

PERANCANGAN USER INTERFACE (UI) DAN USER EXPERIENCE (UX) APLIKASI AKSARA JAWA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Shofiyatul Muna¹⁾, Achmad Buchori²⁾, Theodora Indriati Wardani³⁾

¹Universitas PGRI Semarang

¹shofimuna710@gmail.com

²Universitas PGRI Semarang

²achmadbuchori@gmail.com

³Universitas PGRI Semarang

³ndriatiwardani@upgris.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi karena masih banyak siswa sekolah dasar yang belum paham tentang aksara Jawa. Maka dari itu dibuatlah pengembangan aplikasi aksara Jawa. Tujuan dibuatnya aplikasi aksara Jawa agar menjadi motivasi bagi siswa sekolah dasar untuk belajar aksara Jawa. Pembuatan pengembangan perancangan aplikasi ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dan menggunakan *design thinking* sebagai model pengembangannya. Aplikasi aksara Jawa ini dibuat menggunakan aplikasi figma. Respondennya adalah siswa kelas 5 (lima) SDN Loireng. Pada penelitian ini, hasil dari validasi ahli menggunakan skala *Likert* yang didapatkan dari hasil rata-rata presentase ahli media sebesar 98% dan presentase ahli materi sebesar 92% yang mana kedua presentase sangat layak untuk digunakan. Kemudian pengujian responden menggunakan skala *guttman* yang memperoleh skor 98% dengan kriteria sangat baik. Dalam uji *System Usability Scale* (SUS) memperoleh hasil 78,00 dan *User Experience Questionnaire* (UEQ) berada pada *level good* karena nilainya diatas 0,8. Dalam memotivasi belajar siswa menggunakan dua angket motivasi yaitu sebelum diberikan aplikasi dan sesudah diberikan aplikasi. Dalam angket tersebut ada peningkatan dari sebelum dan sesudah sebesar 33%. Kemudian dalam pengujinya juga menggunakan uji *Wilcoxon signed rank test* bernilai $0,000 < 0,05$ dari hasil tersebut maka terdapat pengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

Kata kunci: Aksara Jawa, *User Interface*, *User Experience*, *Design Thinking*, Motivasi Belajar.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di masa sekarang ini sangat canggih dan pesat. Hal ini dibuktikan dengan adanya berbagai teknologi baru dari waktu ke waktu yang dapat memudahkan penyampaian informasi, kemudahan komunikasi jarak jauh, serta terciptanya berbagai alat optimasi yang canggih. Hal ini juga dapat berpengaruh ke kemajuan pendidikan dengan menciptakan inovasi tentang metode pembelajaran (Naufal Al-Faruq, Siti Nur'aini, 2022). Inovasi pembelajaran aplikasi aksara Jawa bisa menjadi salah satu inovasi dalam bidang pendidikan yang ada di Sekolah Dasar

Negeri Loireng, sehingga pembelajaran bisa memberikan dampak positif, seperti kemudahan belajar, serta sebagai xara baru dalam melakukan aktivitas manusia.

User Interface (UI) dan *User Experience* (UX) merupakan sebuah aplikasi penting yang bertujuan memperhatikan kenutuhan dari calon pengguna, dari segi pembuatan juga harus baik karena hasil akan membentuk cara pandang para pengguna terhadap sistem yang telah dibuat (Kurniawan & Romzi, 2022). Dengan adanya perancangan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) diharapkan bisa memotivasi para siswa Sekolah Dasar

Negeri Loireng agar bisa belajar aksara Jawa dengan cara yang berbeda.

Aksara Jawa merupakan salah satu warisan peninggalan nenek moyang bangsa Indonesia, dimana tidak semua bangsa di dunia khususnya di Asia mempunyai hurufnya sendiri. Aksara Jawa merupakan salah satu peninggalan kebudayaan Indonesia yang sangat berharga. Bentuk aksara dan seni pembuatannya menjadi suatu peninggalan yang patut untuk selalu dijaga dan dilestarikan. Aksra Jawa merupakan bukti sejarah yang nyata tentang zaman dahulu sebelum terbentuknya bangsa Indonesia. Pelestarian aksara Jawa telah dilakukan oleh pemerintah, salah satunya dengan memasukkannya ke dalam kurikulum pendidikan. Sehingga bangsa Indonesia tidak akan kehilangan seni dan budaya peninggalan nenek moyang kita terdahulu (Pribadi & Prasetyo, 2018).

Berdasarkan uraian di atas inovasi yang dapat dibuat dalam pendidikan yaitu membuat pengembangan tentang pembuatan perancangan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) aplikasi aksara Jawa untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Pembuatan pengembangan perancangan aplikasi ini menggunakan metode Research and Development (R&D) sebagai metode penelitian sehingga diharapkan dapat memberikan inovasi baru dalam upaya peningkatan minat dan pemahaman siswa serta dalam tampilan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) lebih menarik dan modern sehingga bisa memotivasi siswa Sekolah Dasar Negeri Loireng belajar aksara Jawa.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D).

Model pengembangannya yaitu menggunakan *design thinking*. Penelitian dilaksanakan di SDN Loireng dan respondennya yaitu siswa kelas 5 (lima). Berikut gambar dari pengembangan *design thinking*:



Gambar 1. *Design Thinking*

1. Model *Design Thinking*

- Empathize*: berempati kepada pengguna, empati bisa dilakukan dengan cara memperhatikan dan mengobservasi agar adanya pemahaman pribadi yang lebih jelas tentang masalah yang terlibat.
- Define*: tahapan penyusunan data dan menginterpretasikannya. Tahap ini dilakukan setelah mendapatkan informasi dari tahap *empathize*.
- Ideate*: menghasilkan ide, dalam tahap ini ide mulai mendiskusikan sebanyak mungkin solusi dari masalah tersebut.
- Prototype*: pembuatan aplikasi sederhana yang bertujuan untuk mendapatkan hasil yang terbaik.
- Test*: hasil dari tahap sebelumnya, pada tahap ini juga digunakan untuk mengidentifikasi kembali masalah dan menginformasikan pemahaman dari pengguna.

2. Teknik Pengumpulan Data

a. Studi Kepustakaan

Teknik dalam pengumpulan data referensi yang relevan dengan kasus ataupun permasalahan yang diangkat sebagai landasan dalam perancangan aplikasi.

b. Observasi

Menghimpun bahan keterangan yang telah dilaksanakan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan fenomena yang dijadikan sebuah objek.

c. Wawancara

Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara berdialog, baik secara langsung maupun tidak langsung.

d. Angket

Menurut arikunto (2002:128) kuesioner merupakan sejumlah pengumpulan pertanyaan yang tertulis ygng digunkana untuk memperoleh informasi dari responen.

3. Instrument Penelitian

a. Instrumen Validasi Ahli

Instrumen validasi ahli dibagi menjadi dua yaitu validasi ahli media dan validasi ahli materi. Penelitian ini menggunakan instrumen dalam bentuk angket menggunakan skala *likert*.

Tabel 1. Skala *Likert*

Keterangan	Skor Positif	Skor Negatif
Sangat Layak (SL)	4	1
Layak (L)	3	2
Tidak Layak (TL)	2	3
Sangat Tidak Layak (STL)	1	4

Tabel 2. Aspek Penilaian Ahli Media

No.	Aspek Yang Dinilai
1.	Aspek Kegunaan
2.	Aspek Antarmuka
3.	Aspek Kepuasan
4.	Aspek Penyajian Media

Tabel 2. Aspek Penilaian Ahli Materi

No	Aspek Yang Dinilai
1.	Aspek Pembelajaran

2.	Aspek Penyajian
----	-----------------

Perhitungan aspek penilaian dengan rumus:

$$P = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 3. Skala Presentase

No	Presentase	Kriteria
1.	0% - 25%	Sangat Tidak Layak
2.	25% - 50%	Tidak Layak
3.	51% - 75%	Layak
4.	76% - 100%	Sangat Layak (STL)

b. Instrumen Responden

Penelitian ini menggunakan instrumen dalam bentuk angket menggunakan skala *guttman*.

Tabel 4. Skala Presentase

No	Presentase	Kategori
1.	80% - 100%	Sangat Baik
2.	66% - 79%	Baik
3.	56% - 65%	Cukup
4.	40% - 55%	Kurang
5.	0% - 39%	Sangat Kurang

Perhitungan aspek penilaian dengan rumus:

$$P = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. *Empathize*

Pada tahap empati ini, keinginan, kebutuhan pengguna, serta keluhannya akan dilihat dan dipahami melalui observasi dan wawancara. Wawancara dilakukan kepada guru kelas 5 (lima). Selain itu, observasi dilakukan terhadap model aplikasi yang akan digunakan sesuai dengan keinginan

dan kebutuhan pengguna. Tahap wawancara dilakukan dengan mengajukan pertanyaan untuk mencari tahu kebutuhan yang akan diimplementasikan pada Aplikasi Aksara Jawa sesuai dengan keinginan calon pengguna.

Tabel 1 Daftar Pertanyaan Wawancara

No	Pertanyaan
1.	Bagaimana pembelajaran aksara Jawa sebelumnya?
2.	Apakah siswa paham dengan pembelajaran sebelumnya?
3.	Apa perlu dibuatkan aplikasi aksara Jawa?
4.	Aplikasi seperti apa yang dibutuhkan?

2. Define

Tahap *define* dilakukan dengan menyusun data dan menginterpretasikannya. Setelah proses *empathize*, dilakukan penentuan kebutuhan dari ulasan permasalahan pengguna yang akan menjadi dasar pembuatan aplikasi aksara Jawa. Berikut adalah daftar kebutuhan pengguna dari pembuatan aplikasi aksara Jawa untuk siswa Sekolah Dasar Negeri Loireng.

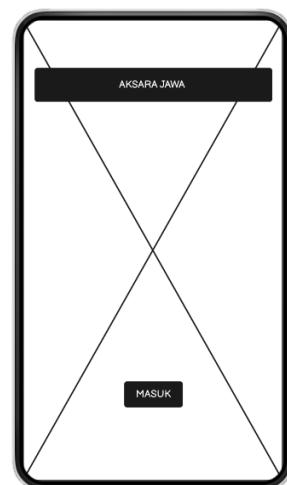
Tabel 2 Daftar Kebutuhan Pengguna

No	Kebutuhan Pengguna
1.	Aplikasi yang mudah dioperasikan
2.	Aplikasi yang warna warni
3.	Penekanan dalam pasangan aksara Jawa
4.	Adanya pembeda antara pasangan dan sandhangan
5.	Adanya latihan aksara Jawa
6.	Menggunakan materi aksara Jawa

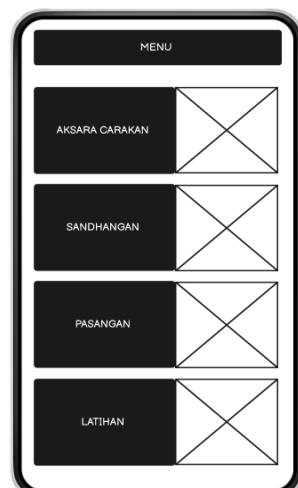
kelas lima

3. Ideate

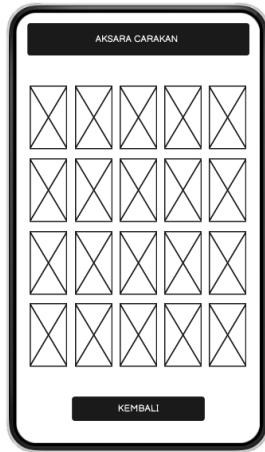
Tahap *ideate* dilakukan dengan mengumpulkan ide-ide solutif yang sesuai dengan permasalahan pada tahap *define* sebelumnya. Dari permasalahan yang ada, menghasilkan beberapa gambaran *wireframe mokup* dengan tujuan untuk memudahkan dalam pembuatan desain. Berikut merupakan tampilan *wireframe* yang dihasilkan dari proses *ideate* menggunakan aplikasi figma.



Gambar 2. Halaman *Splashscreen*



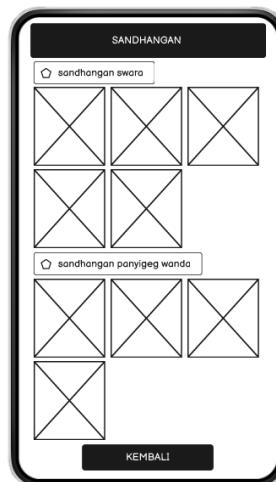
Gambar 3. Halaman Menu



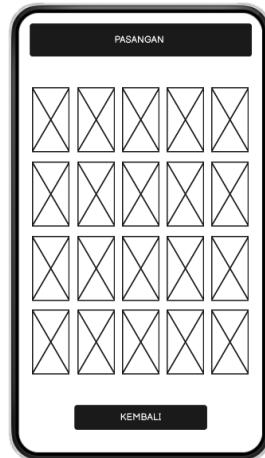
Gambar 4. Halaman Aksara Carakan



Gambar 7. Halaman Latihan



Gambar 5. Halaman Sandhangan



Gambar 6. Halaman Pasangan



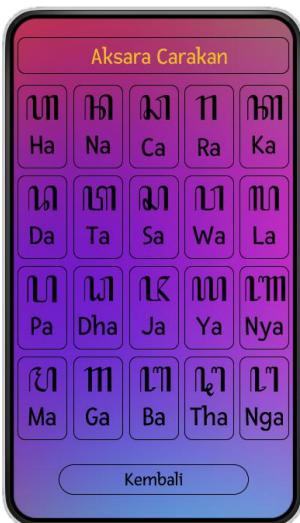
Gambar 8. Halaman *Splashscreen*

Pada halaman ini merupakan tampilan pertama kali ketika aplikasi dibuka. Pada halaman ini ada tombol masuk yang mana nanti akan mengarahkan ke menu aplikasi aksara Jawa.



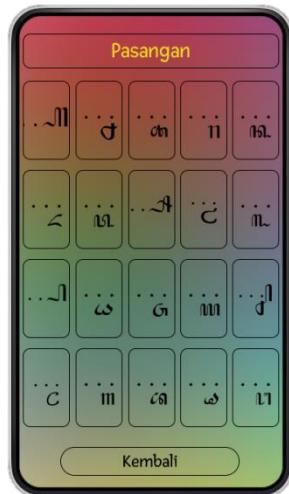
Gambar 9. Halaman Menu

Pada halaman menu ini akan muncul apabila mengklik tombol masuk terus ada proses *loading*. Pada halaman menu ini berisi 4 (empat) pilihan menu yaitu aksara carakan, pasangan, sandhangan dan latihan.



Gambar 10 Halaman Aksara Carakan

Halaman aksara carakan akan muncul ketika mengklik menu aksara carakan. Pada halaman ini berisi penulisan dalam aksara carakan dan bagaimana cara membacanya.



Gambar 11. Halaman Pasangan

Pada halaman pasangan ini akan muncul apabila mengklik tombol pasangan pada halaman menu, di dalam halaman menu ini jika di klik akan muncul contoh dari penggunaan pasangan yang benar.



Gambar 12. Halaman Sandhangan

Pada halaman sandhangan akan muncul apabila mengklik tombol sandhangan pada halaman menu. Halaman sandhangan saat diklik salah satu dari sandhangannya akan memunculkan nama dan cara baca dari sandhangan itu sendiri.



Gambar 13 Halaman Latihan

Pada halaman Latihan digunakan sebagai permainan yang menyenangkan. Di dalam Latihan ada dua pilihan yaitu Pilihan Ganda dan Game Ingatan.

5. Test

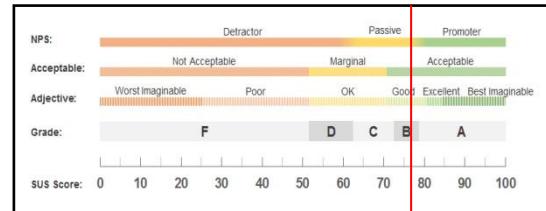
5.1 System Usability Scale (SUS)

System Usability Scale (SUS) merupakan salah satu perhitungan dalam menghitung *User Interface* (UI) sebuah aplikasi, apakah aplikasi tersebut baik dalam tata letak layout dan lainnya.

Skor Hasil Hitung										Jumlah	Nilai (Jumlah x 2.5)
Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	38	95
4	2	4	2	4	2	4	2	2	2	28	70
3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	28	70
4	2	4	2	4	3	4	2	4	2	31	78
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	34	85
3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	29	73
4	3	4	3	4	2	4	3	2	3	32	80
3	3	3	3	4	2	4	3	3	3	31	78
2	4	2	2	2	3	3	2	4	4	28	70
3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	29	73
3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	29	73
4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	39	98
3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	32	80
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	37	93
3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	32	80
4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	35	88
2	2	2	2	3	3	3	2	3	2	24	60
4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	32	80
4	4	4	3	3	4	4	3	4	2	35	88
3	2	4	4	2	3	4	4	2	3	31	78
3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	35	88
4	3	2	3	2	4	2	3	2	4	29	73
2	3	2	2	2	4	2	3	2	4	26	65
4	4	2	3	2	2	2	4	2	4	29	73
skor rata-rata (hasil akhir)											78

Gambar 14. Nilai Perhitungan Akhir SUS

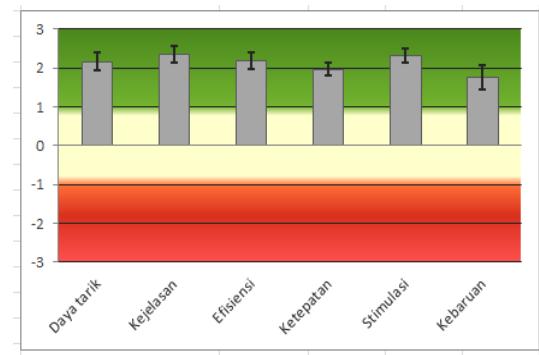
Dengan keluarnya hasil nilai dari perhitungan nilai akhir SUS, maka dilakukan perhitungan rata-rata nilai akhir SUS. Nilai rata-rata didapatkan dengan cara menjumlahkan nilai akhir SUS lalu dibagi dengan jumlah responden yaitu sebanyak 26, maka hasil yang didapatkan adalah 78.00. Dengan begitu nilai ini masuk ke dalam kategori B atau baik. Dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 15. Skala SUS

5.2 User Experience Questionnaire (UEQ)

User Experience Questionnaire (UEQ) memberikan penilaian secara cepat terhadap pengalaman pengguna interaktif. Skala yang diuji pada UEQ adalah daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi dan kebaruan. Data yang diimputkan pada UEQ ini adalah hasil dari kuesioner yang telah diisi oleh responden.

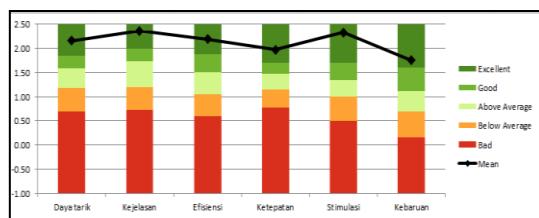


Gambar 16. Rata-Rata Skala Pengujian UEQ

UEQ Scales (Mean and Variance)		
Daya tarik	↑ 2.160	0.35
Kejelasan	↑ 2.360	0.28
Efisiensi	↑ 2.190	0.27
Ketepatan	↑ 1.970	0.19
Stimulasi	↑ 2.330	0.21
Kebaruan	↑ 1.750	0.61

Gambar 17. Hasil Mean Setiap Skala

Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan menggunakan UEQ, maka didapatkan hasil rata-rata skala seperti pada gambar. Maka dapat dikatakan bahwa *User Experience* (UX) pada aplikasi aksara Jawa berada pada level positif karena semua skala diatas 0.8, dan hasil *mean* tertingginya pada skala kejelasan sebesar 2.360, berikutnya skala stimulasi 2.330, skala efisiensi sebesar 2.190, skala daya tarik 2.160, skala ketepatan 1.970, skala kebaruan 1.750.



Gambar 18. Tolak Ukur UEQ

Gambar diatas merupakan hasil tolak ukur UEQ pada aplikasi aksara Jawa untuk mengetahui apakah aplikasi ini memiliki *User Experience* yang baik. Kesimpulan yang didapatkan dari gambar di atas bahwa *User Experience* aplikasi aksara Jawa ini dapat dikategorikan berada pada *level good*, dimana nilai rata-rata dari keenam skala diatas memiliki nilai interval tolak ukur berada diatas *level above average* dengan level tiap skalanya yaitu daya tarik berada pada *level excellent*, kejelasan berada pada *level excellent*, efisiensi berada pada *level excellent*, ketepatan berada pada *level excellent*, stimulasi berada pada *level*

excellent, kebaruan berada pada *level excellent*. Dapat dilihat pada gambar berikut ini.

Scale	Mean	Comparisson to benchmark	Interpretation
Daya tarik	2.16	Excellent	In the range of the 10% best results
Kejelasan	2.36	Excellent	In the range of the 10% best results
Efisiensi	2.19	Excellent	In the range of the 10% best results
Ketepatan	1.97	Excellent	In the range of the 10% best results
Stimulasi	2.33	Excellent	In the range of the 10% best results
Kebaruan	1.75	Excellent	In the range of the 10% best results

Gambar 19. Keseluruhan Nilai UEQ Tolak Ukur

6. Instrumen Validasi

6.1 Instrumen Validasi Ahli Media

Tabel 4.7 Hasil Penilaian Ahli Media

no	Aspek	Jml skor	Skor Mak	Presentase
1.	Kegunaan	12	12	$\frac{12}{12} \times 100\% = 100\%$
2.	Antarmuka	16	16	$\frac{16}{16} \times 100\% = 100\%$
3.	Kepuasan	15	16	$\frac{15}{16} \times 100\% = 93\%$
4.	Penyajian media	16	16	$\frac{16}{16} \times 100\% = 100\%$

Perhitungan total seluruh aspek:

$$\text{Presentase} = \frac{\Sigma(\text{jumlah skor})}{\Sigma \text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$= \frac{59}{60} \times 100\%$$

$$= 98\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan dari penilaian yang telah dilakukan oleh validator ahli media dapat disimpulkan bahwa hasil perhitungan total seluruh aspek didapatkan persentase 98% menunjukkan bahwa aplikasi aksara Jawa

yang dibuat termasuk kriteria “sangat layak” untuk digunakan.

6.2 Instrumen Validasi Ahli Materi

Tabel Penilaian Ahli Materi

no	Aspek	Jml skor	Skor Mak	Presentase
1.	Pembelajaran	26	28	$\frac{26}{28} \times 100\% = 92\%$
2.	Penyajian	11	12	$\frac{11}{12} \times 100\% = 91\%$

Perhitungan total seluruh aspek:

$$\text{Presentase} = \frac{\sum(\text{jumlah skor})}{\sum\text{skor maksimum}} \times 100\% \\ = \frac{37}{40} \times 100\% \\ = 92\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan dari penilaian yang telah dilakukan oleh validator ahli materi dapat disimpulkan bahwa hasil perhitungan total seluruh aspek didapatkan persentase 92% menunjukkan bahwa aplikasi aksara Jawa yang dibuat termasuk kriteria “sangat layak” untuk digunakan.

6.3 Instrumen Responden

a. Instrumen responden guru

Presentase instrumen responden guru:

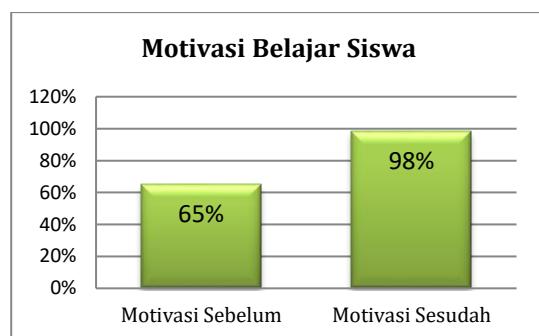
$$\text{Presentase} = \frac{\sum(\text{jumlah skor})}{\sum\text{skor maksimum}} \times 100\% \\ = \frac{9}{10} \times 100\% \\ = 90\%$$

Berdasarkan hasil pengujian pengguna yang dilakukan kepada guru kelas 5

(lima) dapat disimpulkan bahwa penelitian aplikasi aksara Jawa sangat baik digunakan dengan presentase 90%.

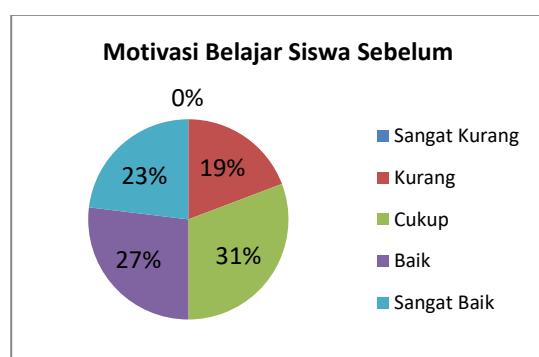
b. Instrumen responden siswa

Instrumen yang digunakan yaitu menggunakan angket motivasi sebelum diberikan aplikasi dan angket sesudah diberikan aplikasi. Berikut adalah hasil dari kedua angket:

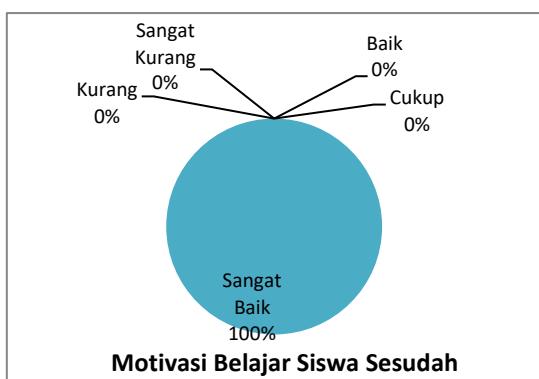


Gambar 20. Perbedaan Motivasi Belajar

Selama proses pembelajaran hasil motivasi belajar siswa sebelum diterapkan aplikasi aksara Jawa sebesar 65% dengan kriteria cukup dan hasil motivasi belajar setelah diterapkan aplikasi Aksara Jawa sebesar 98% dengan kriteria sangat baik. Jadi motivasi belajar siswa mengalami peningkatan. Berikut presentase motivasi belajar dikelompokkan berdasarkan kategori:



Gambar 21. Motivasi Belajar Sebelum



Gambar 22. Motivasi Belajar Sesudah

Berdasarkan gambar motivasi sebelum diterapkan aplikasi aksara Jawa dari 26 responden ada 0% sangat kurang, 19% kurang, 31% cukup, 27% baik, dan 23% sangat baik. Sedangkan motivasi belajar setelah diterapkan aplikasi aksara Jawa dari 26 responden ada 0% sangat kurang, 0% kurang, 0% cukup, 0% baik, dan 100% sangat baik. Dalam persentase tersebut terdapat perubahan antara motivasi belajar siswa sebelum diterapkan aplikasi aksara Jawa dan sesudah diterapkan aplikasi aksara Jawa, sehingga dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi aksara Jawa dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar.

7. Analisis Hasil

7.1 Uji Wilcoxon Signed Rank Test

Uji Wilcoxon Signed Rank Test merupakan tes nonparametrik yang dapat digunakan untuk mengukur perbedaan 2 kelompok data berpasangan berskala ordinal atau interval tetapi data berdistribusi tidak normal (Windi et al., 2022). Untuk menguji data berdistribusi normal atau tidak normal maka menggunakan uji normalitas Kolmogorov smirnov. uji normalitas sendiri

merupakan bagian dari uji asumsi klasik yang bertujuan untuk mengetahui apakah nilai residual berdistribusi normal/tidak. Model regresi yang baik adalah memiliki nilai residual yang berdistribusi normal (Prastyo et al., 2020).

Berdasarkan tabel output SPSS, diketahui bahwa nilai signifikansi Asymp.Sig.(2-tailed) sebesar $0.000 < 0.05$ maka sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas kolmogorov-smirnov diatas, dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi tidak normal. Dengan demikian dapat ditentukan uji hipotesis yang sesuai digunakan yaitu Wilcoxon Signed Rank Test. Berdasarkan output SPSS dari Test Statistics, diketahui Asymp.Sig.(2-tailed) bernilai 0.000, karena nilai $0.000 < 0.05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Artinya terdapat perbedaan antara motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan aplikasi aksara Jawa untuk siswa kelas 5 (lima) Sekolah Dasar Negeri Loireng.

KESIMPULAN DAN SARAN

KESIMPULAN

Kesimpulan yang diperoleh dalam penelitian Perancangan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) Aplikasi Aksara Jawa untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar sebagai berikut:

1. Aplikasi aksara Jawa untuk meningkatkan motivasi belajar siswa Sekolah Dasar Negeri Loireng dinyatakan valid karena sesuai dengan rata-rata penilaian dari ahli media sebesar 98% dan ahli materi sebesar 92% dengan persentase kevalidan “sangat baik”.
2. Kelayakan aplikasi aksara Jawa diukur menggunakan pengujian System

Usability Scale (SUS) dan *User Experience Questionnaire* (UEQ). Dalam pengujian *System Usability Scale* (SUS) untuk *User Interface* (UI) nilai rata-ratanya 78.00 dalam kategori B (baik). Kemudian pengujian *User Experience Questionnaire* (UEQ) untuk *User Experience* (UX) nilainya berada pada level positif (*level good*) karena semua skala diatas 0.8 Jadi dapat disimpulkan bahwa aplikasi aksara Jawa untuk meningkatkan motivasi belajar siswa Sekolah Dasar Negeri Loireng layak digunakan.

3. Aplikasi aksara Jawa dinyatakan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa Sekolah Dasar Negeri Loireng karena dalam pengukurannya menggunakan angket motivasi belajar didapatkan hasil sebelum menggunakan aplikasi aksara Jawa sebesar 65% dan setelah menggunakan aplikasi aksara Jawa sebesar 98%. Dalam pengujinya juga menggunakan uji *Wilcoxon Signed Rank Test* tapi sebelum menggunakan uji tersebut dilakukan uji normalitas, pada saat uji normalitas di dapatkan hasil nilai berdistribusi tidak normal. Dengan demikian dapat ditentukan uji *Wilcoxon Signed Rank Test*. Dalam uji *Wilcoxon Signed Rank Test* disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Hal ini berarti terdapat perbedaan antara motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas 5 (lima) Sekolah Dasar Negeri Loireng.

SARAN

Dari penelitian yang diperoleh, maka terdapat saran yang diberikan:

1. Aplikasi aksara Jawa ini bisa dikembangkan lagi dengan

menambahkan materi dan suara agar lebih menarik.

2. Aplikasi aksara Jawa ini perlu direalisasikan menggunakan android studio agar aplikasi bisa digunakan dengan baik kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Kurniawan, B., & Romzi, M. (2022). Perancangan Uiux Aplikasi Manajemen Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Sistem Informasi Mahakarya*, 05(1), 1–7.
- Naufal Al-Faruq, Siti Nur'aini, m\Muhammad H. A. (2022). Perancangan Ui/Ux Semarang Virtual Tourism Dengan Figma. *Walisongo Journal of Information Technology*, 4(1), 43–52.
- Prastyo, G. M., Kurniawan, F., & Resita, C. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning Dalam Kebugaran Jasmani Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas 12 Sekolah Ma Nurul Huda. *Jurnal Literasi Olahraga*, 1(1), 60–65.
- Pribadi, P., & Prasetyo, A. (2018). Aplikasi Alat Bantu Belajar Menulis Aksara Jawa Berbasis Multimedia Untuk Kelas 3 Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah IT CIDA*, 2(1), 29–43.
- Windi, W. A., Taufiq, M., & Muhammad, T. (2022). Implementasi Wilcoxon Signed Rank Test Untuk Mengukur Efektifitas Pemberian Video Tutorial Dan Ppt Untuk Mengukur Nilai Teori. *Produktif: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknologi Informasi*, 5(1), 405–410.