

Telaah Usabilitas Aplikasi Pendidikan Agama Islam SIPRAKTISPULSA di SD Negeri 1 Pule

Dendy Rama Praditya, Syamsul Huda Rohmadi

UIN Raden Mas Said Surakarta

dendy234051015@mhs.uinsaid.ac.id, syamsul.hudarohmadi@staff.uinsaid.ac.id

ABSTRACT

Islamic Religious Education plays a crucial role in shaping the character and morals of every Muslim individual. In this era of rapid technological advancement, the development of learning methods in education will also evolve, including in the field of Islamic Religious Education. Therefore, SDN 1 Pule created the sipraktispulsa application. The purpose of this study was to examine the application's usability. This study used a descriptive qualitative approach. Data collection included interviews with Islamic Religious Education teachers and sixth-grade students, classroom observations, and document analysis. The results of this study concluded that this application contains five usability criteria: learnability, efficiency, memorability, and errors/satisfaction.

Keywords: *Usability, Application*

ABSTRAK

Pendidikan Agama Islam adalah pendidikan yang memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan moral dalam setiap individu muslim. Di era perkembangan zaman dan teknologi yang semakin berkembang pesat, pengembangan metode pembelajaran dalam dunia pendidikan juga akan berkembang salah satunya dalam bidang Pendidikan Agama Islam. Oleh karena itu SDN 1 Pule menciptakan aplikasi sipraktispulsa tujuan dari penelitian ini untuk mentelaah usabilitas dari aplikasi tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif Pengumpulan data yang telah peneliti lakukan adalah dengan meng-interview guru PAI serta peserta didik kelas 6, obsevasi kelas, dan analisis dokumen. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini mengandung 5 usabilitas yaitu *learnability, efficiency, memorability,errors satisfaction*.

Kata Kunci : *Usability, Aplikasi*

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam adalah pendidikan yang memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan moral dalam setiap individu muslim. Di era perkembangan zaman dan teknologi yang semakin berkembang pesat, pengembangan metode pembelajaran dalam dunia pendidikan juga akan berkembang salah satunya dalam bidang Pendidikan Agama Islam. Pengembangan metode pembelajaran Pendidikan

Agama Islam menjadi kebutuhan yang mendesak karena Pendidikan Islam harus ikut dalam arus perkembangan zaman. Seiring dengan perubahan zaman, tantangan dan pola pikir masyarakat, serta dampak dari teknologi digital yang semakin meluas, metode pembelajaran Pendidikan Agama Islam di rasa perlu di kembangkan dan di sesuaikan agar dalam proses pembelajaran menjadi relevan dan efektif. Gaya belajar yang berubah memunculkan dorongan ide kreatif untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik dan relevan bagi peserta didik. Majid & Yusof (2020). Media pembelajaran memiliki pengaruh serta fungsi yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran karena menjadi salah satu komponen keberhasilan dalam proses pembelajaran, berhasil atau tidak, efektif atau tidaknya proses pembelajaran bisa di jawab ketika media pembelajaran digunakan, hal ini sesuai dengan yang di kemukakan oleh Kumala (2016) yaitu media pembelajaran berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan informasi, dalam hal ini materi pembelajaran dari guru yang memiliki peran sebagai *sender* kepada peserta didik yang berperan sebagai *receiver*, agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif. Sehingga tidak jarang ada asumsi yang mengatakan dalam pemilihan media pembelajaran yang baik dan tepat sangat mempengaruhi hasil pembelajaran. Putri (2022). Di era disrupsi ini, penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan harus terus dilakukan dalam proses pembelajaran agar dalam pembelajaran tersebut dapat sesuai dengan perkembangan zaman. Sejatinya perkembangan teknologi yang semakin pesat disebabkan oleh kebutuhan manusia yang semakin besar pula (Pratiwi & Suryanti, 2020). Padahal terdapat banyak sekali kemudahan dalam mengakses internet yang harusnya juga dapat mempermudah seorang pendidik dalam mencari dan membuat media pembelajaran yang interaktif dan efektif.

Maka dari itu dalam mengikuti perkembangan zaman dan teknologi dalam dunia pendidikan, tercetuslah ide membuat aplikasi berbasis web dalam pembelajaran Agama Islam yang bernama SI PRAKTISPULSA (Aplikasi Interaktif Pendidikan Agama Islam Pule 1), aplikasi interaktif ini muncul berasal dari penjarangan ide-ide inovasi yang disampaikan oleh guru di SD Negeri Pule 1, dilihat dari kebermanfaatannya aplikasi SI PRAKTIS PULSA adalah aplikasi yang paling di butuhkan di SD tersebut karena juga beriringan dengan pemanfaatan dunia teknologi dalam proses pembelajaran Agama Islam. Latar belakang dari munculnya aplikasi ini berawal dari banyak beberapa siswa yang mengeluh dengan pembelajaran Agama Islam karena dalam penyampaian materi ke siswa guru hanya menggunakan metode yang monoton seperti diskusi saja sehingga siswa merasa cepat bosan, kurangnya minat peserta didik dalam pembelajaran Agama Islam, dengan adanya permasalahan tersebut guru Agama yang ada di SD Negeri Pule 1 berinisiatif untuk membuat perbedaan dan inovasi dengan memanfaatkan perkembangan teknologi di era modern ini, maka muncullah aplikasi tersebut yang ditujukan kepada siswa-siswa SD Pule 1 khususnya kelas 4,5,6 agar dalam pembelajaran

Agama Islam menjadi tidak membosankan dan dapat menambah daya tarik terhadap pembelajaran Agama Islam.

Adapun dalam penelitian ini juga menggunakan acuan penelitian yang lain yang memiliki pokok pembahasan seputar pemanfaatan aplikasi dalam pembelajaran Agama Islam, guna menambah wawasan penulis dalam artikel ini, penelitian tersebut diantaranya, Penelitian yang dilakukan oleh Putri, Yuniar, Mughni, Ani, yang berjudul “Pengembangan Aplikasi *BEAT* (Belajar Asyik Tentang) Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan kelayakan dan kepuasan siswa terhadap penggunaan aplikasi *BEAT PAI* dalam proses pembelajaran adalah sebesar 4.44 dan angket guru menunjukkan kelayakan dalam aspek materi sebesar 4.8 dan aspek media sebesar 4.5. Berdasarkan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *BEAT PAI* berbasis android yang telah dikembangkan oleh peneliti layak digunakan untuk proses kegiatan pembelajaran PAI di SD. Kata Kunci: media pembelajaran, aplikasi *BEAT PAI*, dan hasil belajar. Perbedaan dengan penelitian penulis adalah dimana penulis ingin meneliti bagaimana kemudahan yang di dapat dari siswa dan seberapa pengaruh terhadap kemudahan dalam proses pembelajaran persamaannya yaitu menggunakan media aplikasi.

Penelitian yang dilakukan oleh Ani, Dadan, Maulana, Rini, Salsabila, yang berjudul “Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Materi Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa SD” Hasil penelitian berupa 1) desain produk wordwall dibuat berdasarkan analisis kebutuhan guru terhadap media pembelajaran di SD dan berdasarkan analisis kurikulum berupa analisis Kompetensi Dasar serta kesesuaiannya dengan karakteristik siswa kelas 2 SD. Perbedaan dengan penelitian penulis adalah dimana penulis ingin meneliti bagaimana kemudahan yang di dapat dari siswa dan seberapa pengaruh terhadap kemudahan dalam proses pembelajaran persamaannya yaitu menggunakan media aplikasi. Penelitian yang dilakukan oleh Destriani, Idi W, yang berjudul “Pemanfaatan Model Pembelajaran *Flipped Classroom* Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar Islam Terpadu” Hasil penelitian ini menemukan bahwa penerapan model pembelajaran *flipped classroom* di SDIT Khoiru Ummah mempunyai dua tahap yaitu tahap pra kelas dan tahap di dalam kelas. Penerapannya mempunyai manfaat bagi guru dan siswa. Manfaat lainnya adalah mampu menjawab problem-problem pembelajaran PAI. Perbedaan dengan penelitian sebelumnya yaitu penulis ingin meneliti bagaimana kemudahan yang di dapat dari siswa dan seberapa pengaruh terhadap kemudahan dalam proses pembelajaran PAI serta apakah dengan metode ini dapat memahami peserta didik terhadap materi pembelajaran dengan mudah, persamaannya yaitu menggunakan media aplikasi.

Penelitian yang dilakukan oleh Francisca, Jovanka O, Sri Hesty, Ani, yang berjudul "Pengembangan *E-book* BUDIMAS "Buku Digital Agama Islam" untuk Pembelajaran PAI pada Siswa Sekolah Dasar" hasil penilaian e-book peneliti menggunakan metode kualitatif deksriptif. Hasil dari penelitian ini yaitu, (1) beberapa siswa mengalami kesulitan dalam pengaplikasian fitur-fitur yang ada dalam e-book, (2) soal latihan pada e-book dinilai sulit, (3) dari segi penampilan dan isi ebook dinilai menarik bagi siswa. Penelitian yang dilakukan oleh M. Abdul, Nur I, M.Abdullah, Nur, yang berjudul "Penggunaan Aplikasi *E-Learning* "HATI" dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Negeri" Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi HATI dalam pembelajaran bahasa Arab di PTKIN sangat mudah dan menarik. Hal ini dibuktikan bahwa 26,25 % responden menjawab sangat mudah dalam mengoperasikan aplikasi HATI, 42,43% responden menjawab mudah, 22,06% responden menjawab kurang mudah, dan 8,97% responden menjawab sangat kurang mudah. Sedangkan 37,87% responden menjawab sangat menarik, 48,16% menjawab menarik, 8,82% menjawab kurang menarik, dan 4,96% responden menjawab sangat kurang menarik.

Berkaitan dengan pemaparan permasalahan diatas yaitu yang dialami di SD Negeri Pule 1 berkaitan dengan kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran Agama Islam dan metode yang monoton serta perlunya inovasi untuk mengikuti dan memanfaatkan perkembangan teknologi. Sehingga dapat diambil beberapa rumusan masalah yaitu bagaimana kemanfaatan aplikasi SIPRAKTISPULSA dalam pembelajaran Agama Islam di SD Pule 1?, apakah siswa menjadi lebih terbantu setelah memakai aplikasi tersebut?, bagaimana kenyamanan siswa dalam menggunakan aplikasi tersebut? apa dampak yang diberikan setelah menggunakan aplikasi tersebut?. Maka penulis tertarik untuk melakukan peneltian berjudul "Telaah Usabilitas Aplikasi Pendidikan Agama Islam SIPRAKTISPULSA di SD Negeri Pule 1".

TINJAUAN LITERATUR

Perspekstif PAI Terhadap Aplikasi

Pendidikan Agama Islam memandang suatu aplikasi dalam kehidupan sehari-hari atau dalam proses pendidikan sebagai bentuk pendidikan Islam mengikuti perkembangan zaman dan teknologi, dalam hal ini PAI memandang aplikasi bisa merujuk pada dua hal tergantung pada konteks penggunaannya, jika digunakan dengan baik maka akan sangat bermanfaat dan memudahkan, namun jika digunakan tidak secara mestinya akan berdampak negatif. Dalam sudut pandang PAI, aplikasi baik dalam hal penerapan suatu ajaran dan teknologi, dalam konteks Pendidikan Agama Islam aplikasi juga dipandang sebagai sesuatu yang sangat penting serta bernilai strategis dalam

membentuk karakter dan keimanan peserta didik. Aplikasi sebagai penerapan nilai-nilai Islami yaitu menekankan bahwa ilmu tanpa amal itu adalah sia-sia, sehingga suatu penerapan atau bentuk pengaplikasian ajaran Islam merupakan inti dalam keberhasilan pendidikan agama, selain itu sudut pandang kedua yaitu aplikasi sebagai teknologi, PAI juga melihat bahwa aplikasi digital sebagai suatu alat bantu yang sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran modern, karena dengan adanya aplikasi digital ini membuat semua menjadi mudah dan cepat, sehingga peserta didik juga akan lebih tertarik dalam mempelajari materi Agama Islam. Dalam perspektif ini, teknologi (termasuk aplikasi) dianggap sebagai "wasilah" (sarana) untuk mencapai tujuan pendidikan Islam, yaitu membentuk insan yang beriman, berilmu, dan berakhlak mulia.

Usabilitas Aplikasi Dalam Konteks Pendidikan Agama Islam

Usabilitas aplikasi dalam konteks Pendidikan Agama Islam yaitu merujuk atau berkaitan dengan dua hal yaitu pada tingkat kemudahan dan kenyamanan dalam menggunakan aplikasi digital yang digunakan dalam mendukung proses pembelajaran Agama Islam, baik sudut pandang dari pendidik maupun peserta didik. Selain itu dalam konteks PAI usabilitas memiliki arti untuk memudahkan, efektif, efisien, dan menyenangkan suatu aplikasi yang digunakan untuk mencapai tujuan tertentu. Usabilitas dalam PAI sangat penting karena dalam penggunaan aplikasi dalam proses pembelajaran tentunya akan meningkatkan minat belajar dari peserta didik, sehingga peserta didik dapat lebih mudah paham dalam mempelajari materi yang diajarkan, selain itu juga dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi. Usabilitas dalam aplikasi PAI bukan hanya soal teknis desain antarmuka, tetapi juga bagaimana aplikasi tersebut membantu peserta didik dan guru mencapai tujuan pembelajaran agama secara efektif dan bermakna, sesuai dengan nilai-nilai Islam.

Usabilitas dalam Pendidikan Agama Islam memiliki alat telaah, alat telaah usabilitas aplikasi tersebut adalah instrument atau suatu metode digunakan untuk menilai sejauh mana penggunaan sebuah aplikasi pembelajaran PAI itu mudah, efekti dan bermanfaat digunakan oleh pengguna seperti pendidik, peserta didik dan orang tua. Alat telaah tersebut diantaranya yaitu *Heuristic Evaluation* dalam metode ini menilai apakah aplikasi tersebut memberikan umpan balik yang jelas kepada siswa dalam menyelesaikan suatu persoalan dalam materi atau kemudahan dalam akses. *Questionnaire for User Interaction Satisfaction* (QUIS), metode ini mengukur kepuasan terhadap antarmuka aplikasi. *System Usability Scale* (SUS) dalam metode ini bisa digunakan untuk menilai aplikasi dengan memberikan kuesioner dan memberikan skala untuk menilai. *Task-Based Testing* (Pengujian Berbasis Tugas) menilai sejauh mana peserta didik dapat mengoperasikan aplikasi dengan lancar dan tanpa kesalahan. *Interview* dan observasi langsung. Saat menggunakan alat telaah di atas, perlu penyesuaian isi dengan karakteristik PAI, seperti kesesuaian konten dengan nilai-nilai Islam, kejelasan bahasa agama (istilah-istilah seperti syariah, akhlak, tauhid, dll), nilai edukatif dan spiritual dari

fitur-fitur yang disediakan. Alat telaah usability seperti SUS, QUIS, evaluasi *heuristik*, dan *task-based testing* dapat digunakan dalam konteks PAI, namun harus disesuaikan agar mencerminkan kebutuhan religius, edukatif, dan karakter pengguna aplikasi PAI.

Usability adalah analisa kualitatif yang menentukan seberapa mudah user menggunakan antarmuka suatu aplikasi (Nielsen, 2012). Suatu aplikasi disebut usable jika fungsi-fungsinya dapat dijalankan secara efektif, efisien, dan memuaskan. Efektivitas berhubungan dengan keberhasilan pengguna mencapai tujuan dalam menggunakan suatu perangkat lunak. Efisiensi berkenaan dengan kelancaran pengguna untuk mencapai tujuan tersebut. Kepuasan berkaitan dengan sikap penerimaan pengguna terhadap perangkat lunak. Pengujian usability dilakukan untuk mengevaluasi apakah sebuah aplikasi sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna atau belum.

Website Usability dapat mengukur kualitas dari pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan sistem. Usability dapat diukur sejauh mana suatu sistem dapat digunakan oleh pengguna dalam konteks tertentu dengan efektivitas, efisiensi dan kepuasan. Untuk mencapai efektivitas disebut dengan keakuratan dan kelengkapan pengguna dalam mencapai target yang telah ditentukan. Sedangkan, efisiensi adalah sumber daya yang dikeluarkan sehubungan dengan adanya keakuratan dan kelengkapan pengguna untuk mencapai tujuan, dan kepuasan yang digambarkan sebagai kenyamanan dan akseptabilitas.

Meskipun telah menjadi standar bagi komunitas para ahli *usability*, Neilson (2012) mengemukakan 5 atribut *usability* berdasarkan pada evaluasi *website usability* yaitu:

1. *Learnability*: menerangkan tentang tingkat kemudahan pengguna dalam mempelajari website untuk memenuhi tugas-tugas dasar ketika pertama kali menggunakan website tersebut.
2. *Efficiency*: menerangkan tentang tingkat kecepatan pengguna dalam menyelesaikan tugas-tugas setelah mempelajari website.
3. *Memorability*: menerangkan tentang tingkat kemudahan pengguna dalam menggunakan website dengan baik, setelah lama tidak menggunakan.
4. *Errors*: menerangkan tentang berapa jumlah kesalahan yang dibuat oleh pengguna, dan bagaimana cara pengguna memperbaiki kesalahan dengan mudah.
5. *Satisfaction*: menerangkan tentang tingkat kepuasan pengguna dalam menggunakan website.

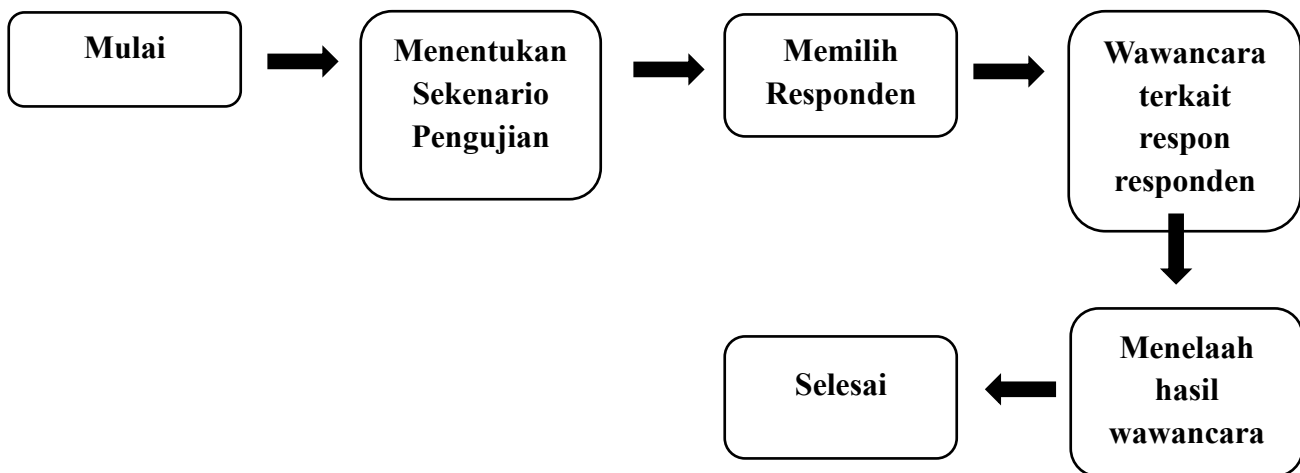
Beberapa penelitian menemukan bahwa website usability dapat digunakan untuk meningkatkan kepuasan dari pengguna. Selain itu, website usability dapat memberikan manfaat untuk para pengembang website dengan meminimalisir biaya pemeliharaan. Website usability sangat berguna bagi sebuah website yang dapat terus-menerus diakses.

Website yang memiliki usability tinggi maka akan memiliki peluang lebih sering di kunjungi. Pada umumnya pengguna ingin mendapatkan informasi secara cepat. Jika sebuah website gagal dalam memberikan informasi secara jelas dari situs tersebut pengguna akan langsung meninggalkan website dan beralih ke lain.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pemilihan pendekatan ini berdasarkan pertimbangan bahwa setting terbaik untuk melihat fakta secara natural. Lokasi penelitian ini adalah Sekolah Dasar Negeri 1 Pule Selogiri Wonogiri karena sekolah ini telah menerapkan model pembelajaran berbasis aplikasi website yaitu SIPRAKTISPULSA. Pengumpulan data yang telah peneliti lakukan adalah dengan meng-*interview* guru PAI serta peserta didik kelas 6, obsevasi kelas, dan analisis dokumen. Dalam hal ini peneliti mencari tentang laporan hasil belajar siswa untuk digunakan acuan dalam melihat keadaan siswa. Dengan demikian, ada dua sumber data dalam penelitian ini yaitu data primer dan data sekunder. Data primer yang peneliti maksud adalah hasil interview dengan Guru PAI dan peserta didik, sedangkan data sekundernya adalah laporan hasil belajar peserta didik serta berbagai dokumen tertulis lain yang relevan dengan penelitian ini seperti buku, artikel jurnal, dan sejenisnya yang menunjang penelitian ini. Dalam penelitian ini juga menggunakan teknik kebiasaan data yaitu triangulasi sumber dan metode yaitu untuk menguji kebermanfaatan aplikasi SIPRAKTISPULSA bisa melaui guru-guru dan siswa SDN 1 Pule. Kemudian teknik analisis data yaitu menggunakan analisis data menurut Spradley, yang terdiri dari domain, taksonomi, komponensial, tema budaya.

Untuk melakukan penelitian terhadap Usabilitas Aplikasi SI PRAKTISPULSA adapun langkah-langkahnya sebagai berikut :



HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembuatan aplikasi SIPRAKTIKPULSA yaitu memiliki tujuan pembuatan agar siswa yang ada di SDN 1 Pule dapat memahami pembelajaran atau materi pendidikan agama Islam dengan mudah dan praktis serta membuat siswa menjadi tidak bosan dalam proses pembelajaran karena metode yang di gunakan hanya bersifat monoton, selain itu pembuatan aplikasi ini juga menjadi bentuk keterlibatan SDN 1 Pule dalam memanfaatkan kemajuan teknologi yang semakin pesat, sehingga membuat sebuah inovasi aplikasi tersebut. Menurut kepala sekolah SDN 1 Pule Ibu Harti "Munculnya aplikasi ini berawal dari banyak beberapa siswa yang mengeluh dengan pembelajaran Agama Islam karena dalam penyampaian materi ke siswa guru hanya menggunakan metode yang monoton seperti diskusi saja sehingga siswa merasa cepat bosan, kurangnya minat peserta didik dalam pembelajaran Agama Islam, dengan adanya permasalahan tersebut guru Agama yang ada di SD Negeri Pule 1 berinisiatif untuk membuat perbedaan dan inovasi dengan memanfaatkan perkembangan teknologi di era modern ini, maka muncullah aplikasi tersebut yang ditujukan kepada siswa-siswa SD Pule 1 khususnya kelas 4,5,6 agar dalam pembelajaran Agama Islam menjadi tidak membosankan dan dapat menambah daya tarik terhadap pembelajaran Agama Islam'.

Aplikasi sipraktispulsa ini memiliki fungsi yaitu sebagai bahan ajar atau media bagi pendidik dalam menyampaikan materinya kepada peserta didik, dirasa dengan memanfaatkan aplikasi tersebut membuat peserta didik menjadi lebih menarik dan lebih mudah untuk menyerap materi yang diajarkan oleh pendidik, serta menjadi salah satu opsi metode bagi pendidik dalam menyampaikan pembelajaran. Di dalam aplikasi sipraktipulsa ini di dalam memiliki tampilan yang menarik dimana dalam halaman utama terdapat :

1. Judul Pembelajaran

Dalam aplikasi ini terdapat judul pebelajaran yang membantu siswa untuk memahami materi yang akan di pelajari seperti contoh di sini yaitu tentang edisi wudu, dengan adanya judul tersebut maka siswa akan menjadi lebih mudah lagi untuk melihat materi yang akan dipelajari. Selain itu untuk menarik siswa tentunya menggunakan gaya huruf yang menarik sehingga menambah daya tarik bagi siswa dan ukuran yang digunakan untuk font nya juga tidak terlalu kecil, hal ini sesuai denga yang dikatakan oleh guru SDN 1 Pule yaitu Bapak Ekwan Nugroho yang mengatakan" Ya dalam pembuatan aplikasi ini tentunya agar lebih menarik perlu memperhatikan halaman depan termasuk judulnya, huruf yang digunakan", sehingga menarik siswa dan mudah untuk di pahami. Hal ini juga dikatakan oleh siswa yang bernama Sakila yang mengatakan "sangat memudahkan karena dengan adanya judul pembelajaran kita jadi lebih mudah menemukan materi yang akan di pelajari selain itu juga hurufnya

bagus dan menarik”. Sehingga penulis dapat menyimpulkan bahwa judul aplikasi sangat penting dalam menarik pertama kali pengguna dalam menggunakan aplikasi



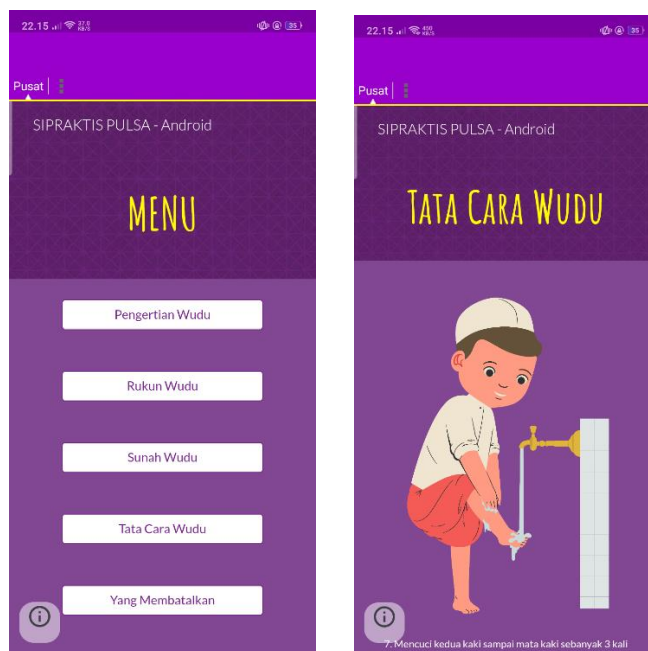
2. Pengantar

Pengantar adalah aspek yang penting dalam sebuah aplikasi karena dengan adanya pengantar dapat mempermudah atau memahami dalam pertama kali membuka aplikasi yaitu si praktikpuls, dalam hal ini ada dampak positifnya. Tetapi dalam hal ini menu pengantar perlu di tambah langkah-langkah agar lebih mempermudah pengguna dalam menggunakan aplikasi tersebut.



3. Menu

Dalam konteks aplikasi, menu merujuk pada sekumpulan pilihan atau perintah yang tersedia untuk pengguna agar dapat mengakses berbagai fitur atau fungsi dalam aplikasi tersebut. Biasanya, menu ditampilkan dalam bentuk daftar atau ikon yang dapat diklik atau dipilih, yang memungkinkan pengguna untuk melakukan tindakan tertentu. Menu yang ditampilkan pada aplikasi si praktispulsa menurut peneliti sudah lengkap dan juga mudah untuk di pahami karena langsung mengarah kepada poin-poin materi yang disajikan, sehingga memudahkan peserta didik, hal ini sesuai dengan yang sampaikan oleh Nisa “aplikasinya mudah untuk digunakan karena simpel dan mudah di pahami apalagi di menu itu sudah tertera semua dan puas karena dapat belajar dengan cepat”, hal ini juga di tegaskan oleh Bapak Ehwan selaku pembuat aplikasi yang menyatakan bahwa “aplikasi ini sangat simpel karena kita juga melihat yang menggunakan aplikasi ini siswa tingkat SD sehingga harus mudah digunakan”.



4. Identitas Guru

Dalam aplikasi ini terdapat juga mengenai identitas guru sehingga siswa dapat mengetahui informasi tentang siapa guru yang mengajar berapa NIP nya, jabatan, dan unit kerjanya. Hal ini adalah tambahan atau pelengkap saja, menu ini bertujuan agar siswa dapat mengenal lebih jauh guru yang mengajar dengan aplikasi ini. Seperti yang di katakan Bu Harti sebagai kepala sekolah “didalam aplikasi terdapat identitas guru karena sebagai pelengkap dan siswa juga agar mengenal lebih terhadap gurunya, karena sekarang ini banyak siswa jika ditanya siapa gurunya malah hanya diam saja”.

Pembahasan

Dari temuan diatas sehingga dapat disimpulkan bahwa berdasarkan dengan terori yang dikemukakan oleh Neilson (2012) mengemukakan 5 atribut usability berdasarkan pada evaluasi website usability yaitu:

1. *Learnability* : menerangkan tentang tingkat kemudahan pengguna dalam mempelajari website untuk memenuhi tugas-tugas dasar ketika pertama kali menggunakan website tersebut, karena di dalam aplikasi tersebut terdapat menu pengantar dan pertama kali membuka aplikasi banyak siswa yang menyatakan mudah memahami.
2. *Efficiency* : dalam aplikasi ini juga sangat efisien karena siswa menjadi tidak banyak buang-buang waktu membaca buku yang tebal karena dengan adanya aplikasi ini siswa menjadi lebih praktis dan lebih cepat untuk mempelajari.
3. *Memorability* : menerangkan tentang tingkat kemudahan pengguna dalam menggunakan website dengan baik, setelah lama tidak menggunakan. Menurut penulis kemudahan aplikasi ini untuk di akses sangatlah mudah dan tidak perlu belajar yang mendalam karena sesuai dengan di katakana oleh pembuat aplikasi bahwa aplikasi ini di buat simpel agar mudah di akses dan digunakan oleh anak SD.
4. *Satisfaction* : dalam hal ini siswa sangat puas karena dapat belajar dengan mudah, simpel dan cepat karena tidak bertele-tele untuk membaca buku pelajaran yang sangat tebal, sehingga membuat menjadi malas dan bosan, hal ini sesuai dengan yang dikatakan oleh salah satu siswa yaitu dengan aplikasi ini dapat belajar dengan cepat dan mudah serta merasa puas.

KESIMPULAN

Pembuatan aplikasi SIPRAKTIKPULSA yaitu memiliki tujuan pembuatan agar siswa yang ada di SDN 1 Pule dapat memahami pembelajaran atau materi pendidikan agama Islam dengan mudah dan praktis serta membuat siswa menjadi tidak bosan dalam proses pembelajaran karena metode yang di gunakan hanya bersifat monoton, selain itu pembuatan aplikasi ini juga menjadi bentuk keterlibatan SDN 1 Pule dalam memanfaatkan kemajuan teknologi yang semakin pesat, sehingga membuat sebuah inovasi aplikasi tersebut. Aplikasi sipraktispulsa ini memiliki fungsi yaitu sebagai bahan ajar atau media bagi pendidik dalam menyampaikan materinya kepada peserta didik. Telaah usability dalam aplikasi ini adalah *Learnability*, di dalam aplikasi tersebut terdapat menu pengantar dan pertama kali membuka aplikasi banyak siswa yang menyatakan mudah memahami. *Efficiency* : dalam aplikasi ini juga sangat efisien karena siswa menjadi tidak banyak buang-buang waktu membaca buku yang tebal karena dengan adanya aplikasi ini siswa menjadi lebih praktis dan lebih cepat untuk mempelajari. *Memorability* tingkat kemudahan pengguna dalam menggunakan website

dengan baik, *Satisfaction* : dalam hal ini siswa sangat puas karena dapat belajar dengan mudah, simpel dan cepat karena tidak bertele-tele.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrochim, P. L., Khairunnisa, Y., Nurani, M., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan aplikasi BEAT (Belajar Asyik Tentang) Pendidikan Agama Islam untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan agama islam siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu Vol*, 6(3).
- Oktavia, P., & Khotimah, K. (2023). Pengembangan metode pembelajaran pendidikan agama islam di era digital. *An Najah (Jurnal Pendidikan Islam Dan Sosial Keagamaan)*, 2(5), 66-76.
- Baytieh, M. A., & Khasawneh, S. (2019). Integrasi E-Learning dalam Pendidikan Islam: Tantangan dan Peluang. *Journal of Education and Practice*, 10(1), 142-151.
- Majid, N. A., & Yusof, N. (2020). Dampak Mobile Learning dalam: Studi Kasus Siswa Sekolah Menengah di Malaysia. *Turkish Online Journal of Educational Technology - TOJET*, 19(2), 87-96.
- Pratiwi, A. D., & Suryanti. (2020). Pengembangan Media Game Edukatif “Lecy Explore” Berbasis Android untuk Siswa Kelas IV SD Materi Siklus Hidup Hewan dan Upaya Pelestariannya. *Jurnal PGSD*, 8(6), 1251–1262.
- Francisca, F., Zahra, J. O. V., Anggraeni, S. H., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan E-book BUDIMAS “Buku Digital Agama Islam” untuk Pembelajaran PAI pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5268-5277.
- Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, M., Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (2022). Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Word Wall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Materi Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa SD. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1835.
- Destriani, D., & Warsah, I. (2022). Pemanfaatan model pembelajaran flipped classroom pada pembelajaran pendidikan agama islam di sekolah dasar islam terpadu. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 3(2), 175-190.