

# **BAB 1. PENDAHULUAN**

## **1.1. Latar Belakang**

Pendidikan di Indonesia senantiasa menjadi perhatian utama karena dipandang sebagai fondasi strategis dalam membentuk masyarakat yang cerdas, berkarakter, dan kompetitif. Melalui Pendidikan dan perkembangan teknologi saat ini, generasi Alpha sudah terbiasa dengan teknologi digital yang memungkinkan saling terhubung dengan jangkauan tanpa batas. Hal ini dapat membawa dampak positif maupun negatif. Interaksi yang terjadi mengizinkan generasi Alpha dapat saling bertukar informasi, pola pikir, budaya, nilai-nilai sosial dan pendidikan. Namun, perlu diakui bahwa dunia pendidikan juga mengalami tantangan dan perubahan yang signifikan, terutama akibat dari perkembangan teknologi dan kebutuhan pasar yang terus berubah. Oleh karena itu, diperlukan pemikiran yang kreatif dan inovatif dalam mengatasi tantangan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses Pendidikan, khususnya pada materi pembelajaran Sejarah (Muhammad et al., 2022).

Materi tentang sejarah kerajaan mulai diperkenalkan sesuai dengan kurikulum nasional. Dalam konteks pembelajaran sejarah di sekolah dasar, kerajaan-kerajaan seperti Sriwijaya, Majapahit, Kutai, dan Tarumanegara menjadi bagian penting dalam memperkenalkan warisan budaya serta nilai-nilai luhur bangsa kepada siswa sejak dini. Pembelajaran ini tidak hanya bertujuan untuk menyampaikan pengetahuan faktual, tetapi juga membentuk identitas kebangsaan melalui pemahaman terhadap peran kerajaan dalam sejarah Indonesia. Materi sejarah kerajaan di sekolah dasar memiliki peran strategis dalam menanamkan nilai-nilai nasionalisme, tanggung jawab, dan toleransi kepada peserta didik melalui narasi-narasi tokoh dan peristiwa sejarah yang relevan (Yani et al., 2021).

Namun dalam pelaksanaannya, metode pembelajaran konvensional dan menyampaikan isi buku sering kali membuat kurang menarik bagi siswa khususnya siswa kelas sekolah dasar. Siswa sering kali mengalami kesulitan pada saat mengikuti pembelajaran karena ketidakmampuan siswa memahami pesan pembelajaran dari guru dengan cara konvensional atau ceramah (Efendi et al., 2020).

Kelemahan metode penyampaian ini tidak hanya terletak pada minimnya interaksi, tetapi juga pada kecenderungannya membuat siswa pasif, membosankan, dan sulit untuk mengukur sejauh mana siswa memahami materi yang disampaikan

Berdasarkan masalah yang terjadi, penulis membuat Media Game Sejarah Kerajaan Indonesia Berbasis Android Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar yang menjadi salah satu opsi untuk membuat media pembelajaran yang lebih menarik. Dengan mengenalkan media pembelajaran yang menarik dapat membuat anak-anak usia SD yang secara logika masih menyukai game membuat media tersebut sangat diminati (Arta et al., 2020). Tujuannya agar para murid kelas IV SD Negeri Jemberlor 2 Jember memiliki media belajar baru yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Basis ilmu pengetahuan berdasarkan buku “Seri Pembelajaran dan Latihan Assesmen Harian Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial” SD/MI kelas IV tahun 2023.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang, maka dapat dirumuskan masalah pada proposal ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat media game pembelajaran sejarah berbasis mobile Android yang sesuai dengan kurikulum nasional untuk siswa kelas IV SDN Jemberlor 2 Jember?
2. Bagaimana merancang antarmuka pengguna (UI) media game pembelajaran sejarah berbasis Android yang menarik dan mudah digunakan oleh siswa kelas IV SDN Jemberlor 2 Jember?

## **1.3. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, tujuan dari aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat media pembelajaran baru sejarah berbasis mobile Android yang sesuai kurikulum dan kebutuhan siswa kelas IV di SDN Jemberlor 2 Jember.

2. Mengatasi keterbatasan metode pembelajaran tradisional yang bersifat pasif dan kurang menarik sehingga dapat meningkatkan interaksi siswa dalam pembelajaran sejarah.
3. Mendorong kreativitas dan inovasi dalam proses pembelajaran sejarah dengan memanfaatkan teknologi digital yang sesuai dengan karakteristik generasi Alpha.

#### **1.4. Manfaat Penelitian**

1. Memberikan alternatif metode pengajaran yang menarik dan mampu meningkatkan pemahaman siswa.
2. Menjadi model inovasi pembelajaran yang dapat diterapkan pada mata pelajaran lain.
3. Dalam pendidikan, membantu evaluasi perkembangan belajar siswa kelas IV SD dalam memahami pembelajaran sejarah kerajaan Indonesia

#### **1.5. Batasan Masalah**

1. Penelitian ini fokus pada pengembangan game media pembelajaran sejarah untuk siswa kelas IV di SDN Jemberlor 2 Jember.
2. Game dikembangkan untuk platform Android dan diuji pada perangkat mobile dengan spesifikasi minimum Android versi 5.0 (Lollipop) ke atas.
3. Evaluasi efektivitas game dibatasi pada aspek peningkatan pemahaman materi, minat belajar, dan motivasi siswa dalam mata pelajaran sejarah.