

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada abad 21 hal utama yang perlu dicapai pada sistem pendidikan dalam sistem pembelajaran untuk siswa yaitu kemampuan pada literasi baru. Menurut Muhammad Yamin tahun 2020 terdapat 3 literasi baru yaitu literasi data, literasi teknologi dan literasi manusia. Maka dari itu, pada sistem pendidikan merdeka belajar mengutamakan pendidikan karakter pada tuntutan utama sistem pendidikan [1]. Pendidikan karakter merupakan proses untuk menanamkan nilai-nilai karakter pada siswa yang terdiri dari pengetahuan, kesadaran atau kemauan diri, dan perbuatan yang akan diterapkan pada kehidupan sehari-hari baik untuk Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, lingkungan sekitar, serta kewarganegaraan untuk menjadi manusia yang berkarakter baik [2].

Perubahan mekanisme pendidikan di era pandemi Covid-19 mengharuskan siswa untuk belajar secara *hybrid*, dimana mekanisme pembelajaran tersebut menerapkan 50% pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka dan 50% lainnya menerapkan pembelajaran secara *online* (dalam jaringan) dengan menggunakan e-learning [3] [4]. Berdasarkan hasil survei dan wawancara yang telah dilakukan di suatu sekolah Madrasah Ibtidaiyyah Terpadu (MIT) di Jakarta Barat pada siswa kelas 2 berusia 7-8 tahun mengenai karakter. Ditemukan bahwa dari hasil pengukuran penilaian diri siswa dan pengamatan orang tua siswa pada aspek sikap spiritual siswa kurang memiliki komitmen dan konsisten sesuai yang terlihat pada penilaian sikap siswa ketika melaksanakan sholat sunnah dhuha, hafalan dan muroja'ah al-qur'an, serta berdo'a dan dzikir setelah sholat. Terdapat beberapa hal yang mempengaruhi kurangnya siswa dalam melaksanakan pembiasaan sikap tersebut yaitu siswa tidak memiliki minat, tidak semangat karena tidak ada motivasi, serta kurangnya pengetahuan dan pemahaman siswa tentang bacaan do'a dan dzikir setelah sholat. Maka dari itu diperlukannya media pembentukan karakter pada sikap spiritual siswa yang interaktif dan menyenangkan agar siswa dapat komitmen dan konsisten dalam pembiasaan sikap spiritual tersebut.

Salah satu cara untuk siswa dapat komitmen dan konsisten dalam melaksanakan pembiasaan sikap spiritual tersebut dengan menggunakan gamifikasi [5] [6]. Gamifikasi merupakan salah satu pendekatan pada pendidikan dengan menggunakan elemen game pada lingkungan belajar sehingga dapat memotivasi siswa untuk belajar dan menumbuhkan inisiatif siswa. Dampak positif yang dihasilkan dengan menggunakan gamifikasi yaitu dapat meningkatkan keterampilan, pemahaman serta antusias siswa dalam belajar dan melakukan

kegiatan [7]. Maka dari itu penggunaan gamifikasi pada pembentukan karakter dapat digunakan untuk membantu siswa dalam meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam melaksanakan pembiasaan sikap spiritual dengan baik dan menyenangkan.

Telah dilakukannya pengujian pada siswa kelas 2 Madrasah Ibtidaiyyah (MI) untuk mengetahui respon siswa pada penggunaan aplikasi pembentukan karakter pada *smartphone* yaitu “The Muslimah Cycle’s”. Aplikasi tersebut merupakan aplikasi untuk membantu pengguna dalam meningkatkan pembiasaan sikap spiritual yang dapat digunakan selama dirumah dengan menggunakan jadwal sesuai dengan pembentukan karakter pada siswa kelas 2 MI. Dari hasil pengamatan dan wawancara yang didapatkan pada penggunaan aplikasi tersebut, ditemukan beberapa kekurangan yaitu tampilan desain antarmuka kurang menarik untuk siswa dari segi warna dan tata letak penyampaian informasi, bahasa yang digunakan pada aplikasi adalah bahasa inggris sehingga siswa kurang memahami informasi pada fungsionalitas yang terdapat pada aplikasi tersebut. Selain itu, siswa juga mengalami kebingungan dalam menggunakan ikon pena yang berfungsi dalam mengedit jadwal serta ikon menu berupa 3 garis horizontal karena tidak memahami fitur-fitur yang terdapat didalamnya.

Dari permasalahan tersebut maka perlu dirancang desain antarmuka yang sesuai dengan kebutuhan siswa dalam meningkatkan pembiasaan karakter pada sikap spiritual berupa ta’at beribadah dan berdo’a berdasarkan ajaran islam dan menjadi media pembentukan karakter yang interaktif dan menarik [8]. Pada perancangan prototype menggunakan metode gamifikasi untuk meningkatkan motivasi serta minat siswa dalam melaksanakan pembiasaan sikap spiritual dengan menerapkan karakteristik elemen *game* pada perancangan. Untuk mengukur *usability* rancangan menggunakan ISO 9241-11 diukur dengan efektivitas, efisien, dan kepuasan. Pengukuran kegunaan dan kepuasan pengguna menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) dimana hasil uji yang diberikan sangat akurat dan skala yang digunakan sangat mudah dan sederhana untuk diberikan kepada siswa [9] [10].

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang tersebut perlu dirancang desain antarmuka yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dalam melaksanakan pembiasaan karakter pada sikap spiritual berupa ta’at beribadah dan berdo’a sehingga menjadi media pembentukan yang interaktif, menarik, dan menyenangkan [8]. Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana perancangan desain antarmuka pada *prototype* aplikasi pembiasaan sikap spiritual siswa madrasah ibtidaiyyah yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dengan

menggunakan gamifikasi berdasarkan evaluasi *System Usability Scale* (SUS) beserta perubahan karakter pada siswa setelah menggunakan rancangan desain.

1.3. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan rancangan desain antarmuka gamifikasi dengan menerapkan evaluasi *usability* rancangan desain antarmuka gamifikasi menggunakan *System Usability Scale* (SUS) pada prototype pembentukan karakter siswa madrasah ibtdaiyyah sesuai dengan kebutuhan pengguna serta meningkatkan pembiasaan sikap spiritual siswa pada karakter ta'at beribadah dan berdo'a.

1.4. Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Rancangan desain antarmuka aplikasi ini hanya digunakan oleh siswa kelas 2 yang berusia 7-8 tahun serta tidak memiliki keterbatasan fisik dan mental.
2. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah gamifikasi yang berfokus pada kebutuhan pengguna (*user needs*) dengan menerapkan elemen game berupa avatar (karakter), tantangan (*challenges*), *rewards*(poin), *progress*, serta *leaderboard* untuk meningkatkan pembiasaan sikap spiritual untuk membentuk karakter siswa.
3. Pembentukan karakter diambil dari kurikulum 2013 mata pelajaran akidah akhlak di suatu sekolah Madrasah Ibtidaiyyah Terpadu di Jakarta Barat pada aspek sikap spiritual dimana berfokus pada 3 indikator yang digunakan pada penelitian ini yaitu melaksanakan sholat sunnah dhuha, menghafal dan muroja'ah al-qur'an, serta berdo'a dan dzikir setelah sholat yang digunakan untuk pembiasaan sikap pada siswa.
4. Desain *user interface* (UI) yang dirancang dibuat untuk digunakan pada *smartphone*.
5. Metode yang digunakan untuk mengukur *usability* pada desain gamifikasi yang dirancang menggunakan ISO 9241-11 dan metode *System Usability Scale* (SUS).
6. Hasil dari penelitian ini yaitu berupa *prototype* yang diuji dan disesuaikan untuk siswa berusia 7-8 tahun.