

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan saat ini dalam dunia teknologi semakin berkembang sangat pesat. Hal ini ditandai dengan banyaknya produk teknologi yang semakin canggih dan beredar luas di pasaran, terutama system operasi untuk perangkat mobile yaitu Android. Android merupakan system operasi bergerak (mobile operating sistem) yang mengadopsi system operasi linux. namun telah dimodifikasi. Android diambil alih oleh Google pada tahun 2005 dari Android, Inc sebagai bagian strategi untuk mengisi pasar system operasi bergerak. Dari tahun ke tahun Android memiliki versi yang berbeda-beda dengan fitur teknologi yang berbeda pula. Tapi kini OS Android sudah masuk ke versi ke 6 yaitu bernama Kitkat yang rilis pada tanggal 31 Oktober 2013. (Dodit Suprianto & Rini Agustina, S.Kom, M.Pd)

Pada pembelajaran materi sejarah banyak yang membahas tentang apa yang terjadi pada masa lampau. Materi sejarah ini dapat membantu anak-anak mempelajari dan memahami sejarah terutama pada sejarah tentang kerajaan di Indonesia, karena dengan anak memahami sejarah, anak bisa mengetahui peninggalan-peninggalan apa saja yang ada di Indonesia. Pada metode pembelajaran sejarah, banyak anak yang kurang memahami tentang sejarah kerajaan di Indonesia, karena dalam penyampaian materi

yang kurang jelas serta didominasi dengan buku yang kurang menarik, sehingga anak cenderung bosan untuk membacanya. Untuk meningkatkan pengetahuan serta pemahaman dalam sejarah, maka dari itu adanya sebuah inovasi agar anak mudah memahaminya. Salah satunya memanfaatkan operating system Android yang mudah digunakan oleh siapa saja.

Saat ini, di dalam *play store* peneliti belum menemukan aplikasi yang membahas tentang sejarah kerajaan-kerajaan di Indonesia yang lebih spesifik, maka dari itu peneliti ingin membuat aplikasi pembelajaran sejarah kerajaan-kerajaan di Indonesia dalam bentuk Android, agar lebih menarik dan efisien dalam membacanya sebagai alternative dalam pembelajarannya.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dalam hal ini peneliti mengangkat judul “Aplikasi Tentang Sejarah Kerajaan-kerajaan di Indonesia sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Kelas 5 SD Berbasis Android Mobile”. Aplikasi ini berisi tentang peninggalan-peninggalan dan tokoh sejarah pada masa kerajan hindu, budha dan islam dengan tampilan yang menarik, serta dilengkapi dengan forum diskusi yang berfungsi untuk saling Tanya jawab , berbagi informasi mengenai peninggalan dan tokoh sejarah kerajaan hindu, budha dan islam, serta latihan soal yang berfungsi untuk mengasah pengetahuan serta pemahaman dalam menguasai materi. Selain itu juga terdapat kotak pencarian yang berfungsi untuk mencari materi yang di inginkan.

B. Rumusan Masalah

Perumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana merancang dan membuat aplikasi pembelajaran sejarah kerajaan-kerajaan di Indonesia berbasis android ?
2. Bagaimana membuat aplikasi tentang sejarah kerajaan-kerajaan di Indonesia sebagai media pembelajaran Anak kelas 5 SD yang menarik agar mudah dipelajari dan dipahami ?

C. Batasan Masalah

Perbatasan suatu masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah dalam penyusunan penelitian ini maka peneliti memberikan batasan masalah berikut :

1. Aplikasi yang dibuat merupakan media pembelajaran sejarah kerajaan-kerajaan di Indonesia untuk anak kelas 5 SD yang dibuat menggunakan software pendukung eclipse yang berbasis android *mobile*.
2. Pada aplikasi pembelajaran ini lebih difokuskan pada system androidnya.
3. Dalam proses pembuatan aplikasi ini menggunakan alat bantu yang berupa *handphone* dengan layar 3-5 inchi sebagai acuan resolusi layar pada aplikasi.
4. Isi dari aplikasi sejarah kerajaan-kerajaan di Indonesia yaitu :
 - a. Peninggalan dan tokoh sejarah pada masa kerajaan hindu

- b. Peninggalan dan Tokoh sejarah pada masa kerajaan Buddha
- c. Peninggalan dan Tokoh sejarah pada masa kerajaan islam
- d. Latihan Soal
- e. Tentang
- f. Forum Diskusi
- g. Kotak Pencarian

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Merancang dan membuat aplikasi pembelajaran sejarah kerajaan-kerajaan di Indonesia berbasis android.
2. Bagaimana membuat aplikasi tentang sejarah kerajaan-kerajaan di Indonesia sebagai media pembelajaran Anak kelas 5 SD yang menarik agar mudah dipelajari dan dipahami.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah :

- 1) Bagi pengguna

Memudahkan anak SD dalam memahami sejarah kerajaan-kerajaan di indonesia yang ada di masa lampau dengan pembelajaran yang lebih praktis dan mudah untuk dipahami.

2) Bagi peneliti

Manfaat bagi peneliti yaitu dapat mengembangkan ilmu yang didapat dari perkuliahan serta ilmu baru yang tidak dapat dari perkuliahan.

F. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan skripsi yang memuat uraian secara garis besar isi skripsi adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pendahuluan mendeskripsikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan pustaka meliputi dua bagian yaitu telaah penelitian dan landasan teori. Pada telaah penelitian berisi tentang hasil-hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan. Sedangkan landasan teori berupa definisi-definisi penjelas yang mendukung penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Mengemukakan metode penelitian yang dilakukan dalam perancangan dan implementasi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Memaparkan dari hasil-hasil tahapan penelitian, mulai dari analisis, desain, hasil testing dan implementasinya.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran dari seluruh penelitian yang telah dilakukan.