

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan sejarah adalah suatu wahana penting dalam pendidikan suatu bangsa. Pelajaran sejarah memberikan gambaran untuk memiliki sikap yang berkarakter seperti jiwa nasionalisme serta patriotisme. Pelajaran sejarah merupakan pelajaran yang strategis untuk menanamkan nilai-nilai karakter bangsa kepada siswa. Pendidikan karakter sangat penting diberikan kepada anak. Hal ini dikarenakan banyak sekali di era sekarang ini kasus yang timbul karena kurangnya moral bangsa Indonesia yang tidak mencerminkan karakter dari bangsa Indonesia itu sendiri (Abdi, 2020; Hasan, 2003; Kurniawan & Rogamelia, 2018). Melansir berita pada 7 november 2020 oleh beritasatu.com Kepala Divisi Humas Polri Irjen Pol. Prabowo Argo Yuwono mengaku prihatin dengan video yang menyebar di media massa yang menunjukkan anak-anak tidak mengenal pahlawan nasional, dan lebih mengenal para youtuber yang sering mereka lihat. Dalam video yang ia maksud, anak-anak usia SD atau SMP juga mengaku tidak tahu lagu-lagu nasional. Mereka lebih tahu dan hafal lagu-lagu yang ada pada aplikasi tik-tok yang viral di media sosial.

Lunturnya rasa nasionalisme pada anak-anak sangat memprihatinkan, anak-anak lebih mengenal sosok youtuber maupun tokoh fiksi dari pada mengenal tokoh pahlawan Indonesia. Mengetahui sosok youtuber maupun tokoh fiksi boleh saja tapi jangan sampai melupakan tokoh pahlawan yang telah mengorbankan segalanya untuk memperjuangkan kemerdekaan Indonesia. Sebagai rakyat Indonesia rasa nasionalisme harus ditanamkan dan tercermin dalam setiap tindakan, lunturnya rasa nasionalisme jika terus dibiarkan dan tidak ditanggapi secara serius pelan-pelan akan mengancam persatuan dan kesatuan bangsa (Taqwiem, 2018).

Teknologi pada masa ini berkembang sangat pesat di semua aspek kehidupan, salah satunya dalam hal pembelajaran, terutama pembelajaran dalam hal sejarah. Pembelajaran sejarah terutama pengenalan tokoh pahlawan biasanya terpampang pada dinding-dinding sekolah, buku, dan juga biasanya dilakukan dengan tatap

muka secara langsung oleh guru. Namun media pembelajaran tersebut cenderung membosankan dan kurang menarik minat anak.

Dalam Islam sejarah merupakan hal yang penting, karena sejarah mengandung pesan, peringatan, dan ibrah untuk generasi selanjutnya. Sehingga generasi seterusnya dapat mengambil pelajaran dari peristiwa yang telah terjadi (Mirdad & Rahmat, 2021).

Anak-anak sekarang lebih suka bermain *game*. Oleh karena itu penulis mengusulkan aplikasi pembelajaran pengenalan tokoh pahlawan Indonesia berbasis *android* dengan menerapkan gamifikasi. Gamifikasi adalah sebuah pendekatan yang menggunakan komponen *game* untuk menyelesaikan masalah non *game* (Marisa et al., 2020). Penulis berharap dengan adanya aplikasi usulan penulis nantinya dapat menarik minat anak untuk belajar mengenal tokoh pahlawan dan semoga dapat memotivasi serta menumbuhkan rasa nasionalisme dan anak-anak tidak salah dalam memilih inspirasinya.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dijelaskan diatas, berikut rumusan masalah dalam penelitian ini:

1. Bagaimana membuat aplikasi pembelajaran sejarah khususnya tokoh pahlawan Indonesia dengan pendekatan gamifikasi.
2. Bagaimana tinjauan Islam mengenai aplikasi pembelajaran pengenalan tokoh pahlawan Indonesia dengan pendekatan gamifikasi berbasis *android*.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Merancang dan membangun sebuah aplikasi pembelajaran pengenalan tokoh pahlawan Indonesia dengan pendekatan gamifikasi berbasis *android*.
2. Mengetahui tinjauan Islam mengenai aplikasi pembelajaran pengenalan tokoh pahlawan Indonesia dengan pendekatan gamifikasi berbasis *android*.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Memudahkan masyarakat untuk mempelajari tentang sejarah khususnya tokoh pahlawan Indonesia.
2. Membuat pembelajaran pengenalan tokoh pahlawan Indonesia lebih menarik dan menyenangkan.

1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah yang terdapat pada penelitian ini adalah:

1. Sasaran pengguna adalah anak-anak Indonesia