

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sejarah Kebudayaan Islam merupakan sebuah pembelajaran yang mempelajari peradaban islam dari tahun 570 Masehi hingga sekarang. Peradaban Islam telah memberikan kontribusi besar kepada peradaban dunia dalam berbagai bidang, termasuk ilmu pengetahuan, seni, akidah, ekonomi, politik, hukum, pendidikan dan masih banyak lagi (Azzahra et al., 2024). Dalam sejarah manusia, kebudayaan Islam yang kaya dan beragam telah meninggalkan jejak yang mendalam, mempengaruhi pertumbuhan berbagai budaya dan peradaban di seluruh dunia.

Meskipun demikian, akses terhadap informasi yang berkaitan dengan sejarah dan kebudayaan Islam seringkali terbatas di SMA. Meskipun di beberapa SMA terdapat mata pelajaran yang membahas sejarah kebudayaan islam, namun, materi yang disampaikan sangat terbatas. Selain itu, Para siswa juga sering kali merasa jenuh dengan metode yang digunakan oleh pengajar ketika mempelajari materi sejarah kebudayaan islam.

Dalam era digital yang semakin berkembang, penggunaan teknologi informasi telah menjadi salah satu cara untuk membuat topik-topik yang kompleks seperti sejarah dan kebudayaan Islam lebih mudah diakses dan dipahami. Pembuatan situs web pendidikan yang berfokus pada topik ini menjadi penting mengingat kemampuan mereka untuk menyampaikan informasi dengan cara yang interaktif dan menggunakan berbagai multimedia seperti yang dilakukan oleh Ridho Ardiansyah (2015), dalam Pengembangan Multimedia *website* Untuk Pembelajaran Materi Kimia

Dalam situasi seperti ini, pengembangan *website* edukasi dengan menggunakan multimedia menjadi solusi yang tepat untuk mengatasi terbatasnya materi dan metode konvensional yang biasa digunakan pengajar. Dengan demikian, penulis akan mengembangkan *website* edukasi menggunakan multimedia yang diharapkan dapat membantu para siswa dalam memahami materi sejarah islam dengan lebih baik lagi.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan diatas, maka dapat ditarik rumusan masalah sebagai berikut :

1. Ada beberapa SMA yang mata pelajarannya membahas sejarah kebudayaan islam. Namun, materi yang dibahas sangat terbatas
2. Terdapat beberapa siswa yang merasa jenuh dengan metode yang digunakan oleh pengajar ketika menyampaikan materi

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari penelitian ini hanya berfokus ke materi kekhalifahan Dinasti Ayyubiyah.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan pada latar belakang diatas, maka tujuan dari penelitian adalah mengembangkan *website* edukasi dengan materi sejarah islam, mudah dipahami serta membuat multimedia yang menarik untuk siswa dan siswi SMA

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini, yaitu para siswa SMA memperoleh materi yang luas mengenai peradaban islam

1.6 Sistematika Penulisan

Berikut adalah garis besar prosedur yang digunakan dalam penulisan skripsi ini

BAB I. PENDAHULUAN

Rumusan masalah, batasan, tujuan, manfaat, dan sistematika penulisan dibahas dalam pendahuluan.

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Tinjauan penelitian dan landasan teori merupakan dua bagian dari tinjauan pustaka. Telaah penelitian menggabungkan temuan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan. Namun, teori didasarkan pada definisi penjelas yang mendukung penelitian.

BAB III. METODOLOGI PENELITIAN

Meliputi analisis kebutuhan pembangunan aplikasi dan analisis sistem yang berjalan pada aplikasi untuk melihat apakah metode pembangunan perangkat lunak yang digunakan sesuai dengannya. Ada juga rancangan antarmuka aplikasi.

BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas hasil dari semua tahapan penelitian, mulai dari analisis, desain, uji coba, dan implementasi.

Bab V. KESIMPULAN & SARAN

Kesimpulan dan Saran menguraikan hasil dan rekomendasi penelitian.

Daftar Pustaka

Menjelaskan sumber pustaka penulis