PERANCANGAN UI/UX APLIKASI E-LEARNING AKIDAH AKHLAK BERBASIS GAMIFIKASI MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*

1. Peneliti1 (Yusup Abdul Aziz, 2116211015, yusupabdlazz@gmail.com)
2. Peneliti 2 (Ir. Suharjanta Wisnu Pitara, 432.200.022, sw.pitara@usbykpk.ac.id)

ABSTRAK

Pembelajaran Akidah Akhlak di sekolah dasar masih mengalami kendala dalam hal penyampaian materi yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa. Media pembelajaran yang digunakan cenderung bersifat konvensional dan belum memanfaatkan teknologi digital secara optimal. Akibatnya, siswa kurang termotivasi dan mudah merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan inovasi berupa media pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa, khususnya dalam memahami nilai-nilai akidah dan akhlak.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) dari aplikasi e-learning Akidah Akhlak berbasis gamifikasi menggunakan metode *Design Thinking*. Tahapan dalam metode ini mencakup empathize, define, ideate, prototype, dan test. Data dikumpulkan melalui wawancara dengan guru dan siswa, serta usability testing dengan pendekatan UX Matrix kategori emotional dan perceptual. Penulisan dilakukan secara moderated dan berbasis laboratory testing, melibatkan 10 siswa dan 1 guru di SDN Ciburial 01.

Hasil penulisan menunjukkan bahwa aplikasi memenuhi aspek efektivitas, dengan tingkat keberhasilan 97,13% pada siswa dan 100% pada guru. Pada penulisan efisiensi, siswa menyelesaikan tugas dengan rata-rata 0,26 tugas per detik (3,85 detik per tugas), dan guru 0,15 tugas per detik (6,67 detik per tugas). Hasil ini menunjukkan navigasi aplikasi cukup baik, namun antarmuka bagi guru masih dapat ditingkatkan dari segi kelancaran dan kejelasan. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa pendekatan *Design Thinking* efektif dalam merancang UI/UX aplikasi pembelajaran berbasis gamifikasi yang sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar.

Kata kunci: UI/UX, gamifikasi, akidah akhlak, *e-learning*, *Design Thinking*, *usability testing*.