



## PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI DILETA TERHADAP PENGUATAN NILAI INTEGRITAS ANAK USIA DINI

Popi Dayurni<sup>1</sup>, Kurniati Rahmadani<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Bina Bangsa, Indonesia

Email: [popi.unp@gmail.com](mailto:popi.unp@gmail.com)



DOI: <https://doi.org/10.34125/jmp.v11i1.1352>

### Sections Info

#### Article history:

Submitted: 13 January 2026

Final Revised: 24 January 2026

Accepted: 10 February 2026

Published: 13 February 2026

#### Keywords:

Integrity Values

Ethical Dilemmas

Character Education

Early Childhood Education



### ABSTRACT

*This study aims to analyze the effect of using the DILETA application on strengthening the integrity values of early childhood. The background of the study lies in previous findings that show that although the DILETA application is effective in improving several aspects of character, integrity values are still the component with the lowest achievement. This study uses a quantitative approach with an explanatory design through simple linear regression analysis. The study sample consisted of 30 children aged 5–6 years who participated in learning using the DILETA application. The research instruments were an application usage questionnaire and an integrity observation sheet that had been validated by experts. The results showed that the use of the DILETA application had a significant effect on children's integrity values ( $p < 0.05$ ), with a regression coefficient of 0.599. The determination value ( $R^2 = 0.457$ ) indicates that 45.7% of the variation in children's integrity is explained by the use of the application, while the rest is influenced by external factors such as habits at home, the school environment, and children's social interactions. These findings confirm the effectiveness of ethical dilemma simulations in stimulating moral development according to the theories of Piaget, Kohlberg, and Hurlock. However, the initial version of the DILETA application was still linear and therefore unable to provide an adaptive moral experience.*

### ABSTRAK

*Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan aplikasi DILETA terhadap penguatan nilai integritas anak usia dini. Latar belakang penelitian terletak pada temuan sebelumnya yang menunjukkan bahwa meskipun aplikasi DILETA efektif dalam meningkatkan beberapa aspek karakter, nilai integritas masih menjadi komponen dengan capaian terendah. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksplanatori melalui analisis regresi linear sederhana. Sampel penelitian terdiri dari 30 anak usia 5–6 tahun yang mengikuti pembelajaran menggunakan aplikasi DILETA. Instrumen penelitian berupa angket penggunaan aplikasi dan lembar observasi integritas yang telah divalidasi pakar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi DILETA berpengaruh signifikan terhadap nilai integritas anak ( $p < 0.05$ ), dengan koefisien regresi sebesar 0.599. Nilai determinasi ( $R^2 = 0.457$ ) menunjukkan bahwa 45.7% variasi integritas anak dijelaskan oleh penggunaan aplikasi, sementara sisanya dipengaruhi oleh faktor eksternal seperti kebiasaan di rumah, lingkungan sekolah, dan interaksi sosial anak. Temuan ini menegaskan efektivitas simulasi dilema etika dalam menstimulasi perkembangan moral sesuai teori Piaget, Kohlberg, dan Hurlock. Meskipun demikian, aplikasi DILETA versi awal masih bersifat linear sehingga belum mampu memberikan pengalaman moral yang adaptif.*

**Kata kunci:** Nilai Integritas, Dilema Etika, Pendidikan Karakter, PAUD

## PENDAHULUAN

Pendidikan karakter pada anak usia dini merupakan fondasi penting dalam membentuk sikap, perilaku, dan moral yang akan berpengaruh sepanjang rentang kehidupan ([Erviana et al., 2024](#)). Salah satu nilai karakter yang menjadi fokus utama dalam kebijakan nasional adalah nilai integritas, yang mencakup kejujuran, tanggung jawab, komitmen, dan konsistensi antara perkataan dan Tindakan ([Maqbulah et al., 2025](#); [Suhara et al., 2025](#)). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menegaskan bahwa integritas merupakan nilai prioritas dalam program *Penguatan Pendidikan Karakter (PPK)* yang perlu ditanamkan sejak usia dini. Pada tingkat PAUD, nilai integritas diperkuat melalui aktivitas keseharian, pembiasaan, keteladanan, serta pemanfaatan media pembelajaran yang relevan dan mudah dipahami oleh anak ([Zannah et al., 2025](#)).

Namun, berbagai hasil observasi lapangan menunjukkan bahwa nilai integritas masih tergolong rendah pada anak usia dini ([Pulungan & Hayati, 2024](#); [Rahma et al., 2024](#)). kemampuan anak dalam memahami moral, termasuk aspek kejujuran dan tanggung jawab, berada pada tahap awal dan sangat dipengaruhi oleh konsekuensi eksternal. Anak usia dini cenderung mengambil keputusan berdasarkan penerimaan sosial atau menghindari hukuman, bukan karena pemahaman prinsip moral yang mendalam ([Hanafiah, 2024](#); [Ibda, 2023](#)). Hal ini menyebabkan perkembangan integritas berlangsung lebih lambat dibandingkan nilai moral lainnya.

Seiring perkembangan teknologi, media pembelajaran digital semakin banyak diterapkan dalam pendidikan anak usia dini. Simulasi digital dan aplikasi interaktif terbukti dapat membantu anak memahami situasi moral secara konkret, menarik, dan aman ([I'tikaf, 2024](#)). Salah satu bentuk inovasi tersebut adalah DILETA (Dilema Etika), yaitu aplikasi pembelajaran berbasis skenario interaktif yang dirancang untuk memberikan pengalaman menghadapi pilihan moral yang relevan dengan kehidupan anak. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa aplikasi DILETA layak, praktis, dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran karakter ([Amalia et al., 2020](#); [Ammatulloh et al., 2021](#)). Meski demikian, hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa nilai integritas merupakan aspek dengan capaian terendah dibandingkan nilai religius dan nasionalis. Anak masih menunjukkan kecenderungan memilih tindakan yang menguntungkan dirinya, menghindari ketidaknyamanan, atau mengikuti tekanan teman, sehingga menegaskan perlunya penguatan integritas melalui intervensi yang lebih terstruktur.

Literatur internasional dan nasional menunjukkan bahwa penggunaan simulasi berbasis teknologi dapat meningkatkan kemampuan anak mengambil keputusan moral ([Prasittichok et al., 2024](#); [Sayekti & Chang, 2022](#)). Piaget serta Kohlberg menegaskan bahwa perkembangan moral anak dapat ditingkatkan melalui pengalaman menghadapi dilema etis yang mendorong anak memilih tindakan berdasarkan pertimbangan moral, bukan sekadar imbalan atau konsekuensi). Media digital yang menghadirkan skenario dilema memungkinkan anak memahami konsekuensi moral secara lebih jelas dibandingkan metode tradisional seperti bercerita atau ceramah ([Qowim et al., 2024](#)).

Berdasarkan temuan tersebut, terdapat kebutuhan untuk mengembangkan penelitian lanjutan yang menggeser fokus dari penelitian pengembangan (R&D) menuju penelitian eksplanatori, guna mengukur secara empiris apakah penggunaan aplikasi DILETA benar-benar berpengaruh terhadap penguatan nilai integritas anak usia dini. Hal ini penting karena penelitian sebelumnya baru mencakup penilaian kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas awal, tetapi belum menguji pengaruhnya secara statistik.

Selain gap penelitian utama tersebut, perkembangan teknologi pendidikan juga

membuka peluang penelitian lanjutan yang lebih inovatif. Tren global seperti kecerdasan buatan (AI), *personalized learning*, *learning analytics*, big data edukasi, dan gamifikasi adaptif menghadirkan potensi besar dalam pengembangan media pembelajaran karakter yang lebih cerdas dan responsif. DILETA generasi awal masih bersifat linear dengan skenario statis sehingga belum mampu menyesuaikan dilema etika berdasarkan respons moral anak. Aplikasi ini juga belum dilengkapi sistem pemantauan perkembangan moral atau kemampuan menghasilkan skenario adaptif yang lebih otentik berdasarkan konteks sosial-budaya anak. Keterbatasan ini membuka peluang besar untuk penelitian lanjutan berbasis R&D generasi berikutnya.

Berdasarkan analisis tersebut, terdapat dua lapis *research gap*. Pertama, gap empiris berupa ketiadaan penelitian yang menguji pengaruh penggunaan DILETA terhadap nilai integritas secara kuantitatif, padahal nilai integritas merupakan aspek dengan skor terendah pada penelitian sebelumnya. Kedua, gap pengembangan, yaitu kebutuhan untuk menciptakan aplikasi DILETA generasi baru yang bersifat adaptif, didukung AI, mampu memantau perkembangan moral anak, dan menghasilkan skenario otomatis sehingga lebih selaras dengan arah penelitian teknologi pendidikan masa kini. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengisi gap empiris tersebut dengan menguji secara ilmiah : (1) apakah penggunaan aplikasi DILETA berpengaruh terhadap penguatan nilai integritas anak usia dini, dan (2) seberapa besar pengaruh tersebut. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan mengidentifikasi aspek-aspek integritas yang masih lemah sebagai dasar perancangan aplikasi DILETA lanjutan yang lebih adaptif, inovatif, dan relevan dengan arah kebijakan penelitian nasional.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan eksplanatori, yaitu pendekatan yang bertujuan untuk menjelaskan dan menguji pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat secara empiris melalui analisis statistik ([Iskandar et al., 2025](#)). Pendekatan ini dipilih karena penelitian berfokus untuk mengetahui sejauh mana penggunaan aplikasi DILETA (X) berpengaruh terhadap penguatan nilai integritas anak usia dini (Y).

Desain penelitian yang digunakan adalah regresi linear sederhana, yang umum digunakan dalam penelitian pengaruh pada konteks pendidikan anak usia dini karena mampu menggambarkan hubungan dan kontribusi variabel bebas secara langsung terhadap variabel terikat. Dengan menggunakan desain ini, peneliti dapat memperoleh gambaran kuantitatif mengenai besar dan arah pengaruh penggunaan aplikasi DILETA terhadap perkembangan nilai integritas anak.

Subjek penelitian berjumlah 30 anak usia 5–6 tahun yang merupakan siswa PAUD Ummatan Washaton, Kecamatan Kasemen, Kota Serang. Seluruh peserta dipilih sebagai sampel penelitian karena jumlah populasi yang relatif kecil sehingga memungkinkan penerapan teknik sampling jenuh. Data penelitian dikumpulkan melalui angket penggunaan aplikasi DILETA sebagai instrumen pengukuran variabel X dan lembar observasi perilaku untuk mengukur nilai integritas anak sebagai variabel Y. Hasil pengukuran selanjutnya dianalisis menggunakan teknik regresi linear sederhana untuk menguji hubungan serta besarnya pengaruh antara kedua variabel.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian dilakukan pada 30 anak usia 5–6 tahun yang menggunakan aplikasi DILETA

dalam pembelajaran karakter. Data diperoleh melalui angket penggunaan aplikasi (Variabel X) dan observasi nilai integritas (Variabel Y).

Ringkasan statistik deskriptif ditampilkan pada tabel berikut :

**Tabel 1. Statistik Deskriptif Variabel Penelitian**

Variabel	N	Minimum	Maksimum	Mean	SD
Penggunaan Aplikasi DILETA (X)	30	28	48	38,67	5,12
Nilai Integritas Anak (Y)	30	30	50	41,40	4,87

Untuk variabel penggunaan aplikasi DILETA, skor minimum adalah 28 dan skor maksimum 48, dengan nilai rata-rata 38,67 serta standar deviasi 5,12. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat penggunaan aplikasi berada pada kategori sedang hingga tinggi, dengan variasi penggunaan yang relatif moderat antar peserta. Untuk variabel nilai integritas anak, skor minimum adalah 30 dan skor maksimum 50, dengan nilai rata-rata 41,40 dan standar deviasi 4,87. Nilai ini mengindikasikan bahwa integritas anak berada pada kategori cukup hingga baik, serta distribusi data menunjukkan variasi yang cukup homogen antar anak. Secara keseluruhan, tabel ini memberikan gambaran awal bahwa kedua variabel berada pada kategori yang cukup stabil dan layak untuk dianalisis lebih lanjut menggunakan uji statistik parametrik.

**Tabel 2. Koefisien Regresi Variabel X terhadap Y**

Model	B	Std. Error	Beta	t	Sig.
Konstanta	18.214	4.112	-	4.43	0.000
Penggunaan Aplikasi (X)	0.599	0.103	0.676	5.82	0.000

Tabel koefisien regresi menunjukkan dua parameter penting, yaitu nilai konstanta dan koefisien variabel penggunaan aplikasi DILETA (X).

Pertama, nilai konstanta ( $B = 18.214$ ) menunjukkan bahwa apabila penggunaan aplikasi DILETA dianggap bernilai nol atau tidak digunakan sama sekali, maka nilai integritas anak diperkirakan berada pada angka 18.214. Nilai ini merupakan titik awal (intercept) sebelum adanya pengaruh dari variabel X. Nilai  $t$  sebesar 4.43 dengan signifikansi 0.000 menunjukkan bahwa konstanta tersebut signifikan secara statistik dan layak digunakan dalam model.

Kedua, koefisien regresi untuk variabel penggunaan aplikasi DILETA ( $B = 0.599$ ) menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif antara intensitas penggunaan aplikasi dan nilai integritas anak. Artinya, setiap peningkatan 1 poin skor penggunaan aplikasi DILETA akan meningkatkan 0.599 poin nilai integritas anak.

Nilai *standard error* sebesar 0.103 mengindikasikan bahwa estimasi koefisien cukup stabil dan tidak memiliki variasi besar. Sementara itu, nilai  $Beta = 0.676$  menunjukkan kekuatan pengaruh dalam bentuk standar, yang berarti penggunaan aplikasi DILETA memiliki kontribusi kuat terhadap peningkatan integritas anak.

Nilai  $t$  hitung sebesar 5.82 jauh lebih besar daripada  $t$  tabel pada taraf signifikansi 0.05, dan nilai  $sig = 0.000$  ( $< 0.05$ ) menunjukkan bahwa pengaruh variabel penggunaan aplikasi DILETA terhadap nilai integritas anak sangat signifikan secara statistik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa aplikasi DILETA memberikan kontribusi nyata dan berarti dalam meningkatkan perilaku integritas anak usia 5–6 tahun.

**Tabel 3. Koefisien Determinasi**

<b>R</b>	<b>R Square</b>	<b>Adjusted R Square</b>
0.676	0.457	0.440

Tabel koefisien determinasi menunjukkan bahwa nilai  $R = 0.676$ , yang menandakan adanya hubungan positif antara penggunaan aplikasi DILETA dengan nilai integritas anak. Berdasarkan kategori interpretasi koefisien korelasi menurut Guilford, angka 0.676 termasuk dalam kategori hubungan kuat, sehingga dapat dikatakan bahwa semakin tinggi penggunaan aplikasi DILETA, semakin tinggi pula kecenderungan meningkatnya integritas anak.

Selanjutnya, nilai  $R\text{ Square} = 0.457$  mengindikasikan bahwa 45.7% variasi atau perubahan pada nilai integritas anak dapat dijelaskan oleh penggunaan aplikasi DILETA. Artinya, aplikasi DILETA memiliki kontribusi yang cukup besar dalam pembentukan integritas anak usia 5–6 tahun melalui fitur-fitur pembelajaran karakter yang diberikan. Sementara itu, nilai  $R\text{ Square}$  juga memberi informasi bahwa 54.3% variasi integritas anak dipengaruhi oleh faktor lain di luar penggunaan aplikasi DILETA. Faktor-faktor tersebut dapat mencakup pembiasaan karakter yang dilakukan di rumah, pola asuh orang tua, peran guru dalam memberikan keteladanan, lingkungan sosial di sekolah, serta metode penguatan karakter lainnya yang tidak terukur dalam model penelitian ini.

Nilai  $\text{Adjusted } R\text{ Square} = 0.440$  menunjukkan penyesuaian koreksi terhadap jumlah sampel dan variabel dalam model, yang menegaskan bahwa model regresi memiliki kemampuan yang cukup baik dalam menjelaskan hubungan antara variabel, meskipun masih terdapat kontribusi faktor eksternal lain yang memengaruhi integritas anak. Secara keseluruhan, nilai-nilai pada tabel koefisien determinasi ini memperkuat kesimpulan bahwa penggunaan aplikasi DILETA memberikan pengaruh yang bermakna dan relevan terhadap perkembangan integritas anak usia dini.

### **Pembahasan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan DILETA (variabel X) berpengaruh positif dan signifikan terhadap nilai integritas anak usia 5–6 tahun (variabel Y). Koefisien regresi  $B = 0,599$  ( $p < 0,001$ ) menunjukkan bahwa setiap peningkatan 1 poin skor penggunaan DILETA berasosiasi dengan peningkatan  $\sim 0,60$  poin skor integritas anak. Selain itu, nilai  $\beta = 0,676$  menunjukkan bahwa pengaruh dalam satuan standar tergolong kuat, dan nilai  $R^2 = 0,457$  menandakan bahwa sekitar 45,7% variasi dalam integritas dapat dijelaskan oleh intensitas penggunaan aplikasi tersebut.

Temuan ini sejalan dengan hasil pada penelitian ([Hapsari et al.,2024](#)) tentang penggunaan media pembelajaran interaktif / aplikasi digital untuk pendidikan karakter, yang menunjukkan bahwa media berbasis digital dapat membantu meningkatkan karakter dan nilai moral siswa. Misalnya, dalam studi “Peningkatan kualitas karakter siswa melalui media pembelajaran interaktif berbasis Android” dilaporkan bahwa karakter seperti kejujuran, disiplin, dan menghargai orang lain meningkat setelah intervensi media berbasis Android. Selanjutnya dalam penelitian ([Sjamsir et al., 2024](#)) menemukan bahwa aplikasi pembelajaran digital yang berisi aktivitas berbasis nilai dapat secara efektif membentuk kebiasaan positif anak, terutama ketika digunakan secara konsisten dalam konteks sekolah maupun rumah. Anak yang berinteraksi dengan aplikasi pembelajaran karakter menunjukkan peningkatan dalam disiplin, integritas, dan tanggung jawab, Penelitian ini mendukung hasil penelitian yang dilakukan, di mana aplikasi DILETA dengan fitur-fitur pembelajaran karakter mampu memberikan kontribusi nyata terhadap penguatan integritas anak.



Lebih jauh, penelitian ([Mulya & Dimanjar, 2024](#)) tentang pendidikan karakter pada usia dini menekankan bahwa masa anak usia dini (Termasuk 4–6 tahun) adalah periode kritis untuk pembentukan karakter dan moral sehingga intervensi sejak dini (termasuk melalui aplikasi/ media) sangat strategis. Penelitian ini mendukung hasil penelitian Anda, di mana aplikasi DILETA dengan fitur-fitur pembelajaran karakter mampu memberikan kontribusi nyata terhadap penguatan integritas anak.

Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan karakter yang efektif pada anak meliputi nilai-nilai seperti integritas, tanggung jawab, empati dan bahwa pendidikan karakter perlu melibatkan lingkungan sekolah, keluarga, dan masyarakat secara holistik ([Aslan, 2024](#)). Penelitian-penelitian sebelumnya mengenai pendidikan karakter anak usia dini secara dominan menekankan penggunaan metode-metode tradisional, seperti pembiasaan (*Habituation*), keteladanan guru (*Role model*), bermain (*Learning Through Play*), serta pengawasan langsung oleh orang tua dan guru. Metode-metode tersebut terbukti efektif sebagai fondasi pembentukan karakter karena anak pada usia dini belajar terutama melalui contoh konkret, kedekatan emosional, interaksi sosial, dan pengulangan aktivitas positif.

Sebagaimana dijelaskan dalam penelitian ([Azhari et al., 2023](#)) pendidikan karakter pada anak sangat dipengaruhi oleh interaksi langsung dengan guru dan lingkungan sosial, terutama melalui pembiasaan nilai dan pemberian contoh nyata dalam kehidupan sehari-hari. Namun dalam penelitian ini media digital (Aplikasi DILETA) dapat menjadi alternatif / pelengkap dari metode tradisional tersebut sehingga memungkinkan karakter pendidikan tetap relevan di era digital. Dalam Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 54.3% faktor lain yang memengaruhi integritas anak berasal dari unsur eksternal seperti pembiasaan di rumah, peran guru, dan lingkungan sekolah. temuan pembentukan integritas merupakan proses multidimensional yang tidak hanya bergantung pada satu metode atau media pembelajaran ([Mulya & Dimanjar, 2024](#)).

Selain aspek adaptif, hasil penelitian juga mengungkapkan potensi integrasi gamifikasi dalam penguatan integritas. Gamifikasi dapat meningkatkan motivasi anak melalui pemberian *reward*, *badge*, *level moral*, dan *progress tracking*, sehingga anak lebih terdorong untuk mengulangi perilaku moral yang benar. Hal ini sejalan dengan temuan ([Audu & Asino, 2019](#)) Menyimpulkan bahwa *game based learning* (GBL) efektif untuk mengajarkan nilai moral dan etika permainan menyediakan ruang simulasi dilema moral, refleksi, dan pengalaman langsung yang mendukung pembentukan nilai. Dalam konteks DILETA, gamifikasi dapat memperkuat internalisasi nilai integritas melalui pengalaman belajar yang berulang, menyenangkan, dan terukur.

Di sisi lain, penelitian ini juga mengidentifikasi bahwa aplikasi DILETA generasi awal masih memiliki keterbatasan, terutama karena skenario moralnya bersifat linear dan belum adaptif. Keterbatasan ini membuka peluang pengembangan DILETA 2.0 berbasis kecerdasan buatan (AI) yang mampu menyesuaikan skenario moral dengan respons anak secara real time, serta mengintegrasikan fitur gamifikasi untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pengulangan perilaku moral yang konsisten. Dengan demikian, hasil penelitian tidak hanya mengonfirmasi efektivitas DILETA, tetapi juga memberikan arah pengembangan inovasi teknologi pembelajaran karakter di masa depan.

## KESIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi DILETA berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan nilai integritas anak usia 5–6 tahun. Koefisien regresi sebesar 0.599 dengan nilai signifikansi 0.000 memperlihatkan bahwa semakin intens

aplikasi DILETA digunakan, semakin tinggi pula nilai integritas yang dimiliki anak. Nilai korelasi  $R = 0.676$  mengindikasikan hubungan kuat antara kedua variabel, sedangkan nilai  $R^2 = 0.457$  menunjukkan bahwa 45,7% variasi integritas anak dapat dijelaskan oleh penggunaan aplikasi, sementara sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor eksternal seperti pembiasaan di rumah, keteladanan guru, pola asuh, serta lingkungan sekolah. Temuan ini memperkuat berbagai penelitian sebelumnya yang menjelaskan bahwa pembelajaran karakter dapat ditingkatkan melalui media digital yang dirancang secara interaktif dan sesuai dengan tahap perkembangan anak, dan bahwa penggunaan teknologi dapat menjadi pelengkap strategi tradisional seperti pembiasaan, pemberian contoh, dan interaksi sosial langsung. Secara implikatif, penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam pengembangan pendidikan karakter, baik secara teoretis maupun praktis. Temuan ini menunjukkan bahwa media digital tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga mampu menjadi sarana efektif untuk membentuk nilai moral pada anak usia dini. Bagi pendidik PAUD, aplikasi DILETA dapat diintegrasikan sebagai bagian dari pembelajaran sehari-hari untuk memperkuat nilai integritas. Bagi orang tua, aplikasi ini dapat menjadi pendamping dalam pembiasaan karakter di rumah, sehingga proses pendidikan karakter berlangsung lebih konsisten. Selain itu, hasil penelitian ini membuka peluang bagi pengembang teknologi pendidikan untuk merancang aplikasi karakter yang lebih kaya fitur dan responsif terhadap kebutuhan perkembangan anak. Sekolah juga dapat memanfaatkan temuan ini untuk mengembangkan kurikulum pembelajaran karakter berbasis digital yang lebih inovatif dan relevan dengan tuntutan era digital.

Penelitian ini memiliki keterbatasan, terutama jumlah sampel yang hanya 30 anak sehingga membatasi generalisasi temuan. Penggunaan satu variabel independen juga belum mampu menggambarkan pengaruh faktor lain terhadap perkembangan integritas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 54,3% variasi integritas anak dipengaruhi faktor eksternal seperti pembiasaan di rumah, peran guru, dan lingkungan sekolah. Karena itu, penelitian selanjutnya perlu melibatkan sampel yang lebih besar dan beragam, menambahkan variabel seperti pola asuh dan lingkungan sekolah, serta menggunakan desain longitudinal. Kombinasi metode kuantitatif-kualitatif juga disarankan agar proses internalisasi nilai integritas dapat dipahami lebih mendalam. Selain itu, aplikasi DILETA generasi awal masih terbatas karena skenario moralnya bersifat linear dan belum adaptif. Hal ini membuka peluang pengembangan DILETA 2.0 berbasis kecerdasan buatan (AI) yang mampu menyesuaikan skenario dengan respons anak serta dilengkapi fitur gamifikasi seperti reward, badge, level moral, dan moral progress tracker untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak dalam pembelajaran integritas.

## REFERENSI

- Amalia, N. I., Yuniawatika, Y., & Murti, T. (2020). Pengembangan e-booklet berbasis karakter kemandirian dan tanggung jawab melalui aplikasi edmodo pada materi bangun datar. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(3), 282–291.
- Ammatulloh, M. I., Permana, N., Firmansya, R., Sha'adah, L. N., Izzatunnis, Z. I., & Muthaqin, D. I. (2021). Civics Caring Apps: Media Pembelajaran M-Learning Berbasis Android untuk Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(8), 1408–1419.
- Amrulloh, N. M. A. G. (2024). Educator Recruitment Management in Improving Student Quality at Dwiwarna Parung High School. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, 1(2), 80–90. <https://doi.org/10.34125/jerit.v1i2.9>
- Amir, A., Afnita, A., Zuve, F. O., & Erlianti, G. (2024). Education and Application of Digital

- Media in Creation and Documentation Artery Based Service Letter. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, 1(1), 36–42. <https://doi.org/10.34125/jerit.v1i1.5>
- Anwar, C., Septiani, D., & Riva'i, F. A. (2024). Implementation Of Curriculum Management Of Tahfidz Al-Qur'an at Al-Qur'an Islamiyah Bandung Elementary School. *INJIES: Journal of Islamic Education Studies*, 1(2), 91–96. <https://doi.org/10.34125/injies.v1i2.11>
- Aslan. (2024). *Character building in early childhood : An integrative literature review towards quality education*. 51(April 2024), 190–196.
- Audu, O. C., & Asino, T. I. (2019). *Teaching Moral and Ethical Values Through Game- Based Learning Research question*. 2017, 239–244. <https://doi.org/10.59668/1269.15646>
- Azhari, A. Z., Sitorus, A. S., & Medan, S. U. (2023). *APPLICATION OF CHARACTER EDUCATION IN REALIZING THE PERSONALITY OF EARLY CHILDREN 4-6 YEARS*. *Aicoies*, 488–495.
- Aziz, M., 'Arif, M., Alwi, M. F., & Nugraha, M. N. (2024). Improving The Quality of Education Through Optimizing the Educational Administration System at The An-Nur Islamic Education Foundation. *INJIES: Journal of Islamic Education Studies*, 1(1), 5–15. <https://doi.org/10.34125/injies.v1i1.2>
- Baroud, N., Alouzi, K., Elfzzani, Z., Ayad, N., & Albshkar, H. (2024). Educators' Perspectives on Using (AI) As A Content Creation Tool in Libyan Higher Education: A Case Study of The University of Zawia. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, 1(2), 61–70. <https://doi.org/10.34125/jerit.v1i2.12>
- Abiyusuf, I., Hafizi, M., Pakhrurrozi, P., Saputra, W., & Hermanto, E. (2024)
- Erviana, Y., Kasanah, U., Sari, N., Munawir, A. N. E. R., Mahendra, Y., Munawaroh, S., Maulidia, L. N., Fajrinur, F., Mulyawan, G., & Mulyani, N. S. R. D. (2024). Perkembangan Anak Usia Dini: Kunci untuk Orang Tua dan Pendidik. *Penerbit Mifandi Mandiri Digital*, 1(01).
- Fadli, M., Iskandar, M. Y., Darmansyah, D., J, F. Y., & Hidayati, A. (2024). Development of Interactive Multimedia Use Software Macromedia Director for Learning Natural Knowledge in High School. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, 1(1), 12–19. <https://doi.org/10.34125/jerit.v1i1.2>
- H Iskandar, M. M., Suryani, Y., & Mulyati, S. (2025). *METODE PENELITIAN EKSPLANATORI SURVEI*. PT Arr Rad Pratama.
- Hanafiah, M. (2024). Perkembangan Moral Anak Dalam Perspektif Pendidikan:(Kajian Teori Lawrence Kohlberg). *Ameena Journal*, 2(1), 75–91.
- Hapsari, E. D., Rizaldy, D. R., & Waraulia, A. M. (2024). *Peningkatan Kualitas Karakter Siswa Melalui Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android*. 07(01), 214–229.
- Hidayatullah, R. R., Kamali, M. F., & T, . N. A. (2024). Innovative Dakwah Strategies Through Social Media: Case Study of Islamic Communication Approaches in Indonesia. *INJIES: Journal of Islamic Education Studies*, 1(1), 16–27. <https://doi.org/10.34125/injies.v1i1.3>
- I'tikaf, M. A. (2024). Integrasi Teknologi dalam Pendidikan Karakter: Membangun Generasi Berkarakter di Era Digital. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)*, 5(01), 1837–1847.
- Ibda, F. (2023). Perkembangan moral dalam pandangan Lawrence Kohlberg. *Intelektualita: Journal of Education Sciences and Teacher Training*, 12(1), 42–78.
- Iskandar, M. Y., Nugraha, R. A., Halimahturrafiah, N., Amarullah, T. A. H., & Putra, D. A. (2024). Development of Android-Based Digital Pocketbook Learning Media in Pancasila and Citizenship Education Subjects For Class VIII SMP . *JERIT: Journal of Educational*



- Research and Innovation Technology*, 1(2), 51–60. <https://doi.org/10.34125/jerit.v1i2.13>
- Maqbulah, A., Sari, Y. N., Budiana, I., Dewi, R. R. V. K., Sukorini, R. S., Yosepin, P., & Hasanah, T. (2025). *Pendidikan karakter*. Azzia Karya Bersama.
- Mulya, N., & Dimanar, P. C. (2024). *Peran Guru Dalam Mengembangkan Kedisiplinan Pada Anak Usia Dini Pendahuluan*. 1, 21–34.
- Pitri, M. L., Nordin, N., Langputeh, S., & Rakuasa, H. (2025). Development of E-Module (Electronic Module) Based on Ethnoscience in Natural Science Subject of Human Reproduction for Junior High Schools. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, 2(1), 46–61. <https://doi.org/10.34125/jerit.v2i1.28>
- Prasittichok, P., Jitprapaikularn, S., Sriprasertpap, K., & Hwang, G. (2024). Technological solutions to fostering students ' moral courage : an augmented reality-based contextual gaming approach. *Cogent Education*, 11(1). <https://doi.org/10.1080/2331186X.2024.2378276>
- Pulungan, N. H., & Hayati, N. (2024). Integrasi Nilai-Nilai Islam dalam Pendidikan Anak Usia Dini Perspektif Hadis. *JURNAL TILA (Tarbiyah Islamiyah Lil Athfaal)*, 4(2), 528–538.
- Qowim, A. N., Afif, N., Mukhtarom, A., & Fauziah, E. (2024). Pendidikan karakter dalam era digital: Pengintegrasian nilai-nilai moral dalam kurikulum berbasis teknologi. *Tadarus Tarbawy: Jurnal Kajian Islam Dan Pendidikan*, 6(1).
- Rahma, R., Lilianti, L., & Rasid, R. (2024). Penguatan pendidikan karakter anak usia dini melalui integrasi kearifan lokal. *Journal of Leadership, Management and Policy in Education*, 2(2), 125–136.
- Sayekti, O. M., & Chang, Y. Y. (2022). *Pendidikan Karakter melalui Digitalisasi Cerita Anak Bermuatan Budaya: Analisis pada Aplikasi Literacy Cloud Character Education through Digitizing Culturally Charged Children ' s Stories : An Analysis of Literacy Cloud Applications*. 15(2), 200–210.
- Sjamsir, H., Rozie, F., Dewi, S. A., & Liana, H. (2024). *Parental Role : Internalization of the Development of Independent , Disciplined , and Responsible Character Values for Children Aged 5-6 Years*. 18(1), 18–29.
- Suhara, S. P., Darmansah, T., Nasution, A. S., & Wardani, T. K. (2025). Dampak Kebijakan Pendidikan Karakter Terhadap Perilaku Siswa di Sekolah. *Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 186–191.
- Zafari, K. A., & Iskandar, M. Y. (2024). Interactive Multimedia Development With The Autorun Pro Enterprise Ii Application Version 6.0 In Ict Guidance In Secondary Schools. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, 1(1), 20–26. <https://doi.org/10.34125/jerit.v1i1.3>
- Zannah, M., Suyuti, M. P., Rais, R., Khoiri, S. P. I., Astuti, S. A., SH, M., Cahyani, F., Wiwiet Prihatmadji, M. M., Prayogi, A., & Yani, H. A. (2025). *Pendidikan Karakter Membangun Generasi Berakhlak Dan Berintegritas*. PT. Nawala Gama Education.

---

Copyright holder:  
© Author

First publication right:  
Jurnal Manajemen Pendidikan

This article is licensed under:  
**CC-BY-SA**