

Laporan Riset Pengguna

1. Pendahuluan

Laporan ini menyajikan temuan awal dari riset pengguna yang dilakukan sebagai bagian dari tahap awal pengembangan aplikasi belajar interaktif untuk siswa Sekolah Dasar (SD). Riset ini bertujuan untuk memahami konteks pembelajaran, tantangan yang dihadapi, serta persepsi dan kebutuhan dari sudut pandang guru terkait potensi penggunaan aplikasi digital sebagai alat bantu belajar. Temuan ini akan menjadi dasar untuk perancangan awal User Persona, Empathy Map, dan fitur aplikasi.

2. Metodologi Riset

Riset ini menggunakan pendekatan kualitatif, metode utama yang digunakan adalah wawancara. Wawancara dilakukan secara daring dengan durasi sekitar 20 menit. Data wawancara dianalisis dengan mengidentifikasi tema-tema kunci dan insight yang relevan dengan tujuan riset. Temuan ini bersifat preliminary (awal) karena hanya didasarkan pada satu partisipan (guru). Diperlukan riset lanjutan dengan partisipan yang lebih beragam (guru lain, orang tua, observasi siswa) untuk validasi dan pemahaman yang lebih komprehensif.

3. Profil Partisipan

Nama Partisipan : Budi Mulyono, S Pd.

Profesi Partisipan : Guru Sekolah Dasar SDN Cempaka Putih 01 (2007-Sekarang)

Alamat Sekolah : Jl. Jambu Blok F5 No.1, RT.7/RW.5, Cemp. Putih, Kec. Ciputat Tim., Kota Tangerang Selatan, Banten 15412

Partisipan Memiliki pemahaman tentang tantangan belajar siswa di lingkungan sekolahnya.

Partisipan Menunjukkan kepedulian terhadap pemanfaatan media pembelajaran yang efektif.

4. Ringkasan Hasil Wawancara

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan, berikut adalah ringkasan poin-poin utama yang disampaikan oleh partisipan :

1. **Potensi Aplikasi sebagai Alat Bantu** Partisipan melihat potensi positif aplikasi belajar digital sebagai alat bantu untuk meningkatkan pemahaman dan engagement siswa terhadap materi Pelajaran
2. **Antusiasme Siswa terhadap Teknologi** Guru mengamati bahwa siswa SD pada umumnya menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap penggunaan perangkat digital (gadget) dan media interaktif. Hal ini dianggap sebagai peluang untuk menarik minat belajar mereka.
3. **Preferensi Desain untuk Anak** Untuk menarik minat dan menjaga fokus anak usia SD, aplikasi belajar harus dirancang dengan visual yang sangat menarik. Penggunaan warna-warna cerah (vibrant), gambar yang bervariasi dan menarik, serta elemen visual lainnya sangat ditekankan. Antarmuka harus intuitif dan tidak membingungkan bagi anak.

4. **Aksesibilitas** Mengingat target pengguna potensial mencakup siswa dari berbagai latar belakang ekonomi, terutama di sekolah negeri, guru sangat menekankan pentingnya aplikasi dapat diakses secara gratis atau setidaknya memiliki versi gratis yang fungsional agar tidak membebani orang tua maupun sekolah.
5. **Kesenjangan Akses dan Kesiapan** Terdapat kekhawatiran signifikan mengenai kesiapan siswa di daerah tertentu atau di sekolah negeri dengan fasilitas terbatas. Faktor seperti ketersediaan perangkat (gadget), akses internet yang stabil, dan kemampuan digital dasar siswa (dan orang tua) dianggap sebagai hambatan utama ("mungkin susah ditangkap oleh anak-anak daerah"). Fasilitas di sekolah negeri seringkali masih tertinggal.

5. Key Insight

Dari ringkasan hasil wawancara, dapat ditarik beberapa insight utama:

1. Ada peluang besar memanfaatkan antusiasme alami anak terhadap teknologi untuk belajar, namun dibayangi oleh tantangan nyata berupa kesenjangan akses fasilitas dan literasi digital, terutama di sekolah negeri/daerah.
2. Bagi target pengguna anak SD, daya tarik visual (warna cerah, gambar menarik, variasi) bukan sekadar hiasan, melainkan elemen krusial untuk engagement dan efektivitas pembelajaran melalui aplikasi.
3. Aplikasi dapat membantu siswa sekaligus guru, namun keberhasilannya sangat bergantung pada kemudahan penggunaan dan kemampuan aplikasi mengatasi hambatan aksesibilitas.

6. Rekomendasi Desain Awal

Berdasarkan insight di atas, berikut adalah beberapa rekomendasi awal untuk pengembangan aplikasi:

1. **Prioritaskan Desain Visual & Interaktivitas** Fokus pada antarmuka pengguna (UI) yang kaya warna, menggunakan ilustrasi/animasi yang menarik dan sesuai usia. Minimalkan penggunaan teks panjang, maksimalkan elemen interaktif dan intuitif.
2. **Pertimbangkan Mekanik Game** Integrasikan elemen permainan (poin, level) untuk meningkatkan motivasi dan menjaga antusiasme siswa.
3. **Desain untuk Aksesibilitas** Buat alur pengguna yang sangat sederhana dan mudah dipahami tanpa perlu panduan rumit.
4. **Model Gratis** Rencanakan model bisnis yang memungkinkan akses gratis ke fitur-fitur inti pembelajaran, terutama jika menargetkan sekolah negeri sebagai pengguna utama.
5. **Uji Coba di Lingkungan Target** Sangat penting untuk melakukan uji coba (usability testing) nantinya dengan melibatkan anak-anak dari latar belakang yang beragam, termasuk dari sekolah/daerah dengan potensi keterbatasan fasilitas, untuk memastikan aplikasi benar-benar dapat digunakan.