

## Pembangunan Aplikasi Edukasi Pendidikan Karakter Anak di SDN Palumbonsari 1 dengan Metode Gamifikasi

Achmad Rizky<sup>1</sup>, Eko Darwiyanto<sup>2</sup>, Mahendra Dwifabri Purbolaksono<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Fakultas Informatika, Universitas Telkom, Bandung

<sup>1</sup>achmadrizky@students.telkomuniversity.ac.id, <sup>2</sup>ekodarwiyanto@telkomuniversity.ac.id,

<sup>3</sup>mahendradp@telkomuniversity.ac.id

---

### Abstrak

Penelitian ini mengembangkan dan mengevaluasi aplikasi Edukasi Pendidikan Karakter Anak (AEPKA) untuk mendukung pembelajaran nilai karakter bagi siswa SD. Aplikasi ini dirancang untuk mengatasi kurangnya alat bantu pembelajaran yang interaktif dan mudah diakses, dengan menyediakan materi berupa video animasi dan game quiz. Topik ini penting karena pendidikan karakter adalah bagian esensial dari kurikulum nasional, namun alat bantu yang ada saat ini kurang mendukung keterlibatan siswa secara interaktif. Saat ini, terdapat keterbatasan pada aplikasi yang efektif menggabungkan elemen gamifikasi untuk meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Solusi yang ditawarkan adalah pengembangan AEPKA, aplikasi mobile berbasis gamifikasi yang mengajarkan nilai karakter seperti kejujuran, kemandirian, dan gotong royong. Aplikasi ini diuji pada sembilan siswa melalui evaluasi efektivitas, efisiensi, dan kepuasan menggunakan metode success rate, time-based efficiency, dan System Usability Scale (SUS). Hasil evaluasi menunjukkan aplikasi ini efektif dengan success rate 91%, efisiensi waktu 19,11 detik, dan skor SUS rata-rata 86, yang masuk kategori "acceptable". Penelitian ini berkontribusi dengan menyediakan aplikasi yang efektif dan efisien dalam mendukung pendidikan karakter pada siswa SD.

**Kata kunci :** aplikasi edukasi, pendidikan karakter, gamifikasi, usability testing, System Usability Scale (SUS)

---