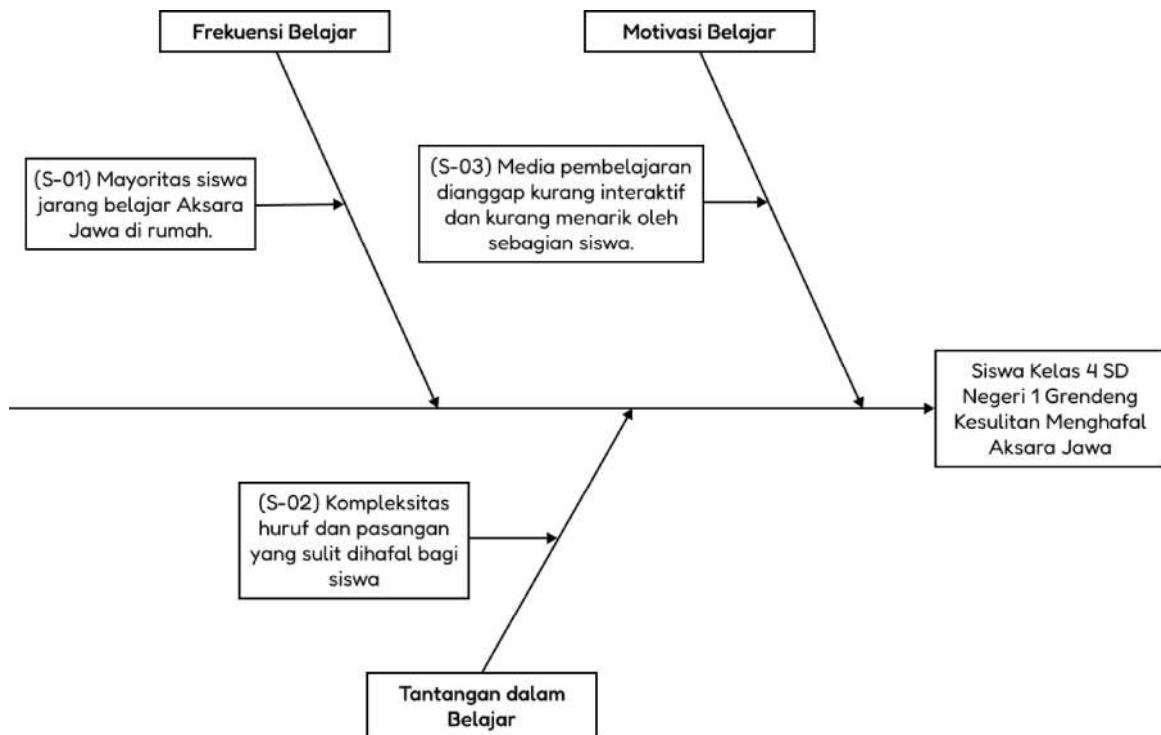


1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Belajar adalah upaya manusia untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru. Belajar tidak selalu didorong oleh rasa ingin tahu, tapi juga oleh kebutuhan untuk mencapai tujuan [1]. Aksara Jawa merupakan salah satu warisan budaya yang mencerminkan kekayaan budaya Indonesia, khususnya di Pulau Jawa. Pelestariannya sangat penting untuk menjaga identitas budaya lokal di tengah arus globalisasi. Namun, saat ini penggunaannya semakin jarang ditemukan, terutama di kalangan generasi muda. Data dari Badan Pusat Statistik (BPS) periode 2021-2023 menunjukkan bahwa angka buta aksara di Jawa Tengah mengalami tren penurunan pada kelompok usia 10 – 15 tahun ke atas, yaitu dari 6,21% pada tahun 2021 menjadi 5,66% pada tahun 2023 [2]. Data ini mengindikasikan bahwa meskipun literasi dasar membaik, masih terdapat tantangan dalam pelestarian aksara tradisional, termasuk Aksara Jawa.

Kondisi ini diperparah dengan rendahnya minat siswa terhadap pembelajaran Aksara Jawa di sekolah. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan survei form kepada siswa kelas 4 SD Negeri 1 Grendeng, ditemukan bahwa siswa menghadapi kesulitan dalam menghafal Aksara Jawa karena kompleksitas bentuk huruf, pasangan, dan sandangan. Hal ini diperparah oleh keterbatasan media pembelajaran seperti buku sekolah, kartu ingatan Aksara Jawa yang kurang interaktif dan minimnya motivasi belajar siswa. Untuk memahami penyebab mendalam dari permasalahan ini, dilakukan analisis menggunakan diagram tulang ikan [3]. Analisis ini mengidentifikasi tiga faktor utama yang saling berkaitan, yaitu kurangnya frekuensi belajar, rendahnya motivasi belajar, dan tantangan dalam memahami kompleksitas materi. Gambar 1.1 menggambarkan identifikasi masalah secara visual, yang memperlihatkan keterkaitan antara faktor-faktor tersebut.



Keterangan: Kode S merupakan hasil survey dari identifikasi masalah.

Gambar 1.1 Diagram Tulang Ikan

Berdasarkan hasil survei kepada siswa kelas 4 SD Negeri 1 Grendeng, sebanyak 47,8% siswa jarang belajar Aksara Jawa di rumah. Hal ini menunjukkan bahwa siswa dalam kategori ini mengalami kesulitan dalam memahami dan menghafal aksara. Kesulitan yang muncul dari kerumitan huruf dan aturan dalam Aksara Jawa juga membutuhkan cara mengajar yang lebih kreatif serta desain pembelajaran yang lebih menarik. Ini semua menekankan pentingnya mencari solusi yang menyeluruh, melibatkan penggunaan teknologi yang lebih baik dan metode pengajaran yang diperbarui, agar pembelajaran Aksara Jawa menjadi lebih menarik, mudah diakses, dan dapat dilakukan secara berkelanjutan oleh siswa.

Pemanfaatan teknologi digital melalui aplikasi pembelajaran interaktif menjadi solusi yang potensial. Teknologi ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sekaligus membantu melestarikan Aksara Jawa. Penelitian oleh Hartiyani dkk. (2023) menunjukkan bahwa aplikasi pembelajaran berbasis digital dengan elemen gamifikasi, audio, dan visual dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Namun, penelitian tersebut belum sepenuhnya mengeksplorasi kebutuhan spesifik siswa, terutama pada aspek pengalaman pengguna (*User Experience/UX*) [4]. Selain itu, penelitian oleh Putra et al. (2023) telah mengintegrasikan prinsip-prinsip *Design Thinking* dalam pengembangan media pembelajaran Aksara Jawa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode tersebut mampu menciptakan desain antarmuka yang menarik dan fungsional. Namun, penelitian ini lebih berfokus pada aspek teknis antarmuka pengguna (*User Interface/UI*) dan belum menggali secara mendalam dampak elemen UX, seperti kenyamanan dan respons emosional pengguna [5].

Untuk memastikan aplikasi pembelajaran Aksara Jawa efektif bagi siswa kelas 4 SD Negeri 1 Grendeng, perlu dilakukan perancangan UX yang khusus. Hal tersebut akan berpengaruh terhadap unsur dari *User Experience (UX)* pada aplikasi belajar, terutama pada faktor kenyamanan dan kepuasan pengguna. Tujuan utama UX adalah menciptakan pengalaman yang menyenangkan, mudah, dan efektif bagi pengguna. Perancangan ini harus mempertimbangkan aspek kenyamanan, pemenuhan kebutuhan, serta kesesuaian fungsional dengan tingkat pemahaman dan pengalaman anak usia SD [6].

Untuk menjawab kebutuhan tersebut, penelitian ini mengadopsi metode *Child-Centered Design (CCD)* yang dirancang secara khusus untuk memenuhi kebutuhan pengguna anak-anak. CCD memungkinkan proses desain yang holistik dengan melibatkan anak-anak sebagai pengguna utama dalam setiap tahapannya, mulai dari spesifikasi kebutuhan hingga evaluasi desain. Pendekatan ini tidak hanya memastikan aplikasi sesuai dengan kebutuhan pengguna, tetapi juga mengintegrasikan elemen-elemen UX yang mampu meningkatkan kenyamanan, keterlibatan, dan motivasi siswa [7].

Sebagai bagian dari evaluasi, penelitian ini menggunakan *User Experience Questionnaire (UEQ)* untuk mengukur tingkat *usability* dari aplikasi yang dirancang. UEQ adalah alat evaluasi yang efektif untuk mengukur berbagai dimensi pengalaman pengguna, seperti daya tarik, efisiensi, keandalan, dan kebaruan. Dengan menggunakan UEQ, penelitian ini tidak hanya mengevaluasi aspek fungsionalitas aplikasi, tetapi juga mengidentifikasi aspek emosional yang memengaruhi kepuasan pengguna. Kombinasi metode CCD dan UEQ diharapkan mampu menghasilkan aplikasi pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan mendukung pelestarian Aksara Jawa secara efektif [8].

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah yang dibahas dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana *user experience* aplikasi belajar menghafal Aksara Jawa dapat memenuhi kebutuhan siswa Kelas 4 SD Negeri 1 Grendeng dengan menerapkan metode *Child-Centered Design*?
2. Bagaimana hasil evaluasi *user experience* dari aplikasi pembelajaran Aksara Jawa menggunakan *User Experience Questionnaire* untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran?

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang disampaikan, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Merancang aplikasi pembelajaran Aksara Jawa dengan pendekatan *Child-Centered Design* yang berfokus pada kebutuhan siswa.
2. Mengevaluasi efektivitas aplikasi pembelajaran Aksara Jawa menggunakan *User Experience Questionnaire* untuk meningkatkan pengalaman pengguna.

1.4 Batasan

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Target pengguna adalah siswa SD Negeri 1 Grendeng, dengan mengutamakan pada siswa kelas 4 yang terbagi menjadi 3 kelas yaitu kelas 4A, kelas 4B, dan kelas 4C.
2. Objek penelitian adalah hasil wawancara dengan guru kelas 4 dan survey form ke seluruh siswa kelas 4 di SD Negeri 1 Grendeng, Purwokerto, Jawa Tengah.
3. Rancangan *User Experience* ini difokuskan pada optimasi tampilan aplikasi untuk perangkat mobile.
4. Hasil akhir dari penelitian ini berupa prototipe *High-Fidelity* aplikasi Aksara Jawa untuk siswa SD.

1.5 Organisasi Tulisan

Struktur penulisan tugas akhir ini mengikuti kaidah umum penulisan ilmiah, yaitu terdiri dari lima bab utama. Bab 1 Pendahuluan memberikan latar belakang masalah yang diteliti. Bab 2 Studi Terkait menyajikan tinjauan pustaka yang relevan dengan topik penelitian. Bab 3 Alur Pemodelan menjelaskan metode penelitian yang digunakan. Bab 4 Evaluasi menyajikan hasil pengujian penelitian dan analisa hasil pengujian. Terakhir, Bab 5 Kesimpulan memberikan kesimpulan dari hasil analisa pengujian dari penelitian ini.