

Abstrak

Pembelajaran Matematika dasar di sekolah seringkali menyebabkan kecemasan dan ketidak fokusan pada siswa. Penggunaan aplikasi pembelajaran yang ada belum memberikan hasil yang memuaskan. Perlu untuk dilakukan perancangan *user interface* aplikasi pembelajaran Matematika dasar yang sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pengguna. Penggunaan metode *Child Centered Design* dinilai cocok untuk digunakan pada pengembangan *user interface* aplikasi pembelajaran Matematika dasar yang sesuai dengan karakteristik anak-anak. Pengujian *usability* dilakukan menggunakan *System Usability Scale (SUS)* dikarenakan alat ukur *usability* dapat disebut sederhana dan mudah dipahami oleh pengguna. Pengukuran tingkat kecemasan juga dilakukan dengan menggunakan alat ukur *Math Anxiety Test*. Pengujian dilaksanakan di SDN Kebonsari 1 Tuban dengan siswa kelas 5B sebagai responden. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan pengujian aplikasi serupa menggunakan aplikasi pembelajaran bernama “Matematika SD”. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa skor *System Usability Scale (SUS)* mencapai 85,19, dengan *adjective ratings* "excellent" dan *grade scale* B, mengindikasikan peningkatan signifikan dalam tingkat *usability* aplikasi. Selain itu, skor *Math Anxiety Test* pada kelompok eksperimen menunjukkan perbaikan yang signifikan berada di skor 16,38 dibandingkan dengan kelompok kontrol mendapatkan skor 34. Ini menandakan bahwa *user interface* aplikasi pembelajaran Matematika dasar yang dirancang dengan metode *Child Centered Design* berhasil mengurangi tingkat kecemasan siswa dan meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

Kata Kunci : Aplikasi Pembelajaran, *Child Centered Design*, Matematika dasar, *Math Anxiety Test*, *System Usability Scale (SUS)*, *User Interface*