, game ini adalah game dengan genre adventure. Fokus dan keakuratan pemain sangat di butuhkan dalam game ini untuk menyelesaikan permainan. Untuk mendapatkan skor, pemain hanya perlu berjalan sampai finish dengan melewati beberapa rintangan, dan menjawab beberapa pertanyaan tetang materi pembelajaran Sejarah Indonesia di dalamnya, jika berhasi melewati rintangan yang ada dan juga berhasi menjawab atau menyimak materi yang telah di sediakan serta berjalan sampai ke garis finish dan mendapatkan skor.

Menurut Teresa Dillon (2005). Game mempunyai beberapa elemen dasar :

1. Rule
   Rule merupakan aturan perintah cara menjalankan game dan fungsi dari objek dan karakter di dunia game
2. Game World
   Game World bisa berupa pulau, dunia, dan tempat yang di pakai sebagai setting dalam game
3. Plot
   Plot berisi tentang apa yang terjadi Ketika pemain memasuki dunia game dan detail dari apa yang harus di capai pemain dalam rangka menyelesaikan game

4. Theme
   Theme lebih cenderung dekapa genre game tersebut
5. Karakter

Karakter merupakan pemain sebagai karakter utama maupun non-payable (NPC) yang memiliki ciri dan sifat tertentu

6. Objects/Item
7. Object mempunyai peran penting dan biasanya di kumpulkan dan digunakan pemain untuk menyelesaikan masalah
8. Animation
   Animasi ini selalu melekat pada dunia game khususnya untuk Gerakan karakter, property dan objek
9. User Interface
   Merupakan fitur fitur yang mengkomunikasikan user dengan game

Tahapan pembuatan game

Berikut adalah tahap tahap yang perlu di lalui untuk menyelesaikan pembuatan game

1. Genre Game
   Tahap awal game merupakan tahap memilih genre karena tahap ini berpengaruh terhadap tahapan selanjutnya
2. Tool
   Tool merupakan software yang akan di gunakan dalam membuat game
3. Gameplay
   Gameplay adalah system alur jalanya game tersebut, mulai dari menu, arena permainan, game over, story line, mission success, mission failed, cara bermain, dan system yang lain
4. Grafis
   Pembuatan grafis untuk desain di dalam game Ketika sedang di gunakan
5. Suara
   Pemilihan suara di sesuaikan dengan game yang di buat agar lebih menarik dan selaras
6. Sistem Game
   Pada tahap ini di lakukan perancangan, peraturan permainan yang akan di gunakan dalam game serta control game agar dalam pembuatan game sesuai denga napa yang di harapkan
7. Development
   Proses pembuatan game sesuai dengan waktu perencanaan yang sudah di tentukan dan Ketika semua komponen sudah lengkap

8. Testing Game
   Tahapa pengujian game apabila game sudah selesai dan siap di mainkan. Testing bertujuan mencari bug dan kekurangan dari game tersebut
9. Publishing
   Ketika semua proses pembuatan game sudah selesai maka game akan di publish dan siap untuk di mainkan.