

ABSTRAK

Pendidikan karakter merupakan pembelajaran untuk menanamkan nilai-nilai baik pada kehidupan sehari-hari siswa. Pelaksanaan sikap spiritual merupakan salah satu upaya pembentukan karakter yang baik. Riset awal yang telah dilakukan di suatu sekolah madrasah ibtdaiyyah terpadu di Jakarta Barat pada siswa kelas 2 (7-8 tahun). Peneliti melakukan observasi awal dan menemukan permasalahan berupa rendahnya tingkat komitmen dan konsisten pada sikap spiritual siswa seperti sholat sunnah dhuha, hafalan dan muroja'ah al-qur'an, serta berdo'a dan dzikir setelah sholat. Melalui aplikasi *The Muslimah Cycle's* peneliti telah melakukan observasi performa *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) nya, ditemukan bahwa UI dan UX kurang menarik. Siswa mengalami kebingungan dan tidak termotivasi untuk merespon aplikasi tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk membantu pihak sekolah dalam membentuk (Pendidikan) karakter baik, yaitu membangun motivasi, minat dan insiatif siswa dalam pembiasaan sikap spiritualnya melalui suatu aplikasi yang ramah pengguna (untuk siswa tersebut). Penelitian ini menggunakan pendekatan gamifikasi berupa tantangan harian, kuis, pengumpulan dan penukaran poin, peningkatan level, serta papan peringkat. Serta *System Usability Scale* (SUS) digunakan untuk mengukur kegunaan, kepuasan dan kesesuaian dengan kebutuhan pengguna saat menggunakan prototype. Hasil akhir pengimplementasi prototype pembentukan karakter pada penelitian ini berupa peningkatan dalam melaksanakan sikap spiritual serta lebih komitmen dan konsisten. Hasil analisis dari uji *usability* 85% siswa mudah menggunakan prototype dan kecepatan pengguna dalam menggunakan prototype 401,8 detik. Hasil nilai akhir dari uji SUS terhadap penggunaan prototype pada persona novice sebesar 93,33333 dan persona expert sebesar 88,75.

Kata Kunci: Pendidikan Karakter, *Gamification*, Skala likert, *System Usability Scale*.