

CIVICS CARING APPS: MEDIA PEMBELAJARAN M-LEARNING BERBASIS ANDROID UNTUK PEMBENTUKAN KARAKTER SISWA SEKOLAH DASAR

Mutiara Imtisyal Ammatulloh¹, Noviani Permana², Rizwan Firmansyah³, Lussy Nur Sha'adah⁴, Zahra Ihsani Izzatunnisa⁵, Dwi Iman Muthaqqin⁶

Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia^{1,2,3,4,5,6}

Email: mutiaraimtisyal@upi.edu¹, novianipermana77@upi.edu², rizwanfirmansyah@upi.edu³, lussyn01@upi.edu⁴, zahraihسانی2208@upi.edu⁵, dwiimanm@upi.edu⁶

INFO ARTIKEL

Diterima

11 Agustus 2021

Diterima dalam bentuk review 16 Agustus 2021

Diterima dalam bentuk revisi 22 Agustus 2021

Kata kunci:

monitoring peserta didik; karakter; civics caring apps.

ABSTRAK

Latar Belakang: Kemunculan pandemi COVID-19 telah memberikan pengaruh terhadap berbagai lini kehidupan, termasuk dalam aspek pendidikan. Pembelajaran dilakukan secara daring (dalam jaringan), sehingga interaksi antara guru dan siswa sangatlah terbatas. Selain terhambatnya penanaman aspek kognitif, internalisasi nilai-nilai karakter pun ikut terhambat. Sehingga dibutuhkan sebuah media edukatif berbasis pendidikan karakter yang tidak terbatas ruang dan waktu. *Civics Caring Apps* menyajikan skema penanaman nilai-nilai karakter yang diintegrasikan dengan games edukatif sehingga sesuai dengan minat serta kebutuhan peserta didik.

Tujuan: Untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi guru dalam menginternalisasi nilai-nilai karakter kepada peserta didik meskipun pembelajaran dilakukan secara daring.

Metode: Menggunakan metode penelitian model *Design and Development* (D&D) atau desain dan pengembangan. Metode pengumpulan data dilakukan dengan studi literatur, wawancara dan angket.

Hasil: Bahwa akhir penelitian ini adalah *task user*, bukti perubahan karakter peserta didik, *prototype design* dan aplikasi android dalam memberikan pemahaman nilai karakter dengan *user experience* yang baik serta tampilan konten yang interaktif sehingga membuat peserta didik termotivasi untuk mengimplementasikan setiap nilai karakter positif yang dipelajarinya.

Kesimpulan: proses pembelajaran daring (dalam jaringan) telah menghambat proses internalisasi pendidikan karakter pada peserta didik. Kehadiran *Civics Caring Apps* telah terbukti dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembentukan karakter peserta didik pada masa COVID-19.

Keywords:

student monitoring;
character; civics caring
apps.

ABSTRACT

Background: The emergence of the COVID-19 pandemic has had an impact on various lines of life, including the education aspect. Learning is done boldly (on a network), so that interaction between teachers and students is limited. In addition to inhibiting the cultivation of cognitive aspects, the

internalization of character values is also hampered. So we need an educational media based on character education that is not limited by space and time. Civics Caring Apps presents a scheme for inculcating character values that are integrated with educational games so that they are in line with the interests and needs of students.

Objective: *The main objective of this research is to increase the effectiveness and efficiency of teachers in internalizing character values to students even though learning is done online.*

Methods: *Using the model research method Design and Development (D&D) or design and development. The method of data collection was carried out by literature studies, interviews and questionnaires.*

Results: *Whereas the end of this study is the task the user, evidence of change in the character of the students, prototype design and android applications in providing understanding of the value of the character with the user experience is good and display interactive content so as to make the students motivated to implement each value of the positive traits learned.*

Conclusion : *the online learning process (on the network) has hampered the process of internalizing character education for students. The presence of Civics Caring Apps has been proven to increase the effectiveness and efficiency of the character building process of students during the COVID-19 period.*

Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan. Tujuan pendidikan di Indonesia termaktub dalam Pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional yang mengisyaratkan bahwa tujuan pendidikan bukanlah semata-mata untuk mengembangkan aspek kognitif melainkan juga untuk menginternalisasi nilai-nilai karakter pada peserta didik ([Fransiska](#), 2019). Guru-guru di sekolah serta kurikulum pendidikan telah berupaya menanamkan nilai-nilai karakter pada peserta didik, baik dalam materi pembelajaran maupun dalam aktivitas dan proses belajar mengajar sehari-hari. Semenjak kemunculan pandemi COVID-19, proses internalisasi nilai-nilai karakter pada peserta didik mengalami hambatan. Hal tersebut disebabkan karena terbatasnya interaksi serta intensitas pertemuan antara guru dan siswa, sehingga guru mengalami kesulitan dalam melakukan monitoring serta pengawasan terhadap pembentukan karakter peserta didik ([Lestari](#), 2018).

Penelitian terdahulu yang memiliki kemiripan dengan topik penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh ([Livano et al.](#), 2009) dengan judul Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Pendidikan Karakter Berbasis Android. Subjek dari penelitian tersebut adalah para remaja dalam rentang usia 11-19 tahun. Penelitian lainnya adalah penelitian yang dilakukan oleh ([Bahri & Wahdian](#), 2021) dengan judul Penguatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter melalui Game Edukasi Icando di Sekolah Dasar. Penelitian

ini dilakukan di SDN Batubelah Timur 1 dan SDN Bates 1. Adapun hasil Survei IPNU (Ikatan Pelajar Nahdlatul Ulama) Jawa Timur pada bulan april tahun 2020 mengungkapkan menilai sistem pembelajaran daring yang sedang diterapkan untuk pelajar pada saat ini dirasa kurang efektif, sebanyak 92,29% pelajar jawa timur menginginkan metode belajar khususnya dalam keadaan daring ini lebih kreatif dan inovatif. Hal ini didukung dengan 88,75% responden yang menganggap proses pembelajaran saat ini menjenuhkan, membosankan, dan membuat stres (Syaffi, 2020). Berpangkal dari beberapa penelitian tersebut maka dapat diketahui bahwa pembentukan karakter peserta didik di jenjang sekolah dasar telah menjadi perhatian berbagai pihak.

Pada penelitian ini peneliti mengambil beberapa fokus permasalahan yang cukup vital dan krusial untuk diteliti. Fokus permasalahan diambil berdasarkan pertimbangan realita di lapangan. Mengacu pada proses pertumbuhan anak hingga mencapai usia remaja atau bahkan dewasa di zaman ini, dimana terdapat banyak remaja yang memiliki tingkat kenakalan di luar ambang batas, hal hal tersebut dibuktikan dengan semakin meningkatnya angka kriminalitas dan pelanggaran yang dilakukan oleh anak di usia remaja (Nunung Unayah, 2015). Oleh sebab itu perlu adanya sebuah pembelajaran yang itu menyangkut langsung dengan pertumbuhan karakter anak (Ridwan, 2016). Adapun beberapa fokus permasalahan yang akan diteliti adalah pertama terkait langkah-langkah yang dapat dilakukan oleh guru dalam upaya pembentukan karakter peserta didik pada masa pandemi COVID-19 dan kedua terkait rancangan *Civics Caring Apps* yang akan digunakan sebagai upaya pembentukan karakter pada peserta didik.

Manfaat dari penelitian ini bersifat general, sehingga bisa dirasakan oleh berbagai elemen seperti peserta didik, pihak sekolah, orang tua/wali siswa serta masyarakat pada umumnya. Aplikasi ini menyajikan konten-konten edukatif yang menghibur, seperti materi interaktif, video animasi serta kumpulan cerita pendek. Selain itu, guru pun dapat dengan mudah melakukan pengawasan dan monitoring terhadap pembentukan karakter peserta didik tanpa terbatas ruang dan waktu. Media pembelajaran *mobile learning (m-learning)* berbasis android sangatlah strategis untuk digunakan, sebab media tersebut sesuai dengan minat anak. Selain itu, dengan adanya media ini maka dapat mengalihkan dan mengarahkan minat siswa agar lebih bijak menggunakan alat komunikasi.

Tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan efektivitas serta efisiensi guru dalam menginternalisasi nilai-nilai karakter pada peserta didik di masa pandemi COVID-19. Kehadiran Aplikasi *Civics Caring* dapat membangun integrasi antara guru dan orang tua dalam melakukan monitoring terhadap pembentukan karakter peserta didik. Selain itu, peserta didik pun dapat menambah wawasan melalui hiburan yang edukatif serta sesuai dengan minat dan perkembangan zaman di masa kini. Seperti dikemukakan oleh (Abdullah et al., 2016) bahwasanya media aplikasi edukasi dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendidik.

Metode Penelitian

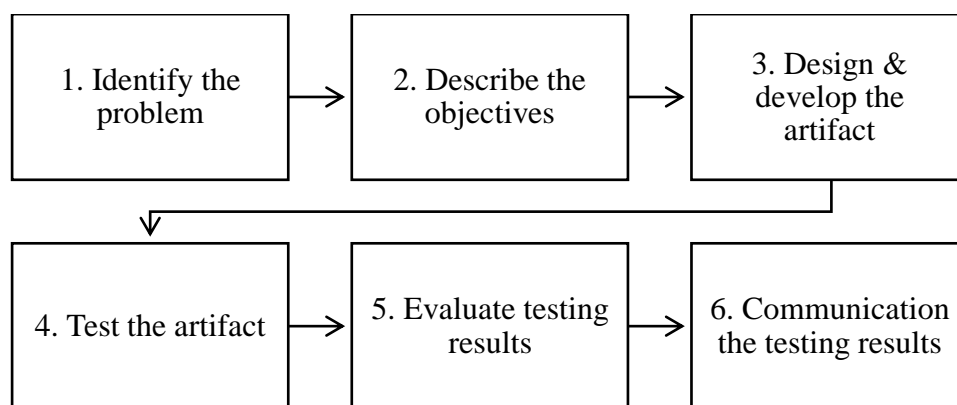
Jenis Penelitian yang digunakan yaitu Campuran, dengan metode penelitian *Design and Development (D&D)*, metode ini didefinisikan oleh (Richey, R.C. & Klein,

2007), secara sistematis yakni, model penelitian ini mempelajari mulai dari proses mendesain, pengembangan, dan evaluasi dibarengi tujuan menciptakan atau meningkatkan model dengan membentuk dasar empiris untuk menciptakan produk dan alat, baik di dalam pembelajaran maupun diluar konteks pembelajaran.

Penelitian *Design and Development* (D&D) berfokus terhadap aspek analisis, perencanaan, produksi, dan atau evaluasi. Perencanaan dan pengembangan (D&D) sebagai model penelitian tidak hanya membidik hasil akhir, tetapi juga penemuan-penemuan dari penelitian terhadap produk-produk yang telah dirancang ([Richey, R.C. & Klein, 2007](#)).

Adapun tahapan pada penelitian ini dilakukan sesuai dengan arahan protokol kesehatan yang telah ditetapkan pemerintah dan pihak terkait, selanjutnya tahapan penelitian yang akan dilakukan meliputi empat tahapan, yang diproyeksikan dalam tahapan yaitu dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, dan publikasi.

Prosedur penelitian ini mengadopsi pendapat dari Peffers, dkk, terdiri dari enam tahapan-tahapan, yaitu sebagai berikut:



Gambar 1
Prosedur Penelitian

Sumber : ([Ellis, E.T. & Levy, 2010](#))

Prosedur penelitian ini dimulai dari mengidentifikasi permasalahan (*Identify the Problem*) yang menjadi latar belakang dilakukan penelitian yakni, keterbatasan guru dalam membentuk karakter peserta didik pada jenjang Sekolah Dasar melalui pembelajaran dalam jaringan yang dilakukan selama pandemi COVID-19. Kemudian mendeskripsikan tujuan (*Describe the Objectives*), berdasarkan permasalahan tersebut, didapati bahwa alasan utama adanya penelitian ini secara keseluruhan adalah untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang dapat memudahkan guru dalam memonitoring aktivitas peserta didik serta dapat menanamkan nilai-nilai dan moral yang dapat menstimulasi pembentukan karakter peserta didik pada jenjang Sekolah Dasar. Ketiga, merancang desain dan pengembangan produk (*Design & Develop the Artifact*) yang sesuai dengan tujuan penelitian. Adapun produk yang dirancang dan dikembangkan dalam penelitian ini yaitu, *Prototype Civics Caring Apps*. Keempat, melakukan percobaan/ uji coba terhadap produk dan mengevaluasi hasil dari

percobaan/uji coba (*Test the Artifact & (Evaluate the Testing Result)*). Kelima, mengkomunikasikan hasil percobaan/ uji coba (*Communicating the Testing Result*) dan hasil evaluasi pada proses sebelumnya kemudian dibuatkan suatu kesimpulan.

Partisipan dalam penelitian ini dipilih atas dasar pertimbangan dari peneliti. Oleh karena itu dalam penelitian ini melibatkan dua ahli materi, satu ahli media, 28 siswa-siswi dan beberapa Pengajar/Guru di tingkat Sekolah Dasar. Para ahli merupakan dosen di Universitas Pendidikan Indonesia, dengan kepakaran pada bidang Pendidikan Kewarganegaraan, Psikologi, dan juga Ilmu Komputer, sedangkan siswa dan guru merupakan sivitas akademika SDN 189 Neglasari Kota Bandung.

Pendekatan dalam pengumpulan data penelitian ini menggunakan pendekatan Campuran/ *Mix Methods*, yaitu pendekatan yang menggabungkan atau mengasosiasikan strategi pemeriksaan kuantitatif dan kualitatif. Pendekatan *Mix Methods* lahir dengan tujuan memberikan solusi alternatif bagi peneliti dalam melihat masalah sosial yang tidak hanya dari satu perspektif, tetapi bisa gabungan/kombinasi antara kualitatif dan kuantitatif ([Subagyo, 2020](#)). *Intrument* penelitian ini meliputi studi literatur, wawancara, dan angket. Riset empirik akan memberikan data secara obyektif yang dinyatakan dalam bentuk angka, dari hasil pengisian kuesioner (kuantitatif), maupun pendalaman sumber melalui pertanyaan wawancara (kualitatif). Studi literatur digunakan untuk mencari dan mengumpulkan informasi dari penelitian terdahulu. Menurut ([Moleong, 2011](#)) wawancara adalah mengkonstruksi tentang individu, kesempatan, sentimen, inspirasi, permintaan, dan kepedulian. Wawancara yang dilakukan guna mengumpulkan informasi dari sebagai data primer penelitian. Angket adalah suatu teknik yang memanfaatkan *rundown* dari pertanyaan-pertanyaan tersusun yang harus dibulatkan oleh responden, angket yang digunakan dalam penelitian ini bersifat tertutup, dimana terdapat instrumen eksplorasi yang berisi rangkaian pertanyaan atau penjelasan untuk mengumpulkan informasi atau data, dimana responden harus menjawab sesuai dengan perspektifnya ([Novrihan Leily Nasution, 2015](#)).

Teknis analisis yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif untuk mengolah data kualitatif dan kuantitatif ([Samsu, 2004](#)). Informasi yang telah dikumpulkan kemudian diperiksa dengan menggunakan resep estimasi skala Likert. Skala Likert sebagian besar digunakan untuk mengukur perspektif, yang pada umumnya menggunakan peringkat lima poin ([Sugiono, 2011](#)). Adapun penyimpulan hasil penelitian dilakukan setelah penafsiran data dengan menjawab tujuan penelitian, atas dasar data/ informasi yang diperoleh dalam penelitian secara keseluruhan. Penemuan-penemuan yang dimaksud adalah sebagai langkah-langkah yang dapat dilakukan oleh para pengajar dengan tujuan akhir untuk membentuk karakter peserta didik di masa pandemi COVID-19.dan kedua terkait rancangan *Civics Caring Apps*.

Hasil dan Pembahasan

A. Hasil Penelitian

1. Desain Media Pembelajaran *Civics Caring Apps*

Untuk mengetahui desain yang tepat pada media pembelajaran *Civics Caring Apps* bagi siswa di tingkat Sekolah Dasar yaitu dengan menerapkan langkah-langkah model pengembangan media ADDIE, yang dapat dibagi menjadi dua domain yang diantaranya adalah analisis dan perancangan/desain.

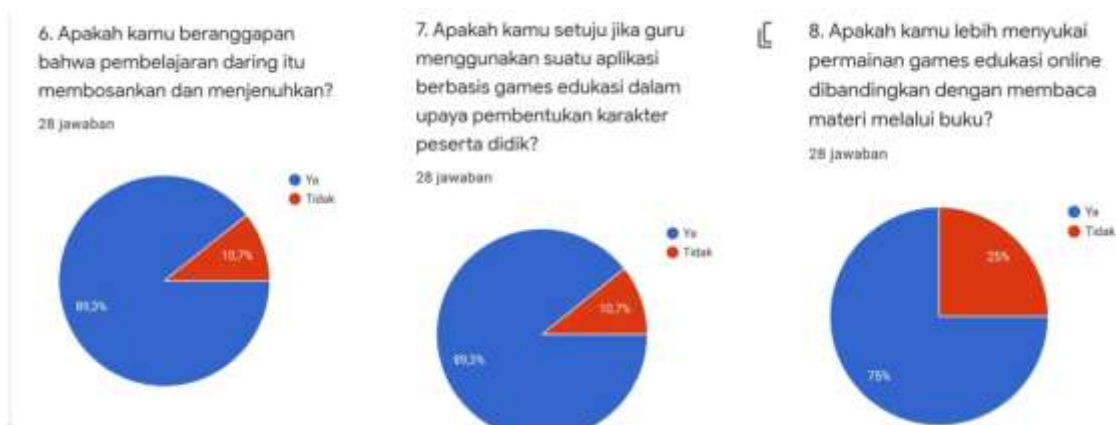
Tahap analisis meliputi:

a. Analisis Cakupan Materi

Pada penerapan cakupan materi ini dilakukan wawancara dengan guru SDN 189 Neglasari untuk memastikan kebutuhan/pentingnya media pembelajaran. Dihasilkan dari wawancara tersebut guru merasa perlu dikembangkannya media pembelajaran berbasis *game android*. Salah satu diantaranya diharapkan media ini dapat menjadi solusi dalam memonitoring karakter peserta didik di tengah keterbatasan guru dalam pelaksanaan pembelajaran daring.

b. Analisis Karakteristik pengguna

Sasaran penggunaan media pembelajaran adalah siswa Sekolah Dasar yang merasa lebih tertarik melakukan pembelajaran menggunakan *game android*, hal ini dibuktikan dari hasil angket yang disebarakan terhadap 28 siswa di SDN 189 Neglasari sebagai berikut:



Gambar 2
Hasil angket karakteristik pengguna

Berdasarkan hasil data angket tersebut 89,3% menyatakan bahwa pembelajaran daring itu membosankan dan menjenuhkan, sehingga untuk menyiasati hal tersebut sangat dibutuhkan suatu inovasi pembelajaran agar siswa dapat termotivasi untuk belajar. Dalam poin berikutnya, siswa merasa setuju jika guru menggunakan aplikasi berbasis games edukasi yang di dalamnya terkait pembentukan karakter siswa, hal ini dibuktikan sebanyak 89,3% yang menjawab setuju. Hasil poin pertanyaan terakhir pun tidak jauh berbeda, sebanyak 75% siswa lebih menyukai permainan games edukasi online dibandingkan dengan membaca materi melalui buku.

Hasil analisis tersebut selanjutnya dijadikan sebagai landasan dibuatnya media pembelajaran *Civics Caring Apps* yang kemudian dibuatkan dokumen sebagai berikut ([Mega Cahya Pratiwi](#), [Cepi Riyana](#), 2018):

1) *Flowchart*

Flowchart atau diagram alir merupakan sekumpulan simbol-simbol yang memiliki makna tertentu dan disusun kedalam bentuk bagan. *Flowchart* berfungsi sebagai gambaran hubungan antara proses (instruksi) satu dengan proses lainnya secara berurutan pada aplikasi.

2) *Storyboard*

Storyboard merupakan gambaran detail konten aplikasi yang disusun ke dalam tiga baris kolom, meliputi kolom keterangan, kolom visual, dan kolom audio. *Storyboard* memiliki fungsi untuk merinci detail konten pada aplikasi.

3) Rancangan pembelajaran

Dibuat untuk mempertimbangkan bahan materi yang terdapat pada *Civics Caring Apps* sesuai dengan RPP di tingkat Sekolah Dasar.

4) Aset desain visual 2D

Menyiapkan aset desain visual 2D sebagai bahan untuk tahap selanjutnya, meliputi logo aplikasi, tombol, *background*, dan animasi pendukung materi.

5) Aset audio

Menyiapkan aset audio untuk kebutuhan aplikasi. Audio meliputi musik latar dan musik yang dimunculkan pada tiap marker yang dipindai.

2. Pengembangan Media *Civics Caring Apps*

Pada Rancangan aplikasi ini akan mengembangkan media pembelajaran berbasis Pendidikan karakter dengan teknologi. Ide yang peneliti angkat merupakan keterbaruan pada penelitian ini adalah menerapkan *Civics Caring (Character Building) Apps* sebagai media pembelajaran berbasis pendidikan karakter secara digital yang menggabungkan antara model pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT) dengan metode pembelajaran *games based learning*, dengan adanya aplikasi tersebut merupakan solusi yang kami tawarkan untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi monitoring pembentukan karakter kepada peserta didik dalam pembelajaran daring dengan menyesuaikan pada kemajuan teknologi serta minat peserta didik.

Kehadiran aplikasi ini dapat menjadi solusi dalam pembentukan serta peningkatan karakter positif peserta didik, melalui pemahaman penggunaan teknologi informasi secara bijak. Sehingga dalam penggunaannya akan meningkatkan efektivitas dan efisiensi sebagai media dalam proses pembentukan karakter peserta didik. Skema aplikasi ini memiliki fitur untuk memonitoring pembentukan karakter peserta didik, menu yang terdapat dalam aplikasi sebagai berikut:



Gambar 3
Menu *Civics Caring Apps*

1. Berly (Belajar bersama Carly), berisi materi interaktif terkait nilai-nilai karakter yang seharusnya dimiliki oleh peserta didik.
2. Cerly (Cerita dari Carly), berisi kumpulan dongeng atau cerita rakyat yang mengandung pesan dan moral yang dapat diteladani oleh peserta didik.
3. Vidly (*Video* dari Carly), berisi tayangan video mengenai keberagaman bangsa dan nilai-nilai toleransi.
4. Tesly (Tes dari Carly), berisi game edukatif dalam bentuk kumpulan soal yang di dalamnya terdiri dari tingkatan level dimana setiap levelnya mempunyai poin atau nilai sebagai bentuk rewards, agar peserta didik lebih termotivasi.
5. Monte (Monitoring untuk teman-teman), berisi tentang pernyataan aktivitas yang telah dilakukan oleh peserta didik.
6. Testimoni dari Ayah dan Bunda, berisi tentang tanggapan orang tua atau wali dari peserta didik, terkait Civics Caring APPS.

3. Tanggapan Ahli

Produk media pembelajaran *Civics Caring Apps* kemudian dapat masuk pada tahap selanjutnya yaitu diulas oleh para ahli untuk selanjutnya diujicobakan kepada pengguna. Aspek penilaian *Civics Caring Apps* ini dapat dilihat dari 2 kategori yaitu segi isi/materi dan juga dari segi tampilan desain. Melalui angket yang diberikan kepada ahli media dan 2 orang ahli materi, didapati hasil penilaian dari para ahli sebagai berikut:

Tabel 1
Hasil Kuesioner Tanggapan Para Ahli

No.	Reviewer	Isi/materi	Tampilan desain	Rata-rata	Kategori penilaian
1.	Ahli Materi	4,5	4,3	4,4	Sangat baik
2.	Ahli Media	3,8	3,4	3,6	Baik
Rata-rata				4	Baik

Sumber: Pengolahan data 2021

Berdasarkan hasil kuesioner tanggapan para ahli yang terdapat pada Tabel 1, dapat disimpulkan bahwa ahli materi dan ahli media menyatakan bahwa media pembelajaran *Civics Caring Apps* layak untuk diujicobakan pada pembelajaran

siswa di tingkat Sekolah Dasar. Secara keseluruhan, *Civics Caring Apps* memiliki penilaian “*Baik*” dari para ahli, namun berdasarkan hasil wawancara didapati informasi berupa saran mengenai tampilan desain yang harus direvisi agar lebih menarik.

4. Tanggapan Pengguna

Setelah revisi tahap pertama yang dilakukan sesuai saran dari para ahli, kemudian produk media pembelajaran *Civics Caring Apps* diujicobakan untuk mengetahui respon dari pengguna. Penilaian pengguna didapatkan dari data kuesioner yang telah disebar dengan sampelnya yang diisi oleh 28 siswa di SDN 189 Neglasari, Kota Bandung. Hasil uji coba terhadap *Civics Caring Apps* tersebut didasarkan pada 12 aspek yaitu diantaranya:

Tabel 2
Hasil Uji Coba *Civics Caring Apps*

No.	Aspek yang dinilai	Skor	Rata-rata	Kategori
1.	Kejelasan petunjuk belajar	118	4,21	Sangat Baik
2.	Kejelasan uraian materi	116	4,14	Baik
3.	Pemberian kesempatan kepada siswa untuk berlatih sendiri	114	4,07	Baik
4.	Kejelasan bahasa yang digunakan	123	4,39	Sangat Baik
5.	Kesesuaian gambar untuk memperjelas isi	116	4,14	Baik
6.	Kesesuaian video untuk memperjelas isi	118	4,21	Sangat Baik
7.	Kesesuaian animasi untuk memperjelas isi	117	4,17	Baik
8.	Kebebasan memilih menu	109	3,89	Baik
9.	Daya dukung musik	107	3,82	Baik
10.	Ketetapan pemilihan warna background dan warna tulisan	112	4	Baik
11.	Ketetapan memilih jenis dan ukuran huruf	117	4,17	Baik
12.	Tampilan animasi yang disajikan	120	4,28	Sangat baik

Jumlah	1387	49,49	
Rata-rata		4,12	Baik

Sumber: Pengolahan data 2021

Berdasarkan Tabel 2 data uji coba *Civics Caring Apps* di lapangan dengan melibatkan 28 siswa dan 12 indikator memiliki total jumlah penilaian sebesar 1387 dan rata-rata hasil penilaian berdasarkan hasil uji coba adalah 4,12. Sehingga dapat disimpulkan *bahwa Civics Caring Apps* menurut tanggapan siswa dinilai “Baik”. Adanya hasil evaluasi diatas dapat memberikan gambaran mengenai apa saja yang harus diperbaiki pada *Prototype Civics Caring Apps*, selain daripada itu dengan mengetahui kekurangan yang ada diharapkan dapat memunculkan gagasan dan ide baru dalam pengembangan suatu inovasi yang berbasis aplikasi.

B. Pembahasan

Berdasarkan data dan fakta diatas, maka peneliti melakukan komparasi terhadap penelitian sebelumnya yang juga menjadi landasan dalam penelitian ini. Pertama, penelitian yang dilakukan oleh ([Livano et al.](#), 2009) dengan judul Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Pendidikan Karakter Berbasis Android. Subjek dari penelitian tersebut adalah berada pada masa remaja, yaitu 11-19 tahun. Penelitian tersebut membahas mengenai solusi alternatif yang dapat dipilih dalam mengembangkan karakter, yaitu dengan penggunaan jenis game *visual novel* berbasis android. Rancang bangun aplikasi pembentukan karakter ini dibuat dengan tujuan untuk menciptakan game edukasi *visual novel* yang dapat membantu pengembangan karakter para generasi muda di usia 16 tahun sampai 19 tahun kearah yang positif.

Adapun penelitian yang dilakukan oleh kami melalui *Civics Caring Apps* ditujukan pada peserta didik Sekolah Dasar sebagai media pembelajaran daring. Dengan memasukkan berbagai nilai dari pendidikan karakter khususnya nilai-nilai yang sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Contohnya sikap jujur, adil, gemar menolong, dan lain sebagainya. Keterbaruan dari aplikasi yang kami tawarkan yaitu terdapat fitur yang dapat memudahkan guru dalam memonitoring peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran daring pada masa pandemi COVID-19.

Kedua, Penelitian yang dilakukan oleh oleh ([Bahri & Wahdian](#), 2021) dengan judul Penguatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter melalui Game Edukasi *Icando* di Sekolah Dasar. Penelitian ini dilakukan di SDN Batubelah Timur 1 dan SDN Bates 1, dengan metode kualitatif, pendekatan deskriptif, dan menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi dan wawancara. Adapun hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi Game Edukasi *Icando* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang memperkuat nilai- nilai karakter yang diberikan.

Kesimpulan dari komparasi antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah penelitian yang kami laksanakan merupakan suatu solusi dari kurangnya pemahaman terhadap pendidikan karakter serta pengoptimalan lebih lanjut terhadap proses pembelajaran secara daring terutama pada masa pandemi COVID-19.

Kesimpulan

Penelitian Pengembangan *Civics Caring Apps* dilakukan menggunakan metode *Design and Development* ini menghasilkan tahapan desain yang tepat pada media pembelajaran *Civics Caring Apps* bagi siswa di tingkat Sekolah Dasar yaitu dengan menerapkan langkah-langkah model pengembangan media ADDIE dan Penilaian para ahli. Aplikasi ini mengkoordinasikan media pembelajaran berbasis karakter dengan inovasi dalam teknologi. Ide yang peneliti angkat merupakan keterbaharuan pada penelitian ini adalah menerapkan *Civics Caring Apps* berbasis digital/ teknologi sebagai media pembelajaran yang mengkoordinasikan antara model *Value Clarification Technique* dengan metode *Game Based Learning*. Aplikasi ini memiliki skema berupa fitur untuk memonitoring pembentukan karakter peserta didik, fitur yang terdapat dalam aplikasi ini, ada fitur Berly sebagai fitur pertama. Kedua, fitur Cerly. Ketiga, fitur Vidly. Keempat, fitur Tesly. Kelima, fitur Monte. Keenam fitur Testimoni dari Ayah dan Bunda.

Ahli materi dan ahli media menilai, bahwa media pembelajaran *Civics Caring Apps* layak untuk diujicobakan pada pembelajaran siswa di tingkat Sekolah Dasar. Secara keseluruhan, *Civics Caring Apps* memiliki penilaian “Baik” dari para ahli, namun berdasarkan hasil wawancara didapati informasi berupa saran mengenai tampilan desain yang harus direvisi agar lebih menarik. Setelah revisi tahap pertama yang dilakukan sesuai saran dari para ahli, kemudian produk media pembelajaran *Civics Caring Apps* diujicobakan untuk mengetahui respon dari pengguna. Jumlah skor penilaian dari para pengguna adalah 1387 dan rata-rata hasil penilaian berdasarkan hasil percobaan/ uji coba adalah 4,12. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *Civics Caring Apps* menurut tanggapan siswa dinilai “Baik”. Adanya hasil evaluasi diatas dapat memberikan gambaran mengenai apa saja yang harus diperbaiki pada *Prototype Civics Caring Apps*, selain daripada itu dengan mengetahui kekurangan yang ada diharapkan dapat memunculkan gagasan dan ide baru dalam pengembangan suatu inovasi yang berbasis aplikasi.

Berdasarkan hasil komparasi antara penelitian terdahulu yaitu, penelitian pertama yang dilakukan oleh ([Livano et al.](#), 2009) dengan judul Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Pendidikan Karakter Berbasis Android, dan penelitian kedua oleh ([Bahri & Wahdian](#), 2021) dengan judul Penguatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter melalui Game Edukasi *Icando* di Sekolah Dasar, mendapatkan suatu kesimpulan bahwa, penelitian yang kami laksanakan merupakan suatu solusi dari kurangnya pemahaman terhadap pendidikan karakter serta pengoptimalan lebih lanjut terhadap proses pembelajaran secara daring terutama pada masa pandemi COVID-19.

Bibliografi

- Abdullah, M. Y., Hastuti, W., & Karmila, A. (2016). Lego (Puzzle Bingo) Games : Media Edukatif Berbasis Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Sekolah Dasar Dalam Mewujudkan Generasi Indonesia Emas. *Jurnal PENA*, 2, 296–307. <https://doi.org/10.37348/cendekia.v3i2.44>
- Bahri, S., & Wahdian, A. (2021). *Penguatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Melalui Game Edukasi Icando di Sekolah Dasar*. 6, 23–41. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v6i2.15078>
- Ellis, E.T. & Levy, Y. (2010). *A Guide for Novice Researchers: Design and Development Research Methods. Dalam Proceedings of Informing Science & IT Education Conference (InSITE)*. Nova Southeastern University.
- Fransiska. (2019). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. 60(1), 147–173.
- Lestari, S. (2018). Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94–100. <https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.459>
- Livano, V. F., Ciputra, U., & Town, U. C. (2009). *Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Pendidikan Karakter Berbasis Android*.
- Mega Cahya Pratiwi , Cepi Riyana, L. D. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pocket Book Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar (Studi Pengembangan Media Pembelajaran Berdasarkan Metode Design and Development)*.
- Moleong, L. J. (2011). *Metode Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosdakarya.
- Novrihan Leily Nasution. (2015). Pengaruh Tingkat Pendidikan Pegawai Terhadap Kinerja Pegawai Pada Kantor Pos Pemeriksa Rantauprapa. *Jurnal Ecobisma*, 2(2). <https://doi.org/10.36987/ecobi.v2i2.1555>
- Nunung Unayah, M. S. (2015). *Fenomena Kenakalan Remaja Dan Kriminalitas The Phenomenon Of Juvenile Delinquency And Criminality*.
- Richey, R.C. & Klein, J. (2007). *Design and Development Research Methods, Strategies, and Issues*. New York: Ruotledge.
- Ridwan, M. (2016). Ajaran Moral Dan Karakter Dalam Fabel Kisah Dari Negeri Dongeng Karya Mulasih Tary (Kajian Sastra Anak Sebagai Bahan Ajar Di Sekolah Dasar). *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 6(01), 95–109. <http://doi.org/10.25273/pe.v6i01.299>
- Samsu. (2004). *Metode Penelitian: Teori dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif*.

Mixed Methods, serta Research and Development.

- Subagyo, D. A. (2020). *Praktik Penelitian Linguistik (1st ed.)*. Intelligensia Media.
- Sugiono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & d.* Alfabeta.
- Syafii, M. (2020). *Survei: Sistem Belajar Online Membosankan dan Bikin Stres
Halaman all - Kompas.com.* KOMPAS.COM.