

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Saat ini, perkembangan teknologi sudah berkembang semakin pesat. Dalam dunia pendidikan pun sudah memanfaatkan perkembangan teknologi untuk mempermudah dan memperlancar kegiatan belajar dan mengajar (Kurnianingsih, Yudiantoro, & Pradana, 2012). Teknologi yang semakin maju memungkinkan pembuatan aplikasi pembelajaran interaktif dengan konsep multimedia yang berbasis Android. Metode ini dapat mempermudah dalam pembelajaran anak-anak karena model yang menarik dan mengasyikan, sehingga tidak membuat anak-anak menjadi cepat bosan.

Pahlawan Nasional adalah gelar yang diberikan kepada warga negara Indonesia atau seseorang yang berjuang melawan penjajahan di wilayah yang sekarang menjadi wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia yang gugur atau meninggal dunia demi membela bangsa dan negara, atau yang semasa hidupnya melakukan tindakan kepahlawanan atau menghasilkan prestasi dan karya yang luar biasa bagi pembangunan dan kemajuan bangsa dan negara Republik Indonesia (Gunawan, 2013).

Pahlawan revolusi merupakan gelar yang diberikan kepada sejumlah perwira militer yang gugur dalam peristiwa G30S/PKI pada tahun 1965 yang terjadi di Jakarta dan Yogyakarta. Gerakan 30 September/PKI pada tanggal 30 Oktober tahun 1965 merupakan salah satu catatan kelam dalam sejarah

Bangsa Indonesia. Gerakan 30 September atau yang sering disingkat G 30 S PKI, G-30S/PKI, adalah sebuah peristiwa yang terjadi selewat malam tanggal 30 September sampai di awal 1 Oktober 1965 di mana enam perwira tinggi militer Indonesia dibunuh dalam suatu usaha percobaan kudeta yang kemudian dituduhkan kepada anggota Partai Komunis Indonesia (PKI). Pahlawan revolusi adalah para pahlawan yang gugur dalam mempertahankan Pancasila dan UUD 1945.

Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi, saat ini sudah banyak device yang diciptakan untuk mempermudah dalam mengakses informasi. Sistem informasi tentang sejarah para pahlawan Indonesia saat ini masih banyak di dominasi buku. Oleh karena itu akan dibuat suatu aplikasi pembelajaran yang memanfaatkan perkembangan teknologi berbasis android yang berkembang pesat saat ini.

Aplikasi ini akan membahas tentang materi sejarah dan biografi pahlawan revolusi karena saat ini banyak siswa kurang memahami sejarah dari tokoh-tokoh pahlawan yang telah berjuang demi bangsa dan negara. Sehingga diharapkan aplikasi ini dapat menarik minat pengguna untuk mempelajari materi yang ada di dalamnya. Media pembelajaran ini dibuat menjadi media permainan yang juga media pembelajaran tidak langsung, sehingga anak-anak tidak merasakan bosan. Dengan cara bermain sambil belajar inilah anak-anak diajak untuk mencari tahu bagaimana sejarah pahlawan Indonesia.

Dengan latar belakang permasalahan tersebut, mencoba mengimplementasikan dengan membuat "Pembangunan Media Pembelajaran Pengenalan Pahlawan Revolusi Indonesia Berbasis Android" dengan membuat aplikasi tentang sejarah dan biografi pahlawan revolusi indonesia yang berisikan materi Sejarah masa revolusi, biografi pahlawan revolusi, dan game kuis.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian, yaitu :

- Bagaimana membangun aplikasi Pembelajaran Pengenalan Pahlawan Revolusi Indonesia Berbasis Android, untuk anak-anak yang mudah di gunakan, dipahami dan menarik?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam Membangun aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Pahlawan Indonesia Berbasis Android ini adalah :

1. Pengguna utama aplikasi sistem pembelajaran pengenalan pahlawan revolusi Indonesia yang berjumlah 10, adalah anak-anak, guru dan pengguna yang ingin tahu tentang pahlawan revolusi Indonesia.
2. Pembangunan aplikasi ini dijalankan pada Personal *smartphone* dengan berbasis Android.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membangun aplikasi pembelajaran pengenalan pahlawan revolusi

Indonesia yang menarik serta mudah digunakan bagi anak-anak , guru dan pengguna yang ingin tahu tentang pahlawan revolusi Indonesia.

1.5. Metodologi Penelitian

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam proses penyusunan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Studi Literatur

Metode yang dilakukan adalah membaca, mencari, dan memahami berbagai sumber referensi yang ada seperti buku dan internet.

2. Metode Kepustakaan

Dalam tahap ini, dilakukan pengumpulan data dari berbagai sumber yang mendukung seperti buku-buku referensi, skripsi, jurnal, serta data-data di internet yang terkait dengan pembangunan sistem yang akan dibangun.

3. Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Metode pembangunan perangkat lunak mencakup proses spesifikasi kebutuhan perangkat lunak, seperti antarmuka dengan pengguna (user interface) maupun kinerja (performance) perangkat lunak pada berbagai fungsi yang dirancang untuk dapat dilaksanakan oleh sistem. Dalam metode ini ada 4 sub metode, yaitu:

a. Analisis Dalam tahap ini ditentukan spesifikasi kebutuhan sistem yang akan dibuat. Hasilnya berupa Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).

b. Perancangan Dalam tahap ini dilakukan perancangan terhadap sistem yang dibuat berdasarkan spesifikasi yang telah ada.

Hasilnya berupa Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL).

c. Pengkodean Merupakan tahap implementasi rancangan sistem ke dalam program. Hasilnya berupa kode sumber yang siap dieksekusi.

d. Pengujian Merupakan tahap di mana sistem yang telah dibuat diuji, apakah secara fungsional sesuai dengan spesifikasi yang telah dibuat.

1.6. Sistematika Penulisan Laporan

Penulisan laporan akhir ini dibagi menjadi enam bab, yaitu:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisi pendahuluan, latar belakang masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, serta sistematika penulisan laporan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjabarkan beberapa studi yang sudah terlebih dahulu dilakukan sebelum pembuatan sistem informasi.

BAB 3 LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang uraian dasar teori yang digunakan penulis dalam melakukan perancangan dan pembuatan sistem informasi meliputi referensireferensi yang digunakan dalam pembuatan aplikasi.

BAB 4 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan mengenai analisis dan perancangan sistem informasi yang dibuat.

BAB 5 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini memberikan gambaran mengenai cara mengimplementasikan dan penggunaan sistem, serta hasil pengujian yang dilakukan terhadap sistem.

BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan-kesimpulan dari pembahasan tugas akhir secara keseluruhan dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.

