
Rancangan User Experience Aplikasi Mobile untuk Belajar Menghafal Aksara Jawa di Kelas 4 SD Negeri 1 Grendeng dengan Metode Child-Centered Design

Rizky Eventa Bahtiar¹, Arfive Gandhi², Mahmud Dwi Sulistiyo³

^{1,2,3}Fakultas Informatika, Universitas Telkom, Bandung

¹rizkyventa@students.telkomuniversity.ac.id,

²arfivegandhi@telkomuniversity.ac.id, ³mahmuddwis@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Minat generasi muda terhadap pembelajaran Aksara Jawa saat ini semakin berkurang. Hal ini menjadi tantangan besar karena materi pembelajaran yang ada sering kali dianggap sulit dipahami dan kurang menarik. Media pembelajaran tradisional yang monoton membuat siswa kehilangan minat, sehingga diperlukan inovasi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan relevan. Penting untuk mengembangkan aplikasi berbasis teknologi yang dapat membantu siswa memahami Aksara Jawa dengan cara yang lebih menarik. Pendekatan tradisional saat ini memiliki banyak keterbatasan, seperti kurangnya dukungan visual dan minimnya interaktivitas. Dengan inovasi berbasis teknologi, pembelajaran dapat dibuat lebih menarik sekaligus mendukung upaya pelestarian budaya lokal. Penelitian ini menggunakan metode *Child-Centered Design* (CCD) yang berfokus pada kebutuhan siswa kelas 4 SD Negeri 1 Grendeng. Prosesnya meliputi identifikasi kebutuhan pengguna, perancangan aplikasi interaktif, dan evaluasi menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ). Evaluasi ini mengukur enam aspek utama, yaitu *Attractiveness*, *Perspicuity*, *Efficiency*, *Dependability*, *Stimulation*, dan *Novelty*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi pembelajaran ini mendapatkan respons yang sangat positif dari pengguna. Skor tinggi diperoleh pada aspek *Stimulation* (2,18), *Efficiency* (2,03), kemudian, *Attractiveness* (2,02), yang masuk kategori *Excellent*. Aspek *Dependability* (1,68) dan *Novelty* (1,50) berada pada kategori *Good* dan *Perspicuity* (1,23) masuk dalam kategori *Above Average*. Selain itu, penggunaan aplikasi meningkatkan nilai rata-rata siswa pada UAS dibandingkan dengan UTS. Penelitian ini memberikan kontribusi nyata dengan menciptakan aplikasi pembelajaran yang mendukung pemahaman siswa terhadap Aksara Jawa sekaligus berperan dalam pelestarian budaya lokal.

Kata kunci: aksara jawa, pembelajaran interaktif, child-centered design, pengalaman pengguna, pelestarian budaya

Abstract

The interest of younger generations in learning Javanese script is currently declining. This presents a significant challenge, as existing learning materials are often considered difficult to understand and less engaging. Traditional learning media, which tend to be monotonous, cause students to lose interest, necessitating innovations to create more interactive and relevant learning methods. It is essential to develop technology-based applications that can help students better understand Javanese script in a more engaging way. Traditional approaches face many limitations, such as a lack of visual support and minimal interactivity. By incorporating technological innovation, learning can be made more appealing while supporting efforts to preserve local culture. This study employs the Child-Centered Design (CCD) method, focusing on the needs of 4th-grade students at SD Negeri 1 Grendeng. The process includes identifying user needs, designing interactive applications, and evaluating them using the User Experience Questionnaire (UEQ). The evaluation assesses six main aspects: Attractiveness, Perspicuity, Efficiency, Dependability, Stimulation, and Novelty. The results indicate that the application received highly positive feedback from users. High scores were achieved in Stimulation (2.18), Efficiency (2.03), and Attractiveness (2.02), which fall into the Excellent category. Dependability (1.68) and Novelty (1.50) were rated as Good, while Perspicuity (1.23) was rated Above Average. Additionally, the use of the application improved the students' average scores in UAS compared to UTS. This study provides a meaningful contribution by creating a learning application that enhances students' understanding of Javanese script while also contributing to the preservation of local culture.

Keywords: javanese script, interactive learning, child-centered design, user experience, cultural preservation.
