

1. Pendahuluan

Latar Belakang

Pendidikan karakter menjadi aspek krusial dalam perkembangan anak dalam kemajuan teknologi yang semakin pesat. Menurut salah satu wali kelas SDN Palumbonsari 1 yaitu Ibu Dhea “nilai-nilai moral, etika, empati, kejujuran, dan nilai-nilai pancasila merupakan pondasi utama yang membentuk kepribadian yang baik pada masa depan”. Namun, dengan perubahan dinamis dalam kehidupan modern, tantangan dalam mendukung pembangunan karakter anak semakin kompleks. Salah satu tantangan utama adalah memperoleh metode pembelajaran yang efektif, menarik, dan sesuai dengan perkembangan zaman untuk mengimplementasikan nilai-nilai tersebut kepada anak-anak. Menurut Muhammad Yamin pada tahun 2020, ada tiga jenis literasi baru: literasi data, literasi teknologi, dan literasi manusia. Oleh karena itu, dalam sistem pendidikan merdeka belajar, fokus utamanya adalah pada pendidikan karakter sebagai landasan utama dari sistem Pendidikan [1].

Dalam era teknologi informasi, anak-anak terpapar pada gadget dan aplikasi dengan intensitas tinggi. Namun, kurangnya aplikasi yang secara khusus dirancang untuk mengintegrasikan pendidikan karakter dengan interaktif dan menyenangkan menjadi kekurangan yang perlu diatasi. Hal ini mendorong perlunya pengembangan aplikasi edukasi yang tidak hanya memberikan informasi, tetapi juga mengajarkan nilai-nilai karakter dengan cara yang menyenangkan dan relevan bagi anak-anak. Salah satu pendekatan yang telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa adalah gamifikasi. Studi yang diterbitkan di *Frontiers* mengungkapkan bahwa penerapan gamifikasi di sekolah-sekolah di Hong Kong secara signifikan meningkatkan motivasi siswa, meskipun hasilnya dapat bervariasi tergantung pada konteks dan subjek akademis yang diajarkan. Penelitian ini mendukung gagasan bahwa penggunaan elemen gim dalam pembelajaran dapat menjadi alat yang efektif untuk pendidikan karakter anak di era digital [2].

Adapun metode yang tepat pada kondisi anak-anak saat ini yang sangat tertarik dengan game maka gamifikasi merupakan salah satu pilihan bagus dalam pengembangan aplikasi edukasi pendidikan karakter anak. Gamifikasi adalah sebuah metode pembelajaran yang menerapkan dinamika dan mekanika gim demi meningkatkan kualitas *output* pembelajaran terutama kepada anak-anak dengan usia 10-12 tahun atau yang berada di kelas 4 sampai kelas 6. Sederhananya, gamifikasi adalah suatu teknik yang memasukkan unsur-unsur gim ke dalam bidang lain [3]. Dengan adanya unsur-unsur gim seperti sistem *ranking*, *username*, atau *friendlist* yang dapat menjadi peningkat rasa kompetitif siswa SD dalam mendukung pembelajaran pada kurikulum merdeka menggunakan aplikasi ini.

Selain metode Gamifikasi, perlu adanya *software development life cycle* (SDLC) guna memperjelas alur pengembangan aplikasi edukasi pendidikan karakter anak. *Software Development Life Cycle* (SDLC) sendiri merupakan sebuah tahapan-tahapan atau proses pengembangan suatu perangkat lunak untuk memastikan sistem atau perangkat lunak yang dibangun berjalan dengan baik dan efisien. Untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna atau kegunaan sistem dalam menggunakan aplikasi edukasi pendidikan karakter anak maka dilakukan pula teknik *system usability scale* (SUS) dengan berlandaskan kepada standar ISO 9241-11 untuk menilai *effectivity*, *efficiency*, dan *satisfication*. Serta standar ISO 9241-210 untuk memahami dan memenuhi kebutuhan pengguna, yang terkait erat dengan aspek interaktivitas dan kesenangan dalam penggunaan aplikasi dengan standar ISO/IEC ISO/IEC 25010. Proses pengukuran dengan teknik *system usability scale* (SUS) menggunakan kuesioner dan juga wawancara serta menggunakan skor 1 - 10 sebagai patokan penilaian.

Topik dan Batasannya

Berdasarkan latar belakang tersebut perlunya pembangunan aplikasi yang sesuai dengan pengguna dalam mendukung pembentukan karakter yang mengandung nilai-nilai moral, etika, empati, dan kejujuran dengan memanfaatkan faktor keaktifan, ketertarikan, dan kesenangan yang sesuai dengan konsep P5 berdasarkan Kemendikbud Ristek No.56/M/2022. Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana membangun aplikasi edukasi pendidikan karakter anak di SDN Palumbonsari 1 dengan metode gamifikasi?.
2. Seberapa baik aplikasi berhasil dibuat berdasarkan metode SUS?
3. Seberapa peningkatan hasil pendidikan karakter yang dihasilkan dari penggunaan aplikasi ini?

Agar fokus penelitian tetap terjaga, perlu didefinisikan batasan-batasan yang akan menentukan lingkup dan ruang lingkup dari masalah yang akan diteliti. Batasan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Aplikasi Edukasi Pendidikan Karakter Anak ini fokus pada rentang usia 10-12 tahun atau kelas 4-6 untuk memastikan relevansi dan efektivitas aplikasi.
2. Fokus utama yaitu pada pengembangan karakter anak dengan integrasi nilai-nilai pendidikan karakter tanpa menyentuh area kurikulum lainnya.
3. Lingkup Penggunaan aplikasi yang dibuat hanya untuk dijadikan alat pendukung pembelajaran dan bukan produk utama pembelajaran pendidikan karakter.
4. Lingkup penelitian ini dibatasi pada satu jenis lingkungan pendidikan saja yaitu sekolah dasar untuk memungkinkan analisis yang lebih mendalam dan fokus terhadap pengembangan aplikasi dalam lingkungan pendidikan yang spesifik.

Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan sebuah aplikasi yang menggunakan gamifikasi sebagai metode pendukung pembelajaran pendidikan karakter anak serta mengukur kesesuaian kebutuhan dan keberhasilan aplikasi untuk meningkatkan pembentukan karakter anak.