

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar belakang**

Sejarah adalah mata pelajaran yang menanamkan pengetahuan dan nilai-nilai mengenai proses perubahan dan perkembangan masyarakat Indonesia dan dunia pada masa lampau hingga kini (Isjoni, 2007:71). Orientasi pembelajaran sejarah bertujuan agar siswa memperoleh pemahaman ilmu dan memupuk pemikiran historis dan pemahaman sejarah. Pemahaman ilmu membawa pemerolehan fakta dan penguasaan ide-ide dan kaedah sejarah (Isjoni, 2007:71 ; Hassan, 1998:113).

Sebagai sarana pendidikan, pengajaran sejarah termasuk pengajaran normatif, karena tujuan dan sasarannya lebih ditujukan pada segi-segi normatif yaitu segi nilai dan makna yang sesuai dengan tujuan pendidikan itu sendiri (Alfian, 2007:1). Melalui pengajaran sejarah siswa mampu mengembangkan kompetensi untuk berpikir secara kronologis dan memiliki pengetahuan tentang masa lampau yang dapat digunakan untuk memahami dan menjelaskan proses perkembangan dan perubahan masyarakat serta keragaman

sosial budaya dalam rangka menemukan dan menumbuhkan jatidiri bangsa ditengah-tengah kehidupan masyarakat dunia.

Namun dengan adanya perkembangan jaman yang begitu pesat sejarah seperti dilupakan. Siswa-siswi mulai meninggalkan nilai-nilai sejarah yang ada. Gadget seperti Handphone dan tablet yang dimiliki lebih kerap digunakan dalam kegiatan sehari-hari hal tersebut tidaklah diherankan karena metode pembelajaran sejarah yang masih sangat konvensional.

Pengajaran sejarah juga bertujuan agar siswa menyadari adanya keragaman pengalaman hidup pada masing-masing masyarakat dan adanya cara pandang yang berbeda terhadap masa lampau untuk memahami masa kini dan membangun pengetahuan serta pemahaman untuk menghadapi masa yang akan datang (Depdiknas, 2003 dalam Isjoni, 2007:72). Maka tentu pendidikan sejarah merupakan sesuatu yang sangat penting bagi kehidupan putra-putri bangsa Indonesia.

Dengan adanya perubahan jaman, tentu perubahan pola pengajaran dapat ditingkatkan. Salah satu cara meningkatkan pembelajaran sejarah adalah dengan menggunakan sarana elektronik yang ada (M. Irfan Aripurnamayana, 2012:6).

Peningkatan metode pembelajaran menggunakan media elektronik dapat meningkatkan daya tarik siswa-siswi dalam

mempelajari sejarah.( Rossafri Mohamad & Shabariah Binti Mohamad Shariff , 2011: 80). Maka dibutuhkan aplikasi-aplikasi pembelajaran yang dapat disematkan ke dalam *gadget* yang dimiliki oleh siswa-siswi. Aplikasi yang berisi pengajaran dan pelatihan yang dapat meningkatkan pengetahuan sejarah dan mengembalikan nilai sejarah dalam dunia pendidikan.

## **1.2 Rumusan masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

- Bagaimana membuat aplikasi pembelajaran sejarah yang dapat memberikan materi sejarah yang dapat menyediakan bagian quis sebagai bagian dari latihan pelajaran sejarah

## **1.3 Ruang lingkup**

Maka untuk memfokuskan pengerjaan aplikasi pembelajaran sejarah ini agar lebih tepat di buatlah ruang lingkup sebagai berikut :

1. Aplikasi hanya menyediakan:
  - Materi
  - latihan soal
  - pembahasan soal
  - skor
  - Menyediakan fasilitas untuk pencarian google
2. Materi pada aplikasi ini hanya untuk pelajaran sejarah kelas XI Semester 1.
3. Latihan soal pada aplikasi bersifat pilihan ganda terdiri dari 10 soal dan 4 pilihan jawaban, penyajian soal dipilih secara random untuk kategori / bab
4. Pembahasan soal menampilkan soal dan jawaban sebagai bentuk pembelajaran pembahasan soal dikategorikan perbab
5.  $\text{Skor} = (\text{jumlah soal} - \text{total salah}) * 100 / \text{jumlah soal}$
6. Menyediakan fasilitas untuk pencarian terhubung ke google yang berfungsi sebagai browser sederhana
7. Aplikasi hanya berjalan di windows phone

#### **1.4 Tujuan**

Tujuan utama dari penulisan karya tulis ini adalah membangun aplikasi pembelajaran sejarah yang berbasis windows phone.

