

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di era digital ini, perkembangan teknologi berkembang dengan pesat, sehingga berdampak pula pada sektor pendidikan. Dalam dunia pendidikan, penggunaan teknologi akan memudahkan proses pembelajaran [1]. Pendidikan agama islam sebagai proses ikhtiar memiliki ciri khusus dimana memiliki proses penanaman, pengembangan, dan penguatan nilai-nilai keyakinan yang mendasari jiwa spiritual manusia yang di dalamnya muncul sikap dan tindakan sesuai prinsip-prinsip agama [2].

Kegiatan pembelajaran didasarkan pada rencana yang terorganisir secara sistematis yang meliputi tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, dan kegiatan pembelajaran [3]. Dalam lingkungan perguruan tinggi, pendidikan agama Islam adalah salah satu dari mata pelajaran wajib yang dipelajari oleh semua mahasiswa Muslim [4].

Oleh karena itu, perlu dilakukan upaya-upaya untuk menjamin terselenggaranya pendidikan agama Islam secara efektif dan efisien dengan memperbaiki metode dan sistem, menyediakan bahan ajar dan fasilitas yang sesuai dengan pencapaian Tujuan Pendidikan [5].

Pada tanggal 22/12/2021 peneliti melakukan wawancara kepada Pak Dani Zaelani guru Agama Islam disekolah Taman Siswa Matraman Jakarta pusat, dikarenakan keterbatasan jarak dan waktu memaksa wawancara tersebut dilakukan secara daring. Peneliti menanyakan beberapa pertanyaan terkait kendala yang terjadi selama pembelajaran yang dilakukan secara daring. Pak Dani Zaelani berkata salah satu kendala yang dihadapi saat pembelajaran secara lain antara media belajar terlalu monoton yang mana tidak menambah daya tarik siswa dan jaringan internet tidak stabil yang membuat para siswa gagal untuk memahami. Dengan adanya opsi media

pembelajaran baru, berharap bisa menambah daya tarik siswa-siswi untuk mengikuti pembelajaran.

Alasan yang menyebabkan pendidikan konvensional tidak mengembangkan individu yang utuh yaitu sistem pendidikan berpusat pada guru, sementara murid hanyalah penerima yang pasif [6].

Masalah-masalah ini terlihat pada perubahan pola belajar baru untuk memperoleh pengetahuan dan proses memahami informasi [8]. Semua ini disebabkan oleh adanya faktor-faktor akibat perkembangan teknologi informasi dan komunikasi [10]. Perkembangan teknologi digital telah berkembang dan menciptakan ide kreatif, inovatif, dan menarik yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun. [11].

Media pembelajaran yang populer dalam beberapa tahun ini adalah media berbasis digital, salah satunya adalah *website*. Maka dari itu peneliti membangun media pembelajaran berbasis *website* dengan harapan mempermudah dan menambah minat belajar [12]. Untuk merancang sebuah *website* dibutuhkan suatu metode agar *website* tersebut dapat sesuai dengan kebutuhan *user* [13].

Konsep *user centered design* yang berpusat pada pengguna menyatakan bahwa pengguna adalah pusat dari proses pengembangan sistem dan bahwa tujuan/sifat, konteks, dan lingkungan sistem semuanya didasarkan pada pengalaman pengguna [14].

Berdasarkan hal tersebut, peneliti akan *website* tentang dasar pembelajaran agama islam yang mudah dan sesuai dengan kebutuhan pengguna [15].

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode *blackbox testing* untuk menguji semua fitur yang ada pada sistem tersebut dan menggunakan metode SUS (*system usability scale*) untuk menguji kepuasan pengguna.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil wawancara, dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang terjadi pada penelitian kali ini adalah :

1. Media pembelajaran yang terapkan-kepada siswa – siswi terlalu monoton
2. Guru membutuhkan media pembelajaran yang menarik untuk menunjang mata pelajaran tersebut

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini antara lain, adalah:

1. Perancangan dan membangun *website* islamidina menggunakan metode *user centered design*
2. Mengetahui hasil uji *usability website* islamidina menggunakan *system usability scale*

1.4. Manfaat Penelitian

1. Sebagai bahan ajaran mata pelajaran agama islam disekolah
2. Sekolah mendapatkan opsi media pembelajaran baru

1.5. Batasan Penelitian

1. Evaluasi kepuasan pengguna yang digunakan oleh peneliti dengan metode SUS hanya kelas 10
2. Pengujian sistem hanya menggunakan 2 device
3. Sistem yang dibuat berbasis *website*
4. Target pengguna adalah guru dan siswa kelas .

