

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Pendidikan Akidah dan Akhlak merupakan bagian penting dari kurikulum sekolah dasar yang bertujuan membentuk kepribadian siswa agar berlandaskan nilai-nilai Islam. Khususnya pada siswa kelas 4 SD yang sudah mulai mampu berpikir logis dan memahami konsep sederhana, sehingga pembelajaran seharusnya disajikan dengan cara yang lebih menarik dan interaktif (De Raeymaecker & Dhar, 2022). Pada usia tersebut juga merupakan fase yang krusial bagi perkembangan moral, emosional, dan spiritual, sehingga penanaman nilai-nilai agama dapat dilakukan dengan lebih efektif (Ahmad Rifai et al., 2022).

Dalam sudut pandang Islam, pendidikan merupakan suatu kewajiban bagi setiap manusia, serta manusia dituntut untuk terus menimba ilmu sebagai bekal kehidupan, baik kehidupan di dunia maupun di akhirat (Salasatunisa et al., 2023). Dari Anas bin Malik ia berkata bahwa Rasulullah shallallahu ‘alaihi wasallam bersabda:

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ وَوَأَضِعِ الْعِلْمَ عِنْدَ غَيْرِ أَهْلِهِ كَمَقْلَدِ الْخَنَازِيرِ الْجَوْهَرَ وَاللُّؤْلُؤَ وَالذَّهَبَ

Artinya: “Menuntut ilmu adalah kewajiban bagi setiap muslim. Dan orang yang meletakkan ilmu bukan pada ahlinya, seperti seorang yang mengalungkan mutiara, intan dan emas ke leher babi.” (HR. Ibnu Majah No. 220). (Muslim, 2024)

Tujuan dari pendidikan akidah dan akhlak tidak hanya untuk membentuk individu yang memiliki kepribadian yang baik, tetapi juga untuk menciptakan generasi yang memahami dan mengamalkan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari (Hasan & Zubairi, 2023).

Rasulullah shallallahu ‘alaihi wasallam bersabda:

عَنْ ابْنِ عُمَرَ، أَنَّهُ قَالَ: كُنْتُ مَعَ رَسُولِ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ، فَجَاءَهُ رَجُلٌ مِنَ الْأَنْصَارِ، فَسَلَّمَ عَلَى النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ، ثُمَّ قَالَ: يَا رَسُولَ اللَّهِ أَيُّ الْمُؤْمِنِينَ أَفْضَلُ؟ قَالَ: «أَحْسَنُهُمْ خُلُقًا»، قَالَ: فَأَيُّ الْمُؤْمِنِينَ أَكْبَى؟ قَالَ: «أَكْثَرُهُمْ لِلْمَوْتِ ذِكْرًا، وَأَحْسَنُهُمْ لِمَا بَعْدَهُ اسْتِعْدَادًا، أَوْلَيْكَ الْأَكْبَى»

Artinya: Dari sahabat Ibnu Umar bahwasannya ia berkata: Dahulu aku bersama Rasulullah maka seseorang dari kaum anshor mendatangi beliau dan mengucapkan salam. Kemudian berkata: ‘Yaa Rasulullah! Mukmin mana yang paling afdal?’ Rasulullah bersabda: “Yang paling baik akhlaknya.” Dia berkata lagi, ‘Mukmin mana yang paling cerdas?’ Rasulullah bersabda: “Yang paling banyak mengingat kematian, dan yang paling baik mempersiapkan untuk setelah kematian, mereka itulah yang paling cerdas.” (HR. Ibnu Majah. No. 4259)

Di sisi lain, praktik pembelajaran Akidah Akhlak di sekolah dasar masih didominasi metode konvensional seperti ceramah dan pembacaan teks. Pendekatan ini cenderung monoton, kurang melibatkan interaksi, dan belum memanfaatkan teknologi digital secara optimal. Akibatnya, siswa cepat merasa bosan, sulit memahami materi yang bersifat abstrak, dan kurang termotivasi untuk mengamalkan nilai-nilai yang dipelajari (Hasan & Zubairi, 2023). Guru juga mengungkapkan keterbatasan dalam menyediakan media pembelajaran yang interaktif dan sesuai dengan kebutuhan siswa kelas 4 SD.

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, berbagai inovasi dalam dunia pendidikan telah diperkenalkan untuk meningkatkan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran. Salah satu pendekatan yang mulai mendapat perhatian adalah gamifikasi, yaitu penerapan elemen-elemen *game* dalam konteks *non-game*. Gamifikasi telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi, interaksi, dan retensi pengetahuan anak (Audu & Asino, 2024). Oleh karena itu, pengembangan aplikasi pembelajaran akidah berbasis gamifikasi merupakan langkah strategis untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif bagi anak.

Gamifikasi juga dapat dipadukan dengan prinsip desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang baik untuk menciptakan aplikasi pembelajaran yang ramah anak. Desain UI/UX yang tepat dapat memandu interaksi siswa dengan

aplikasi secara intuitif, memudahkan navigasi, dan menghadirkan konten dalam format visual yang menarik (Bilousova et al., 2021). Dengan mengintegrasikan elemen permainan seperti poin, level, dan reward, aplikasi ini diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif. Selain itu, antarmuka aplikasi dapat dirancang agar ramah anak, dengan konten yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman anak sekolah dasar. Dengan demikian, anak-anak tidak hanya merasa terhibur, tetapi juga lebih mudah memahami dan menghayati nilai-nilai akidah akhlak (Ahmad Rifai et al., 2022).

Beberapa penelitian terdahulu telah mengkaji efektivitas gamifikasi dalam dunia pendidikan. Misalnya, penelitian oleh (Hasanah et al., 2024) menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam berbagai mata pelajaran. Peningkatan signifikan dalam kemampuan anak-anak dibuktikan dengan hasil *pre-test dan post-test*. Selain itu, penelitian oleh (Audu & Asino, 2024) menemukan bahwa aplikasi berbasis gamifikasi efektif dalam merangsang perkembangan moral dan agama pada anak.

Berdasarkan permasalahan dan peluang tersebut, penelitian ini berfokus pada perancangan UI/UX aplikasi e-learning Akidah Akhlak berbasis gamifikasi untuk siswa kelas 4 SD, menggunakan metode *Design Thinking*. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan media pembelajaran digital yang tidak hanya menarik dan interaktif, tetapi juga relevan dengan kurikulum serta mampu mendukung pembentukan akhlak mulia pada anak sejak usia sekolah dasar.

Berdasarkan permasalahan dan latar belakang tersebut, peneliti merancang suatu aplikasi pembelajaran berbasis android dengan pendekatan gamifikasi yang diharapkan dapat memberikan kontribusi baru dalam bidang pendidikan, khususnya dalam pemanfaatan teknologi untuk pembelajaran anak sekolah dasar. Di mana judul penelitian ini adalah **“PERANCANGAN UI/UX APLIKASI E-LEARNING AKIDAH AKHLAK BERBASIS GAMIFIKASI MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*”**.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran Akidah Akhlak di kelas 4 SD masih menggunakan metode konvensional, sehingga kurang menarik dan sulit dipahami siswa.
2. Media pembelajaran berbasis digital yang tersedia belum dirancang dengan memperhatikan kebutuhan dan karakteristik siswa kelas 4 SD.
3. Guru mengalami kendala dalam penyajian materi dan pengelolaan administrasi pembelajaran, termasuk pemberian tugas dan penilaian, yang masih dilakukan secara manual.
4. Penerapan teknologi gamifikasi pada pembelajaran Akidah Akhlak belum banyak dikembangkan secara spesifik untuk tingkat sekolah dasar.
5. Evaluasi desain aplikasi pembelajaran Akidah Akhlak berbasis gamifikasi yang sesuai dengan prinsip UI/UX dan kebutuhan pengguna belum banyak dilakukan.

## 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, maka bisa didapat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang desain UI/UX aplikasi *e-learning* akidah yang menarik dan efektif untuk anak sekolah dasar?
2. Bagaimana tahapan Design Thinking dapat diterapkan dalam proses perancangan UI/UX aplikasi *e-learning* Akidah Akhlak berbasis gamifikasi sehingga menghasilkan desain yang sesuai dengan kebutuhan siswa?
3. Bagaimana hasil pengujian usability terhadap prototipe high-fidelity aplikasi *e-learning* Akidah Akhlak berbasis gamifikasi dalam aspek efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna?

## 1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka ruang lingkup penelitian memiliki batasan, yakni:

- a. Target utama dari rancangan aplikasi ini adalah siswa SD kelas 4.
- b. Target pendukung dari rancangan aplikasi adalah guru pengampu atau wali kelas.
- c. Tahap pengukuran pada penelitian ini menggunakan metode *usability testing*.

## 1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui cara merancang tampilan aplikasi pembelajaran akidah dan akhlak yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar awal, dengan memanfaatkan elemen-elemen gamifikasi (ikon, warna, badge) agar proses pembelajaran akidah akhlak menjadi lebih menyenangkan.
2. Untuk mengetahui tahapan *design thinking* dapat diterapkan untuk menyusun panduan desain UI/UX berbasis gamifikasi untuk aplikasi edukasi anak usia dini, sebagai rekomendasi praktis bagi pengembang atau peneliti selanjutnya dalam merancang media pembelajaran digital Islami.
3. Untuk mengetahui hasil pengujian *usability* terhadap *prototype* desain dengan melibatkan pengguna sesungguhnya (anak usia dini dan orang tua/guru), untuk mengukur efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna terhadap antarmuka yang telah dirancang.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini dapat dijabarkan dalam beberapa poin, diantaranya:

1. Penelitian ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan strata satu (S1) program studi sistem informasi, fakultas teknik Universitas Sangga Buana YPKP.
2. Mengaplikasikan teori-teori serta ilmu yang didapat selama masa perkuliahan.
3. Mengembangkan serta memperkaya ilmu pengetahuan terutama di bidang perancangan aplikasi berbasis gamifikasi.
4. Orang tua dan guru memiliki alternatif media pembelajaran yang efektif untuk menanamkan nilai-nilai akidah akhlak pada anak.

5. Dapat menjadi dasar bagi penelitian lebih lanjut terkait dengan perancangan hingga pengembangan aplikasi serupa.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dan penyusunan tugas akhir ini dengan urutan sebagai berikut:

### **BAB 1 PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan mengenai masalah yang menjadi dasar pelaksanaan penelitian. Bab ini membahas latar belakang penelitian, identifikasi dan rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat serta membahas metode yang digunakan secara singkat.

### **BAB 2 LANDASAN TEORI**

Bab ini membahas berbagai teori-teori yang mendasari dan berhubungan dengan penelitian.

### **BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini menjelaskan terkait metode yang digunakan dalam penelitian. Dari metode pengambilan data, gamifikasi, metode pengembangan aplikasi hingga evaluasi.

### **BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan hasil penulisan dan pembahasan rancangan aplikasi pembelajaran akidah akhlak yang memuat gamifikasi, dengan metode penelitian metode *Design Thinking*, serta penulisan yang dilakukan menggunakan metode *usability testing*.

### **BAB 5 PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dari penelitian yang sudah dilakukan. Selain itu, bab ini juga berisi saran untuk pengembangan penelitian lebih lanjut demi mencapai hasil yang lebih maksimal.