

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan salah satu pedoman bagi setiap individu yang bertujuan dalam memajukan dan mencerdaskan kehidupan berbangsa dan bernegara (Aziizu, 2015). Pelaku pendidikan adalah sekolah, universitas, masyarakat luas. Bangsa Indonesia merupakan negara yang besar dan sedang berevolusi sebagai bangsa yang maju dengan memiliki 278,69 juta jiwa. Pada dasarnya masyarakat Indonesia sudah sewajarnya memahami akan pendidikan khususnya pada pendidikan sejarah. Sejarah merupakan rangkaian akan suatu kejadian yang telah terjadi diwaktu lampau atau sudah berlalu yang disusun secara ilmiah dengan mengurutkan fakta yang sudah ada. Tidak dapat dipungkiri bahwa Indonesia menjadi salah satu negara dengan sejarah yang panjang. Pendidikan dan sejarah pada dasarnya memiliki keterikatan satu sama lain. Pendidikan sejarah merupakan mata pelajaran yang penting pada pendidikan di Indonesia, dikarenakan pendidikan sejarah pada dasarnya merupakan bagian dari usaha menanamkan nilai-nilai yang bermanfaat untuk pengembangan sifat dan karakteristik generasi muda pada umumnya.

Perkembangan dan kemajuan pendidikan dan sejarah pada saat ini sangat di dorong dengan kemajuan teknologi di era digitalisasi. Teknologi dipandang sebagai sarana penunjang meningkatnya proses pendidikan. Perangkat genggam merupakan salah satu alat untuk membantu kemajuan di bidang pendidikan (Saraubon dkk., 2016). Namun generasi muda saat ini lebih cenderung menggunakan perangkat genggam yang mereka miliki untuk bermain game, menonton film, dan mencari informasi dunia internasional. Pada dasarnya hal ini dapat mendorong generasi muda menjadi tidak peduli dan melupakan sejarah yang ada. Hal ini menggambarkan bahwasanya generasi muda saat ini lebih menyukai pembelajaran yang terlihat menghibur di banding harus belajar dalam bentuk buku. Oleh karena itu, sarana belajar yang diperlukan adalah dengan penggunaan aplikasi game beredukasi. Game edukasi dapat dimanfaatkan dan dirancang sebagai sumber belajar anak-anak di lingkungan Bukit Cikasungka.

Aplikasi game edukasi sejarah Indonesia menjadi salah satu bentuk solusi media pembelajaran dengan berbasis sistem Android yang dimaksudkan penelitian untuk memudahkan dan meningkatkan minat belajar akan sejarah bagi generasi muda di Indonesia. Dalam pembuatan game edukasi sejarah Indonesia menggunakan metode ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi), dan penggunaan algoritma Fisher Yates Shuffle pada sebuah soal aplikasi.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Daftar masalah yang terdapat dalam penelitian ini diambil, dan dapat dilihat dari latar belakang masalah yang ada, yaitu:

1. Kurangnya minat generasi muda akan pembelajaran sejarah di Indonesia.
2. Masih minim pemanfaatan software dalam bidang pendidikan sejarah.
3. Game Edukasi Sejarah Indonesia berbasis android dapat menjadi media pembelajaran.

## 1.3 Tujuan

Tujuan pada penelitian game edukasi ini adalah sebagai berikut:

1. Menumbuhkan minat generasi muda akan pembelajaran sejarah Indonesia.
2. Memberikan kemudahan dan hiburan secara bersamaan dalam proses pembelajaran sejarah Indonesia.
3. Penggunaan Algoritma Fisher Shuffle Yaters membuat game terlihat tidak membosankan pada soal pertanyaan yang diberikan.

## 1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah yang terdapat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pembuatan Game Edukasi berbasis Android.
2. Pembuatan Game menggunakan aplikasi Android Studio.
3. Pembuatan Game Edukasi menggunakan bahasa pemrograman Java.
4. Pembuatan Game Edukasi berisi tentang sejarah di Indonesia.

### **1.5 Kontribusi**

1. Dengan adanya aplikasi game edukasi sejarah Indonesia ini peneliti berharap nantinya dapat meningkatkan minat belajar akan sejarah di Indonesia.
2. Aplikasi ini dapat dijadikan masukan bagi perkembangan teknologi khususnya pada perkembangan game yang berbasis Android.

