

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan pengaruh besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Salah satu wujud dari kemajuan ini adalah hadirnya aplikasi berbasis *Android* yang dapat digunakan sebagai alat pembelajaran. Di Indonesia, penggunaan *smartphone* sudah sangat meluas di kalangan pelajar, termasuk siswa SMA. Ini membuka peluang untuk membangun aplikasi pembelajaran yang interaktif dan mudah diakses, khususnya untuk mata pelajaran sejarah kelas 12 SMA (Verawati & Comalasari, 2019).

Sejarah merupakan salah satu mata pelajaran yang sering dianggap membosankan oleh siswa. Hal ini disebabkan oleh metode pengajaran yang konvensional dan kurang interaktif, yang membuat siswa sulit untuk mengingat dan memahami materi yang disampaikan. Padahal, pemahaman terhadap sejarah sangat penting untuk menanamkan rasa cinta tanah air dan mengenali identitas bangsa. Dengan adanya aplikasi media pembelajaran berbasis *Android*, diharapkan dapat memberikan solusi atas permasalahan ini dengan menyajikan materi sejarah secara lebih menarik dan interaktif (Firmansyah, 2024).

Aplikasi media pembelajaran sejarah berbasis *Android* dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari metode konvensional. Aplikasi ini tidak hanya menyajikan materi dalam bentuk teks, tetapi juga dilengkapi dengan gambar, video, dan kuis interaktif yang dapat membantu siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi. Selain itu, aplikasi ini juga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri kapan saja dan di mana saja tanpa terbatas oleh ruang dan waktu (Muyaroah & Fajartia, 2017).

Pembangunan aplikasi media pembelajaran sejarah berbasis *Android* diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa tentang

sejarah melalui aplikasi media pembelajaran ini. Penggunaan aplikasi ini juga dapat mendorong guru untuk lebih kreatif dalam menyampaikan materi dan memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu pengajaran.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, terdapat rumusan permasalahan yaitu, bagaimana membangun aplikasi media pembelajaran pengenalan pahlawan revolusi untuk mengenang peristiwa gerakan 30 September yang efektif dan menarik untuk siswa kelas 12 SMA?

C. Batasan Masalah

Batasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Isi materi pembelajaran hanya berfokus pada materi Sejarah kelas XII SMA yang terdiri dari pembahasan BAB 1 sampai dengan BAB 2, lalu dilengkapi dengan latihan pada tiap bab dan latihan gabungan dari BAB 1 dan BAB 2
2. Aplikasi pembelajaran ini diimplementasikan pada *smartphone* bersistem operasi *android*.

D. Tujuan

Tujuan yang akan dicapai dari penelitian dan pembuatan aplikasi ini adalah membangun Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Pahlawan Revolusi Untuk Mengenang Peristiwa Gerakan 30 September Berbasis *Android*.

E. Manfaat

Berikut ini adalah manfaat penelitian dari pembuatan aplikasi media pembelajaran ini:

1. Aplikasi ini dapat digunakan sebagai alat bantu pengajaran yang memperkaya metode pengajaran konvensional.
2. Aplikasi ini dirancang untuk membuat materi sejarah lebih menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa.
3. Membantu siswa mengembangkan keterampilan belajar mandiri dengan cara memberikan akses materi pembelajaran dan latihan soal kapan saja dan dimana saja.

