



# Udin

Umur : 9 Tahun

Kelas : 3 SD

Sekolah : SDN Cempaka Putih 01

## Latar Belakang

Udin adalah anak yang suka bermain game di smartphonennya. Dia cukup pintar di sekolah, tapi cepat merasa bosan dengan pelajaran yang banyak membaca atau menghafal. Dia lebih suka belajar kalau ada gambar-gambar lucu atau tantangan seperti di game. Kadang dia kesulitan fokus saat belajar mandiri di rumah.

---

## TUJUAN

- Ingin belajar seperti bermain game
- Ingin materi pelajaran bosan terasa lebih menyenangkan dan interaktif terhadap siswa
- Ingin mendapatkan nilai bagus di sekolah agar orang tua senang.

---

## PAIN POINT

- Merasa cepat bosan dengan buku teks yang monoton
- Kesulitan memahami penjelasan guru yang terlalu cepat atau abstrak.
- Tidak suka aplikasi belajar yang terlalu banyak tulisan dan sedikit gambar/animasi.
- Kesal jika game/aplikasi tiba-tiba berhenti karena koneksi internet jelek.

---

## Kutipan User Persona

*“Belajar sangat membosankan... saya lebih suka main game karena lebih interaktif dan banyak gambar.”*



# Ibu Udin

Umur : 35 Tahun

Perkerjaan : Ibu Rumah Tangga

Anak : Ibu dari Udin

## Latar Belakang

Ibu Udin sangat peduli dengan pendidikan Udin. Dia berusaha mendampingi Udin belajar di rumah, tapi kadang kesulitan karena harus mengurus rumah. Ibu Udin khawatir Udin hanya main game yang tidak edukatif. Dia juga sadar fasilitas di sekolah negeri Bima mungkin tidak secanggih sekolah swasta. Anggaran keluarga cukup terbatas, jadi dia sangat mempertimbangkan biaya jika harus membeli buku tambahan.

---

## TUJUAN

- Ingin Udin lebih termotivasi dan tidak kesulitan belajar
- menemukan alat bantu belajar digital yang aman, edukatif, dan menarik bagi Bima.
- Memastikan screen time Udin lebih produktif.
- Mendapatkan solusi belajar yang terjangkau atau gratis yang berkualitas.

---

## PAIN POINT

- Sulit membuat Udin fokus belajar di rumah.
- Kesulitan mengetahui apakah Udin benar-benar belajar atau hanya bermain saat menggunakan aplikasi edukasi.
- Khawatir konten di aplikasi tidak sesuai untuk usia Bima (iklan, konten kekerasan).
- Keterbatasan biaya untuk membeli aplikasi premium atau langganan.

---

## Kutipan User Persona

*"Saya ingin Udin lebih semangat belajar,tapi kadang susah. Udin hanya gemar bermain game sehariannya,saya harap ada aplikasi belajar dengan elemen game agar Udin bisa lebih giat belajar."*

# Pak Budi



Umur : 50 Tahun

Perkerjaan : Guru Sekolah Dasar

Pengalaman Mengajar: Lebih dari 10 tahun.

## TUJUAN

- Meningkatkan minat dan antusiasme belajar siswa terhadap semua mata pelajaran.
- Menemukan alat bantu/media pembelajaran yang efektif, menarik, dan mudah diakses oleh semua siswanya.
- Membantu siswa memahami konsep pelajaran dengan cara yang lebih konkret dan menyenangkan.

## PAIN POINT

- Keterbatasan fasilitas teknologi di sekolah (misal: jumlah perangkat, koneksi internet yang tidak stabil).
- Kekhawatiran bahwa tidak semua siswa memiliki akses atau kemampuan yang sama terhadap teknologi di rumah.
- Sulit menemukan aplikasi berkualitas yang benar-benar cocok untuk anak usia SD, gratis, dan tidak terlalu rumit.
- Khawatir aplikasi terlalu canggih sehingga sulit dipahami atau digunakan oleh anak-anak di daerahnya atau bahkan oleh dirinya sendiri tanpa pelatihan memadai.

## Kutipan User Persona

*"Anak-anak itu semangat sekali kalau pakai media digital Aplikasi belajar , asalkan jangan ribet dan gambarnya menarik."*

## Latar Belakang

Pak Budi adalah guru berdedikasi dan selalu mencari cara inovatif untuk membuat pembelajaran menarik bagi siswanya. Pak Budi melihat langsung bagaimana murid-muridnya sangat antusias ketika ada unsur teknologi atau media digital dalam pembelajaran. Namun, ia juga realistik dan menyadari tantangan di lapangan, terutama di sekolah negeri yang fasilitasnya mungkin masih tertinggal dan kekhawatiran bahwa aplikasi canggih mungkin susah ditangkap oleh anak-anak di daerahnya yang mungkin memiliki paparan teknologi lebih terbatas.