



Acitya: Aplikasi peningkatan *life skill* sebagai upaya resiliensi remaja melalui pendekatan *Expancy Theory* berbasis *design thinking*

Bayu Anggoro Putro¹, Disa Putri Hapsari², Wiwit Khoiriyah Nadari³

Universitas Negeri Yogyakarta^{1,2,3}

e-mail: bayuanggoro.2020@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Tujuan dari riset ini untuk mengetahui fungsi aplikasi Acitya dalam pembelajaran *life skill* sebagai upaya resiliensi remaja dan mengidentifikasi analisis SWOT. Jenis riset yang digunakan dalam menerapkan pembelajaran *life skill* tersebut adalah *design thinking* yang terdiri dari 6 tahapan. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara dan digunakan untuk mengembangkan desain produk. Analisis data dilakukan menggunakan "*Statistical Package for the Social Sciences*" dengan melakukan uji statistik deskriptif, uji validitas dan readibilitas, uji hipotesis, uji regresi linier, dan uji-t. Hasil riset menunjukkan bahwa fitur-fitur yang tersedia menjadi unsur keterbaruan diantaranya: (1) Fitur *mindfulness* merepresentasikan praktik usaha (*effort*) remaja selaras dengan *expancy theory* yang bertujuan untuk membuat remaja lebih fokus dalam menghadapi situasi; (2) Fitur *booster* yakni mampu merepresentasikan kinerja (*performance*) remaja selaras dengan melatih remaja dalam mencapai sesuatu yang diharapkan; dan (3) Fitur *reward* ini bertujuan sebagai bentuk penghargaan untuk mengapresiasi diri pada setiap remaja karena telah menerapkan perilaku resiliensi. Diperoleh kekuatan (*strengths*) pada aplikasi yakni informasi yang bermanfaat dapat mengantisipasi rendahnya kesadaran remaja dalam memahami potensi diri, kuat, dan berani. Kemudian, kekurangan (*weakness*) yakni sulit dukungan modal dapat membatasi kemampuan untuk mengembangkan konten baru serta persaingan ketat di pasar pendidikan. Selanjutnya, peluang (*opportunity*) yakni terfasilitasi informasi melalui aplikasi Acitya dan dapat diakses setiap waktu, praktis, dan fleksibel. Terakhir tantangan (*threats*) yaitu perubahan regulasi atau kebijakan pemerintah terkait penyempitan akses pendidikan dari berbagai faktor sosial, ekonomi, politik, dan budaya yang membuat remaja harus membatasi aktivitasnya.

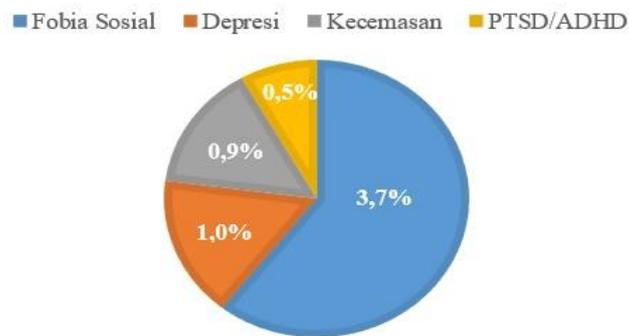
Kata Kunci: Acitya, *life skill*, resiliensi remaja

PENDAHULUAN

Dalam peradaban setiap insan, tentu saja membutuhkan pendidikan sebagai proses berkembangnya pola pikir, karakter, dan kontribusinya dalam kehidupan bermasyarakat. Kualitas suatu bangsa juga ditentukan oleh peran masyarakat dalam membangun negerinya. Hal ini untuk mengupayakan tujuan pembangunan



berkelanjutan (*Sustainable Development Goal's*) nomor empat yakni pendidikan berkualitas, sehingga pemenuhan hak kesempatan belajar terwujud “*no one left behind*” (Pramesti, 2024). Berdasarkan survei *Political and Economic Risk Consultant* (PERC) (dalam Safitri, 2020) menyatakan bahwa Indonesia menempati urutan 11 pada aspek perkembangan pendidikan dengan negara-negara ASEAN.



Gambar 1. Data Kesehatan Mental Remaja

Keberadaan remaja sebagai elemen masyarakat dalam membangun indeks sumber daya manusia dalam menghadapi bonus demografi. Remaja ialah usia produktif dari 14-24 tahun terdiri dari remaja awal, remaja menengah, dan remaja akhir. Jika semangat remaja mulai bergerak untuk menerapkan pendidikan maka pintu menuju belajar secara mandiri terus terbuka dan melahirkan remaja yang cerdas, sehat, dan ceria (Azzahra, 2024). Namun, dilansir dari Badan Pusat Statistik (dalam, Hardin 2022) angka kenakalan remaja di Indonesia pada tahun 2019 mencapai 11685,90 kasus dan mengalami kenaikan menjadi 12944,47 pada tahun 2020.

Selain itu, lemahnya kemampuan resiliensi remaja mencuri perhatian bagi semua kalangan dibuktikan dengan data yang diperoleh dari Indonesian National Adolescent Mental Health Survey (I-NAMHS) tahun 2022 menjelaskan bahwa 5.5% remaja di Indonesia memiliki gangguan kesehatan mental dalam 12 bulan terakhir yang artinya setara dengan 2,45 juta remaja yang terdampak. Dibutuhkan pembelajaran *life skill* bagi remaja sebagai kontinu pengetahuan dan kemampuan yang diperlukan agar cakap dan tanggap dalam kehidupan, sehingga mampu meminimalisir terjadinya permasalahan kenakalan remaja dan gangguan kesehatan mental. *Life skill* mencakup segala aspek sikap atau perilaku manusia sebagai bekal dalam menjalani

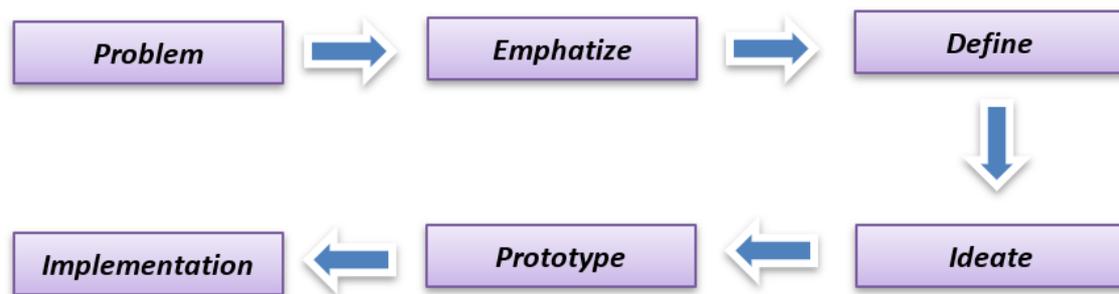
kehidupannya. Dengan demikian, *life skill* merepresentasikan serta merefleksikan kehidupan sesungguhnya untuk remaja siap di tengah-tengah masyarakat. Dalam mengimplementasikannya, konsep *life skill* diadopsi untuk remaja menekankan sikap mau dan berani dalam menghadapi tantangan hidup tanpa merasa tertekan. Kemudian, secara aktif maupun kreatif menemukan pemecahan untuk mengatasi masalah tersebut. Mengacu pada *expancy theory* yang dikemukakan oleh Victor H.Vroom (dalam Yuliwulandana, 2023) kecakapan hidup terdiri dari *effort* (usaha), *performance* (kinerja), dan *reward* (hasil).

Namun, kerap kali metode pembelajaran bersifat monoton, karena implementasi pembelajaran *life skill* remaja agar lebih optimal diisyaratkan mampu menggunakan media pembelajaran interaktif yang berperan sebagai penghubung dalam pelaksanaan transfer ilmu pengetahuan maupun karakter, sehingga meningkatkan efektivitas dalam pelaksanaan proses pendidikan. Penerapan media informasi dan komunikasi yang tepat dalam dunia pendidikan merupakan salah satu faktor kunci penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan kualitas sumber daya manusia. Hal ini juga merupakan salah satu faktor kunci untuk mengejar ketertinggalan dunia pendidikan dan kualitas pembangunan manusia Indonesia dengan bangsa-bangsa lain. Pemanfaatan media interaktif dalam pembelajaran *life skill* juga memperjelas penyajian pesan atau informasi agar tidak verbalistis, mengatasi keterbatasan ruang, merubah perilaku yang tidak diinginkan menjadi sesuai pada remaja, (Manurung, 2020).

METODE PENELITIAN

Desain Riset

Jenis riset yang digunakan dalam menerapkan pembelajaran *life skill* tersebut adalah *design thinking*. *Design thinking* merupakan proses pemikiran, kemampuan berpikir, inovasi, atau proses pengembangan produk baru sebagai alat pemecah masalah, dan sebuah panduan inovasi (Rahman, 2022). Berikut tahapan-tahapan yang dilakukan pada riset ini disesuaikan dengan tahapan *design thinking*.



Gambar 2. Tahapan Riset

(a) Problem. Masalah yang diangkat dalam riset ini adalah remaja usia 14 -24 tahun yang mengalami hambatan dalam menerapkan resiliensi kehidupan baik kategori laki-laki maupun perempuan. Riset ini bertujuan untuk merancang *prototype* aplikasi pembelajaran *life skill* yang dapat membantu meningkatkan kemampuan adaptasi remaja; **(b) Emphatize.** Tahapan riset dalam *design thinking* dilakukan untuk menangkap masalah yang sebenarnya terjadi pada objek riset (Rahman, 2022). Dalam riset ini, pengumpulan data pada tahapan *emphatize* dilakukan dengan metode wawancara. Wawancara dilakukan oleh tim riset untuk menggali informasi dari remaja dengan kriteria sebagai pelajar (SMP, SMA, dan Perguruan Tinggi). Tahapan riset *emphatize* ini berfokus pada persoalan kemampuan dalam menjalani kehidupannya dan diperoleh data berupa hambatan yang terjadi; **(c) Define.** Tahapan riset *define* dilakukan setelah mendapatkan data dari tahapan sebelumnya yaitu tahapan *emphatize*. Pada tahapan riset ini tim riset berdiskusi untuk menemukan kebutuhan remaja dalam meningkatkan kemampuan *resiliens* kehidupan; **(d) Ideate.** *Brainstroming* pada tahapan riset *define*, dilanjutkan untuk merincikan kebuttuhan orang tua dalam meningkatkan antusias resiliensi remaja dan potensi *life skill*; **(e). Prototype.** Pada tahap riset ini, akan dilakukan pembuatan media aplikasi “Acitya” yang bermakna tegar/berani menggunakan website “*proto.to*” mulai dari desain awal aplikasi, tampilan menu, hingga fitur utama dari aplikasi ini; dan **(f) Implementation.** Tahap dimana aplikasi “Acitya” diterapkan untuk menguji kualitas agar mampu memenuhi kebutuhan pengguna.

Teknik Analisis Data

Analisis data dalam *implementation* aplikasi Acitya yakni menggunakan “*Statistical Package for the Social Sciences*” dengan melakukan uji statistik deskriptif, uji validitas dan readibilitas, uji hipotesis, uji regresi linier, dan uji-T. Diawali dengan

statistik deskriptif yakni suatu langkah yang mendasar yang tidak pernah dipisahkan dalam analisis data. Statistik deskriptif memberikan gambaran dan deskripsi bagaimana informasi yang dimiliki dan karakteristik dari sebuah data. Selanjutnya, uji validitas merupakan uji yang digunakan untuk menunjukkan sejauh mana alat ukur yang digunakan dalam mengukur suatu hal. Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuesioner.

Sedangkan, uji reabilitas yakni merujuk pada derajat kestabilan, konsistensi, daya prediksi, dan akurasi. Kemudian, uji hipotesis yaitu menggunakan pendekatan parametrik yang mempertimbangkan nilai dari satu atau lebih parameter populasi. Statistik parametrik memiliki keterbatasan penggunaan jenis data yaitu minimal menggunakan data yang berskala interval dan rasio. Selanjutnya, uji regresi linier yakni regresi linier sederhana merupakan sebuah metode dalam statistik yang digunakan untuk melihat hubungan di antara variabel yakni variabel bebas (*independen*) dan terikat (*dependen*). Terakhir, uji-T yakni dilakukan untuk menguji hipotesis penelitian mengenai pengaruh dari masing-masing variabel bebas secara parsial terhadap variabel terikat.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam merancang sebuah aplikasi fitur-fitur menjadi penunjang inovasi yang menjadi unsur keterbaruan. Setiap fitur juga memiliki fungsinya masing-masing menyesuaikan kebutuhan. Acitya memiliki tiga fitur unggulan diantaranya:

Fitur *mindfulness* yakni fitur yang merepresentasikan praktik usaha (*effort*) remaja selaras dengan *expancy theory* yang bertujuan untuk membuat remaja lebih fokus dalam menghadapi situasi saat ini, menerimanya, dan tidak menghakimi dirinya sendiri disajikan dalam bentuk majalah animasi. Fitur ini dapat membantu remaja menyadari hal yang terjadi di sekitarnya sembari tetap terkoneksi dengan pikiran dan batin. *Mindfulness* juga dapat meningkatkan remaja tidak bereaksi berlebihan atau kesulitan karena situasi yang menyebabkan stress.



Gambar 3. Desain Aplikasi Acitya

Fitur *mindfulness* terbagi menjadi beberapa materi pembelajaran seperti transisi remaja yaitu masa transisi atau peralihan dari masa kanak-kanak menuju dewasa. Masa ini ditandai dengan mempraktikkan hidup sehat, melanjutkan sekolah, merencanakan pekerjaan atau karir, menjadi anggota masyarakat, dan memulai kehidupan berkeluarga. Tidak hanya itu, juga terdapat materi aku remaja hebat yaitu berupa informasi keterampilan-keterampilan yang harus dipahami dan diinternalisasikan pada diri remaja terdiri dari keterampilan fisik, keterampilan mental, keterampilan emosional, keterampilan spiritual, dan keterampilan menghadapi teknologi. Terakhir, pada fitur *mindfulness* terdapat materi *from zero to hero* yaitu informasi yang berisikan penggambaran remaja yang mampu berjuang dari titik terendah hidupnya.

Fitur yang kedua yakni fitur *booster* yakni fitur yang merepresentasikan kinerja (*performance*) remaja selaras dengan *expancy theory*. Bertujuan untuk melatih remaja dalam mencapai sesuatu yang diharapkan kedepannya dengan melaksanakan tugas atau *challenge*. Fitur *booster* terbagi menjadi *quiz* yaitu serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur kemampuan pengetahuan, intelegensi, dan minat/bakat. Format pertanyaan *quiz* mencakup pilihan ganda, mengisi kalimat rumpang, pilihan benar atau salah, dan jawaban singkat. *Quiz* tersebut didukung dengan pertanyaan yang bermanfaat dan memacu untuk berpikir kritis pada remaja. Selanjutnya, dalam fitur *booster* terdapat *games* yaitu sebagai aktivitas rekreasi dengan tujuan melatih menyelesaikan permasalahan yang membutuhkan strategi. *Games* di aplikasi “Acitya” terdiri dari labirin karakter, teka-teki karakter, monopoli karakter.

Berikutnya, dalam fitur *booster* terdapat pemaparan layar kehidupan yang terkemas secara video animasi dari beragam cerita tokoh inspiratif. Layar kehidupan tersebut membantu remaja memahami informasi peningkatan karakter dan *life skill*, sehingga meningkatkan minat/motivasi remaja, melengkapi pengalaman dasar remaja, dan meningkatkan rasa percaya diri.

Fitur yang ketiga yakni fitur *reward* yakni fitur yang merepresentasikan hasil (*outcome*) remaja selaras dengan *expancy theory*. Fitur *reward* ini bertujuan sebagai bentuk penghargaan atau imbalan untuk mengapresiasi diri pada setiap remaja karena telah menerapkan perilaku resiliensi dan berhasil melaksanakan tugas yang diberikan sesuai yang ditargetkan. Fitur *reward* terdiri dari *reward chart* yang berisikan challenge atau tugas yang diberikan tim riset dan diberikan penilaian oleh remaja itu sendiri ketika sudah melaksanakannya. Kemudian, terdapat *dare to tell* yakni fitur sesi konseling sebaya yang berhak diperoleh oleh remaja. Hal ini dapat membantu perkembangan remaja untuk mengenal dirinya sendiri, membantu remaja dalam membuat keputusan, membantu remaja mengatasi masalah, dan membantu remaja untuk terus belajar. Dalam sesi konseling ini, remaja mendapatkan layanan teman bercerita yang terintegrasi dengan mahasiswa program studi Psikologi, Bimbingan dan Konseling (BK), dan kompetensi serupa lainnya yang sudah mendapatkan sertifikasi pelatihan. Tidak lupa, dalam fitur *reward* juga terdapat *mind-maps* yang berisikan metode untuk mengorganisasikan secara visual dengan melengkapi pohon harapan atau cita-cita pada remaja berdasarkan pengalaman sehari-hari.

Analisis SWOT Acitya

Analisis SWOT pada aplikasi Acitya dalam menunjang pembelajaran *life skill* sebagai upaya resiliensi remaja sebagai berikut:

Pertama, *strengths* yakni konten atau materi informasi yang berkualitas serta bermanfaat dapat mengantisipasi rendahnya kesadaran remaja dalam memahami potensi diri, kuat, dan berani menghadapi tantangan kehidupan sehingga mampu bersifat visioner. Hal ini, karena aplikasi tersebut dibekali fitur-fitur yang unggul dan informatif. Kemudian, penggunaan teknologi terkini dapat meningkatkan remaja untuk cakap teknologi di Era Industri 5.0. Terakhir, adanya kolaborasi dengan *panthahelix*

bertujuan untuk pemberdayaan remaja dalam pembelajaran *life skill* agar berkelanjutan.

Kedua, *weakness* yakni kurangnya dukungan modal dapat membatasi kemampuan untuk mengembangkan konten baru dan memperbarui teknologi pada situs aplikasi. Kemudian, persaingan ketat di pasar pendidikan dapat mempersulit aplikasi ini untuk menarik perhatian dan mendapatkan pasar yang signifikan.

Ketiga, *opportunities* yakni meningkatkan minat remaja pada sektor pendidikan khususnya di kalangan generasi muda yang terfasilitasi informasinya melalui aplikasi "Acitya" dan dapat diakses setiap waktu, praktis, dan fleksibel. Kemudian, adanya kesempatan untuk memperluas jangkauan dengan menjalin kemitraan dengan lembaga seperti Dinas Pendidikan, Dinas Kebudayaan, Badan Penjaminan Mutu Pendidikan (BPMP), atau komunitas *non-profit*. Terakhir, adanya potensi untuk memperoleh pendanaan dari investor untuk menindaklanjuti pengembangan aplikasi dan riset dalam sektor pendidikan.

Keempat, *threats* yakni adanya kemunculan pesaing baru sehingga dibutuhkan pengembangan aplikasi setiap saat. Kemudian, perubahan regulasi atau kebijakan pemerintah terkait penyempitan akses pendidikan dari berbagai faktor sosial, ekonomi, politik, dan budaya yang membuat remaja harus membatasi aktivitasnya. Kemudian, sulitnya menemukan kebijakan terkait pedoman pemanfaatan teknologi yang teruji validasi tinggi membuat aplikasi harus mampu beradaptasi.

Solusi yang diberikan dalam menangani *weakness* (kekurangan) dan *threats* (tantangan) agar mendapatkan dukungan modal yaitu tim riset dapat mengajukan permohonan dana riset untuk senantiasa dapat memenuhi kebutuhan pengembangan konten baru dan mendapatkan pedoman uji validasi keberlanjutan. Tidak lupa, tim riset juga mengajukan kerja sama dengan Badan Riset dan Inovasi Nasional (BRIN) dan Perguruan Tinggi, sehingga senantiasa menjangkau akses pasar dalam industri pendidikan dan berkolaborasi dengan setiap sekolah dan elemen masyarakat.

Uji Efektivitas Aplikasi

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Aplikasi Life Skill	40	49	110	90.58	11.313
Resiliensi Remaja	40	9	15	12.25	1.850
Valid N (listwise)	40				

Gambar 4. Statistik Deskriptif

Berdasarkan hasil statistika deskriptif dapat diketahui bahwa jumlah responden sebanyak 40 orang dengan X1 (Aplikasi *Life Skill*) dan Y (Resiliensi Remaja). Minimum total nilai dari X1 (Aplikasi *Life Skill*) yaitu 49, maksimum total nilai dari X1 (Aplikasi *Life Skill*) yaitu 110, rata-rata total nilai dari X1 (Aplikasi *Life Skill*) yaitu 90,58, dan standar deviasi dari X1 (Aplikasi *Life Skill*) yaitu 11,313. Sedangkan, minimum total nilai dari Y (Resiliensi Remaja) yaitu 9, maksimum total nilai dari Y (Resiliensi Remaja) yaitu 15, rata-rata total nilai dari Y (Resiliensi Remaja) yaitu 12,25, dan standar deviasi dari Y (Resiliensi Remaja) yaitu 1,850.

	P.1	P.2	P.3	P.4	P.5	P.6	P.7	P.8	P.9	P.10	P.11	P.12	P.13	P.14	TOTAL
P.1 Pearson Correlation	1	.614**	.386*	.626**	.603**	.381*	.429**	.571**	.620**	.568**	.392*	.463**	.415**	.424**	.759**
Sig. (2-tailed)		.000	.013	.000	.000	.014	.005	.000	.000	.000	.011	.002	.007	.006	.000
N	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41
P.2 Pearson Correlation	.614**	1	.476**	.583**	.471**	.341*	.470**	.607**	.580**	.568**	.514**	.467**	.514**	.424**	.779**
Sig. (2-tailed)	.000		.002	.000	.002	.029	.002	.000	.000	.000	.001	.002	.000	.006	.000
N	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41
P.3 Pearson Correlation	.386*	.476**	1	.401**	.384*	.534**	.351*	.527**	.542**	.427**	.336*	.812**	.633**	.535**	.711**
Sig. (2-tailed)	.013	.002		.009	.013	.000	.025	.000	.000	.005	.032	.000	.000	.000	.000
N	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41
P.4 Pearson Correlation	.626**	.583**	.401**	1	.692**	.361*	.367*	.740**	.479**	.324*	.274	.390**	.347*	.284	.693**
Sig. (2-tailed)	.000	.000	.009		.000	.020	.018	.000	.002	.039	.082	.012	.026	.072	.000
N	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41
P.5 Pearson Correlation	.603**	.471**	.384*	.692**	1	.492**	.498**	.520**	.372*	.311*	.209	.371*	.292	.351*	.648**
Sig. (2-tailed)	.000	.002	.013	.000		.009	.001	.000	.017	.048	.190	.017	.064	.025	.000
N	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41
P.6 Pearson Correlation	.381*	.341*	.534**	.361*	.402**	1	.735**	.500**	.362*	.396*	.319*	.385*	.396*	.418*	.660**
Sig. (2-tailed)	.014	.029	.000	.020	.009		.000	.001	.014	.010	.042	.013	.010	.007	.000
N	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41
P.7 Pearson Correlation	.429**	.470**	.351*	.367*	.498**	.735**	1	.587**	.172	.436**	.233	.292	.445**	.509*	.660**
Sig. (2-tailed)	.005	.002	.025	.018	.001	.000		.000	.281	.004	.142	.064	.004	.001	.000
N	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41
P.8 Pearson Correlation	.571**	.607**	.527**	.740**	.500**	.587**	.587**	1	.466**	.391	.260	.478**	.396*	.478**	.748**
Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.001	.000		.002	.055	.115	.002	.013	.002	.000
N	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41
P.9 Pearson Correlation	.620**	.568**	.514**	.427**	.372*	.392*	.172	.466**	1	.514**	.377**	.614**	.506**	.592**	.744**
Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.002	.017	.014	.281	.002		.001	.000	.000	.001	.000	.000
N	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41
P.10 Pearson Correlation	.568**	.568**	.427**	.324*	.311*	.396*	.436**	.291	.514**	1	.697**	.621**	.633**	.391*	.726**
Sig. (2-tailed)	.000	.000	.005	.039	.048	.010	.004	.065	.001		.000	.000	.000	.001	.000
N	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41
P.11 Pearson Correlation	.392*	.514**	.336*	.274	.209	.019*	.233	.200	.377**	.697**	1	.650**	.530**	.439*	.640**
Sig. (2-tailed)	.011	.001	.032	.082	.190	.042	.142	.115	.000	.000		.000	.000	.004	.000
N	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41
P.12 Pearson Correlation	.467**	.467**	.812**	.360*	.371*	.385*	.292	.476**	.814**	.821**	.660**	1	.516**	.564**	.742**
Sig. (2-tailed)	.002	.002	.000	.012	.017	.013	.004	.002	.000	.000	.000		.001	.000	.000
N	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41
P.13 Pearson Correlation	.415**	.586**	.633**	.347*	.292	.396*	.445**	.385**	.505**	.633**	.530**	.516**	1	.806**	.729**
Sig. (2-tailed)	.007	.000	.000	.026	.064	.010	.004	.013	.001	.000	.000	.001		.000	.000
N	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41
P.14 Pearson Correlation	.424**	.424**	.535**	.284	.351*	.419**	.509**	.476**	.587**	.391*	.439**	.564**	.686**	1	.697**
Sig. (2-tailed)	.005	.005	.000	.072	.025	.007	.001	.002	.000	.012	.004	.000	.000		.000
N	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41
TOTAL Pearson Correlation	.759**	.779**	.711**	.693**	.648**	.680**	.660**	.746**	.744**	.726**	.646**	.742**	.729**	.697**	1
Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
N	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41

** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).
* Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Gambar 5. Uji Validitas

Berdasarkan hasil uji validitas, total signifikansi pertanyaan 1 sampai dengan pertanyaan 14 < 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa butir pertanyaan 1 sampai dengan pertanyaan 14 sudah valid.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.766	15

Gambar 6. Uji Realibilitas

Nilai *Cronbach* Alpha > 0,70 dikatakan reliabilitas. Berdasarkan hasil uji Reliabilitas variabel yang digunakan dalam penelitian sudah reliabel. Sedangkan Uji T (Regresi Linear Sederhana) diperoleh 2,021.

Coefficients^a

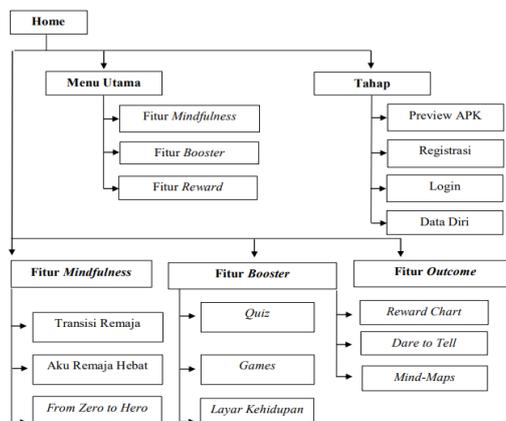
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	5.911	2.217		2.666	.011
	Aplikasi Life Skill	.071	.024	.422	2.911	.006

a. Dependent Variable: Resiliensi Remaja

Gambar 7. Uji Koefisien

Syarat Nilai sig $0,006 < 0,05$ dengan ini terpenuhi. Dengan nilai (T) hitung > t tabel (T) hitung $2,911 > 2,021$ dengan ini terpenuhi. Interpretasi disimpulkan bahwa dari hasil uji-T menunjukkan bahwa nilai signifikan Aplikasi *Life Skill* (X1) terhadap Resiliensi Remaja (Y) adalah $0,006 < 0,05$ dan nilai T hitung $2,911 > T$ tabel $2,021$. Artinya, terdapat pengaruh Aplikasi *Life Skill* (X1) terhadap Resiliensi Remaja (Y) secara signifikan.

Prosedur Penggunaan Aplikasi



Gambar 8. Prosedur Penggunaan Aplikasi

KESIMPULAN

Simpulan menunjukkan bahwa melalui aplikasi “Acitya” remaja yang mengalami fluktuatif dan *demotivation* dalam menjalani kehidupannya dengan berbagai fitur yang tersedia mampu untuk melanjutkan perencanaan remaja yang matang. Sehingga, inovasi pendidikan berperan dalam membangun *civil society* dan tumbuh atas kesadaran untuk kebutuhan masyarakat akan pentingnya pendidikan bagi kelangsungan hidupnya. Layanan aplikasi “Acitya” yang mengutamakan prinsip pendidikan demokratis, yakni pendidikan yang menghargai perbedaan pendapat (*the right to be different*), kebebasan untuk mengaktualisasikan diri, kebebasan intelektual dan moral, maupun kesempatan untuk bersaing di dalam perwujudan diri sendiri.

SARAN

Bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan kajian yang sama dapat mengembangkan penelitian tujuan yang ingin diteliti dan lebih memfokuskan terhadap hal yang diteliti, dengan memahami fokus kajian dan memperbanyak studi literatur yang berkaitan. Peneliti selanjutnya, disarankan agar meningkatkan bagi ketelitian baik dalam segi inovasi serta kelengkapan data yang diperoleh.

DAFTAR PUSTAKA

- Azmy, Tasya N.N & Hartini Nurul. 2021. Pengaruh Dukungan Sosial dan Harapan Terhadap Resiliensi pada Remaja dengan Latar Belakang Keluarga Bercerai. *Jurnal: Riset Psikologi dan Kesehatan Mental (BRPKM)*. 1(1), 621-628.,
- Azzahra, Putri T., Asbari Masduki., dan Nugroho Devina, E. 2024. Urgensi Peran Generasi Muda Dalam Meningkatkan Pendidikan Berkualitas. *Jurnal: Information Systems and Management*. 3(1).
- Hardin, F., dan Nidia, E. 2022. Gambaran Faktor-Faktor Penyebab Kenakalan Remaja RT 09 / RW 03 Kelurahan Alang Laweh Kota Padang. *Jurnal: Citra Ranah Medika*, 2(1).
- Manurung, P. 2020. Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal: Al-Fikri*, 14(1).
- Pramesti, C.A. 2024. Urgensi dan Capaian SDG’s Bidang Pendidikan Untuk Mewujudkan Pendidikan Berkualitas di Indonesia. *Jurnal: Penelitian Pendidikan Indonesia*. 1(3).

- Rahman, A.J., Muhammad, R.R., dan Maulana N.A. 2022. Implementasi Metode Pendekatan *Design Thinking* Dalam Pembuatan Aplikasi Membaca Berbasis Visual 3D Untuk Anak Kelas Satu Sekolah Dasar. *Jurnal: Pendidikan Multimedia*. 4(1).
- Safitri, A.O., Yuniarti V.D., dan Rostika, D. Upaya Peningkatan Pendidikan Berkualitas di Indonesia: Analisis Pencapaian *Sustainable Development Goals*. *Jurnal: Basicedu*. 6(4).
- Sugiyono (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Edisi Revisi. Bandung: Alfabeta.
- Yuliwulandana, N. 2023. Pengembangan Muatan Kecakapan Hidup (*Life Skill*) Pada Pembelajaran Di Sekolah. *Jurnal: IAIN Metro*, 4(7).