

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian yang telah ada digunakan sebagai sumber referensi dan bahan acuan baik kelebihan ataupun kekurangan dari sisi sistem. Beberapa penelitian terkait yang juga membahas rancang bangun aplikasi edukasi adalah sebagai berikut:

2.1.1 Yeye Rohayati, I.K. Budaya Astra, I.G. Suwiwa 2018

Pada jurnal yang dibuat oleh Yeye Rohayati, I.K. Budaya Astra, I.G. Suwiwa pada tahun 2018 yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Game* edukasi Materi Kesehatan Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Rekreasi”. Tujuan dari jurnal tersebut adalah dapat mengakomodasi kebutuhan peserta didik dalam meningkatkan motivasi belajarnya, sehingga membuat peserta didik SMA kelas X dalam mengikuti pelajaran PJOK materi kesehatan dapat menyerap materi yang diajarkan dengan baik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai serta membentuk kepribadian yang sadar akan kesehatan. Kesimpulan dari jurnal tersebut adalah rancang bangun multimedia interaktif berbasis *game* edukasi menggunakan model pengembangan ADDIE yang menghasilkan (1) *storyboard* yang mencakup tata letak, ukuran huruf dan pewarnaan, dan (2) *flowchart* yang mencakup spesifikasi alur kerja media dari tahap pembuka hingga penutup (Rohayati, Astra, and Suwiwa 2018).

2.1.2 Cokorda Bagus Mahatma Sanjaya 2014

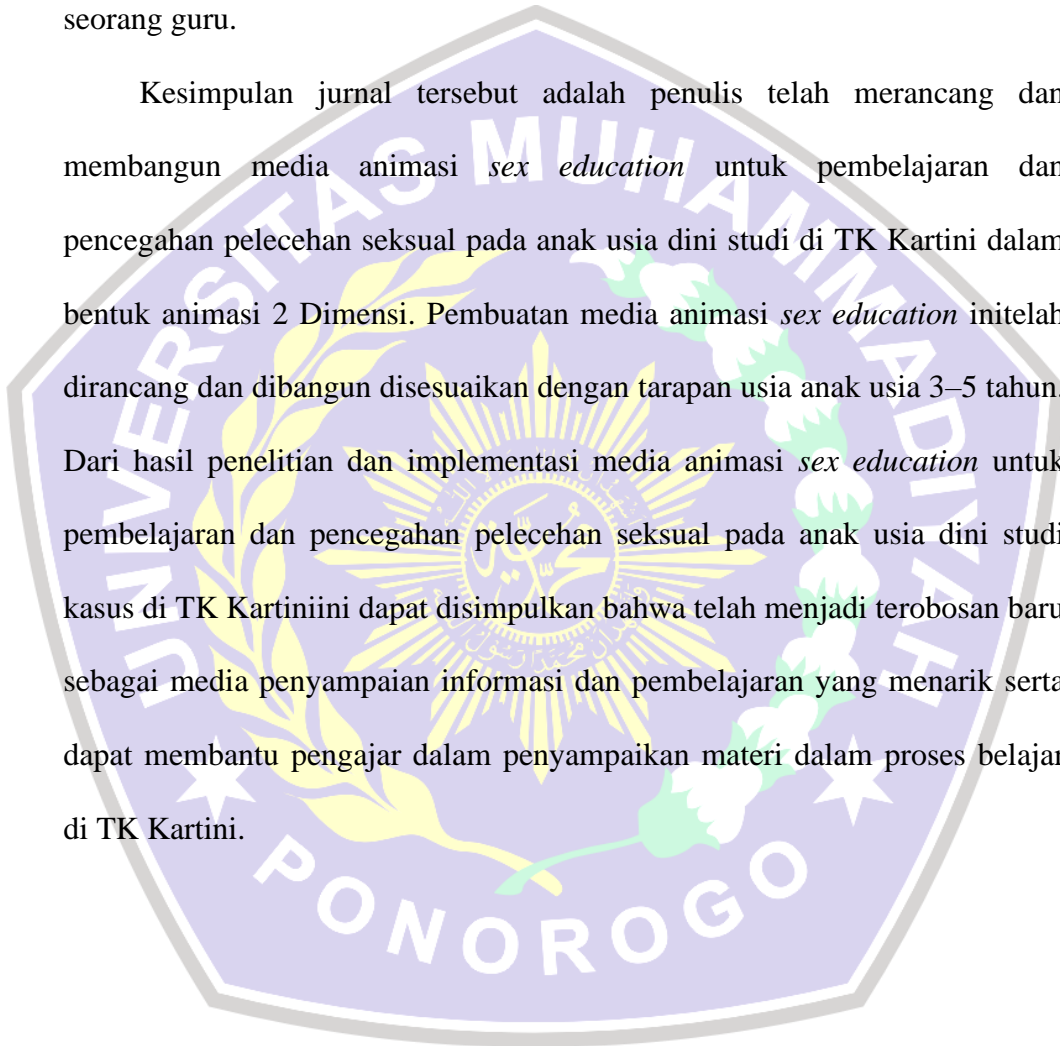
Pada jurnal yang dibuat oleh Cokorda Bagus Mahatma Sanjaya pada tahun 2014 yang berjudul “Rancang Bangun Aplikasi *Game* Edukasi Bahasa Bali pada *Platform Android*”. Tujuan dari jurnal tersebut adalah mampu menarik minat belajar anak khususnya pada mata pelajaran bahasa Bali dan secara tidak langsung *game* ini juga diharapkan dapat melestarikan budaya berbahasa Bali. Kesimpulan dari jurnal tersebut adalah rancang bangun *game* edukasi berbahasa Bali pada *platform android* ini dimulai dari pendefinisian masalah dan menentukan batasan masalah, pengumpulan data melalui studi literatur, *men-design* gambar untuk soal dan *backgroundgame*, mempelajari bahasa pemrograman, penyusunan *coding*, melakukan instalisasi *game*, melakukan pengujian dan analisis sistem serta yang terakhir adalah pengambilan kesimpulan. Simpulan dari pengimplementasian *game* ini yaitu *game* dinilai menarik dan mudah untuk dimainkan oleh beberapa anak-anak sekolah dasar (Sanjaya 2014).

2.1.3 Muhammad Iqbal Hanafri, Arni R Mariana, Carma Suryana 2016

Pada jurnal yang dibuat oleh Muhammad Iqbal Hanafri, Arni R Mariana, Carma Suryana pada tahun 2016 yang berjudul “Animasi *Sex Education* Untuk Pembelajaran dan Pencegahan Pelecehan Seksual Pada Anak Usia Dini (Studi Kasus di TK Kartini)”. Tujuan dari jurnal tersebut adalah penggunaan media informasi multimedia tersebut salah satunya dalam bentuk animasi.pendidikan seksual dalam bentuk animasi memvisualisasikan

sebuah pembelajaran dalam bentuk gambar bergerak yang dapat menarik minat anak dan informasi yang disampaikan akan lebih cepat dipahami oleh murid TK Kartini dibandingkan dengan cara mengajar konvensional menggunakan media gambar poster dan boneka murid-murid hanya berangan-angan dan membayangkan informasi yang disampaikan oleh seorang guru.

Kesimpulan jurnal tersebut adalah penulis telah merancang dan membangun media animasi *sex education* untuk pembelajaran dan pencegahan pelecehan seksual pada anak usia dini studi di TK Kartini dalam bentuk animasi 2 Dimensi. Pembuatan media animasi *sex education* initelah dirancang dan dibangun disesuaikan dengan tarapan usia anak usia 3–5 tahun. Dari hasil penelitian dan implementasi media animasi *sex education* untuk pembelajaran dan pencegahan pelecehan seksual pada anak usia dini studi kasus di TK Kartini ini dapat disimpulkan bahwa telah menjadi terobosan baru sebagai media penyampaian informasi dan pembelajaran yang menarik serta dapat membantu pengajar dalam menyampaikan materi dalam proses belajar di TK Kartini.



Berikut adalah table perbandingan penelitian yang tertera pada table 2.1

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian

PENELITI (TAHUN)	JUDUL	TUJUAN PENELITIAN	PERBEDAAN
Yeye	Pengembangan	dapat mengakomodasi	- Pada penelitian
Rohayati,	Multimedia	kebutuhan peserta didik	ini terfokus pada
I.K.	Interaktif Berbasis	dalam meningkatkan	game edukasi
Budaya	<i>Game</i> edukasi	motivasi belajarnya,	materi kesehatan
Astra,	Materi Kesehatan	sehingga membuat peserta	
I.G.	Pada Mata	didik SMA kelas X dalam	- Sedangkan pada
Suwiwa	Pelajaran	mengikuti pelajaran PJOK	penelitian yang
2018	Pendidikan Jasmani	materi kesehatan dapat	akan dilakukan
	Olahraga Dan	menyerap materi yang	terfokus pada
	Rekreasi	diajarkan dengan baik dan	sex education
		tujuan pembelajaran dapat	
		tercapai serta membentuk	
		kepribadian yang sadar	
		akan kesehatan.	
Cokorda	Rancang Bangun	mampu menarik minat	- Pada penelitian
Bagus	Aplikasi <i>Game</i>	belajar anak khususnya	ini terfokus pada
Mahatma	Edukasi Bahasa	pada mata pelajaran	game edukasi

Sanjaya	Bali pada <i>Platform</i>	bahasa Bali dan secara	bahasa Bali
2014	<i>Android</i>	tidak langsung <i>game</i> ini	
		juga diharapkan dapat	- Sedangkan pada
		melestarikan budaya	penelitian yang
		berbahasa Bali.	akan dilakukan
			terfokus pada
			sex education

Muhammad	Animasi <i>Sex</i>	penggunaan media	-
Iqbal	<i>Education</i> Untuk	informasi multimedia	
Hanafri, Arni	Pembelajaran dan	tersebut salah satunya	
R Mariana,	Pencegahan	dalam bentuk animasi.	
Carma	Pelecehan Seksual	pendidikan seksual dalam	
Suryana	Pada Anak Usia	bentuk animasi	
2016	Dini (Studi Kasus	menvisualisasikan sebuah	
	di TK Kartini)	pembelajaran dalam	
		bentuk gambar bergerak	
		yang dapat menarik minat	
		anak dan informasi yang	
		disampaikan akan lebih	
		cepat dipahami oleh murid	
		TK Kartini dibandingkan	
		dengan cara mengajar	
		konvensional menggunakan	
		media gambar poster dan	

boneka murid-murid
hanya berangan-angan dan
membayangkan informasi
yang disampaikan oleh
seorang guru.

2.2 Sex Education

Seks berarti jenis kelamin. Jadi, pendidikan seks oleh sebagian besar orang dimaknai sebagai pendidikan yang berkaitan dengan hubungan antara laki-laki dan perempuan. Sebenarnya pendidikan seks sendiri tidak hanya membahas seputar interaksi antara laki-laki dan perempuan atau perkembangan alat reproduksi.

Pendidikan seks juga membahas bagaimana membekali anak dengan keterampilan untuk memilih tindakan yang akan diambilnya, mengembangkan kepercayaan diri, dan meningkatkan kompetensi anak untuk menentukan sikap saat menghadapi sebuah situasi. Melalui pengembangan rasa percaya diri dan kemampuan untuk menentukan sikap ini diharapkan kelak dapat melindungi dirinya sendiri terhadap kejahatan atau pelecehan seksual, perilaku seksual yang tidak tepat, dan penyakit menular seksual seperti *HIV* dan *AIDS* (Hanafri, Mariana, and Suryana 2016).

2.3 MySQL dan PHP

Mysql adalah sebuah *Database Open Source* populer di dunia. Penggunaannya sebagai *database* bahasa pemrograman populer seperti *PHP* dan *Java* adalah hal umum. (Sofwan 2006)

PHP adalah bahasa scripting yang menyatu dengan HTML dan dijalankan pada *server side*. Artinya semua sintaks yang kita berikan akan sepenuhnya dijalankan pada server sedangkan yang dikirimkan ke browser hanya hasilnya saja (Widigdo 2003).

2.4 Database

Database atau basis data merupakan kumpulan dari item data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya yang diorganisasikan berdasarkan sebuah skema atau struktur tertentu, tersimpan di hardware komputer dan dengan software untuk melakukan manipulasi untuk kegunaan tertentu (Irmansyah 2003).

