

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Android ialah sistem operasi yang mengadopsi sistem operasi Linux. namun sudah dimodifikasi. Android diambil alih oleh Google di tahun 2005 berasal Android, Inc menjadi bagian seni manajemen buat mengisi pasar sistem operasi berkiprah. berasal tahun ke tahun Android mempunyai adaptasi yang spesial menggunakan fitur-fitur inovatif yang khas.

Dalam mempelajari struktur sejarah, banyak yang meneliti apa yang terjadi di masa lalu. Kain yang teruji ini bisa membantu anak-anak belajar serta mengenal sejarah, khususnya perihal kerajaan-kerajaan pada Indonesia, sebab menggunakan anak-anak memahami sejarah, anak-anak bisa mengetahui peninggalan apa saja yg terdapat di Indonesia. dalam strategi pembelajaran sejarah, poly anak yg tidak memahami sejarah kerajaan pada Indonesia, dan kewalahan menggunakan buku-buku yg kurang bertanya-tanya, sebagai akibatnya anak cenderung bosan buat memeriksanya. buat memperluas berita serta pemahaman dalam sejarah, maka terdapat perangkat lunak Serbaguna agar anak-anak bisa dengan efektif mendapatkannya. Salah satunya menggunakan kerangka kerja Android yang mudah digunakan oleh siapa saja.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Sourial, 2018) dalam jurnalnya, pembelajaran daring adalah pembelajaran yang memakai jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan banyak sekali jenis hubungan pembelajaran.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Kurtarto, 2017) Tampak bahwa pemanfaatan inovasi web dan media campuran mampu mengubahcara penyampaian informasi serta bisa menjadi pilihan pembelajaran yg dilakukan pada kelas konvensional. Pembelajaran online ialah pembelajaran yg bisa mempertemukan peserta didik serta guru buat melakukan hubungan pembelajaran menggunakan kontribusi web.

Kemajuan yang inovatif memberikan kenyamanan pada mengakses media pembelajaran. waktu ini bisa diperoleh menggunakan memakai personal komputer atau gadget lain yg dapat digunakan untuk menampilkan media. Pembuatan media pembelajaran juga lebih sederhana. banyak sekali program personal komputer dapat diakses untuk membentuk media pembelajaran. acara guling ini dapat membuat media pembelajaran lebih bertanya-tanya serta dapat dirancang secara efektif.

Instruksi Menteri dalam Negeri nomor 15 Tahun 2021 tentang Pemberlakuan restriksi aktivitas warga Darurat Corona Virus Disease 2019 di daerah Jawa serta Bali. Kementerian Pendidikan & Kebudayaan (Kemendikbud) menerbitkan Surat Edaran angka 15 Tahun 2020 mengenai pedoman Penyelenggaraan Belajar asal tempat tinggal pada Masa Darurat Penyebaran Covid-19. Staf pakar Menteri Pendidikan & Kebudayaan Bidang Regulasi, Chatarina Muliana Girsang mengungkapkan Surat Edaran nomor 15 ini buat memperkuat Surat Edaran mendikbud angka 4 Tahun 2020 mengenai pelaksanaan Pendidikan pada Masa Darurat Coronavirus Disease (Covid-19).

Sesuai latar belakang yang sudah dipaparkan sebelumnya buat menanggulangi menurunnya minat anak Sekolah Dasar pada menelaah kerajaan-kerajaan pada Indonesia, supaya lebih menarik dan efisien dalam membacanya menjadi alternatif dalam pembelajarannya. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dalam hal ini peneliti mengambil judul “Aplilkasi Pembelajaran Pengenalan Sejarah Kerajaan- Kerajaan di Nusantara”. Aplikasi ini berisi tentang peninggalan-peninggalan dan tokoh sejarah pada masa kerajan Hindu, Budha dan Islam dengan tampilan yang menarik, berbagi informasi mengenai peninggalan dan tokoh sejarah kerajaanHindu, Budha dan Islam. Selain itu juga terdapat kotak pencarian yang berfungsi untuk mencari materi yang diinginkan sebagai panduan.

1.1.1 Perumusan Masalah

Berdasarkan fondasi yang digambarkan di atas, masalahnya pembelajaran sejarah untuk anak SD dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Strategi alamat dan buku tebal tampak membosankan dan anak-anak cenderung lamban menggunakannya.
2. Anak SD mengalami kesulitan untuk memahami sejarah dengan sistem pembelajaran dari buku karena untuk belajar sejarah dari buku harus ada bimbingan Guru.
3. Dengan pembatasan belajar secara langsung karena Covid-19 yang ada sekarang ini seperti PPKM, maka dengan aplikasi diharapkan bisa efektif membantu anak dalam belajar sejarah.

1.1.2 Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat penelitian yang diharapkan antara lain:

1. Bagi pelajar, hasil penelitian ini mampu dimanfaatkan menjadi media pembelajaran buat memudahkan anak Sekolah Dasar pada tahu sejarah kerajaan-kerajaan pada Indonesia yang ada di masa lampau dengan pembelajaran yang lebih praktis dan mudah dipahami.
2. Bagi pengajar, materi investigasi ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran pilihan untuk menunjang latihan-latihan pembelajaran kompetensi.

1.2 TUJUAN PENELITIAN

Alasan dari penelitian ini adalah untuk membentuk sebuah aplikasi pembelajaran sejarah kerajaan kerajaan di indonesia berbasis android perihal sejarah kerajaan kerajaan di indonesia menjadi media pembelajaran penasaran resensi 5 anak Sekolah Dasar agar praktis pada menghafal dan mencapai.