

PERANCANGAN PROTOTYPE APLIKASI MOBILE PEMBELAJARAN BAHASA DAN AKSARA SASAK UNTUK PELAJAR SEKOLAH DASAR

Nur Annisa Tazkia¹, Dicky Hidayat² dan Diena Yudiarti³

^{1,2,3} *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1, Terusan Buahbatu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257*

*tazkiannisaa@student.telkomuniversity.ac.id, dickyhidayat@telkomuniversity.ac.id,
dienayud@telkomuniversity.ac.id*

Abstrak: Bahasa dan Aksara Sasak adalah identitas Suku Sasak Lombok, Nusa Tenggara Barat. Era globalisasi dan modernisasi menimbulkan dampak bagi masyarakat, salah satunya cara berkomunikasi antar individu atau kelompok. Bahasa asing dan gaul lebih digunakan dibandingkan bahasa daerah yang mulai ditinggalkan. Bahasa Sasak *Jamaq* lebih banyak digunakan dibandingkan Bahasa Sasak *Alus* dan hanya sebagian masyarakat Sasak yang masih mengenal Aksara Sasak. Jika dibiarkan maka Bahasa Sasak *Alus* sebagai mencerminkan perilaku rendah diri, penghormatan dan penghargaan pada lawan bicara dapat hilang. Begitu pula dengan Aksara Sasak. Dengan begitu dilakukan upaya meningkatkan penggunaan bahasa melalui pembelajaran bahasa di semua jenis dan jenjang pendidikan. Namun, tidak semua sekolah mengajarkan Bahasa dan Aksara Sasak yang seharusnya didapatkan di Sekolah Dasar. Ketersediaan media pembelajaran Bahasa dan Aksara Sasak belum memadai dan terbatas pada buku cetakan lama yang secara visual kurang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk merancang *prototype* aplikasi *mobile* pembelajaran Bahasa dan Aksara Sasak untuk pelajar Sekolah Dasar. Aplikasi dibuat dengan gamifikasi untuk penyampaian materi. Proses pengumpulan data dan analisis data dilakukan dengan metode kualitatif. Kemudian berdasarkan data tersebut dilakukan perancangan dengan metode *Design Thinking*. Perancangan ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar dan penggunaan Bahasa dan Aksara Sasak.

Kata kunci: Bahasa Sasak, Aksara Sasak, Aplikasi *Mobile*, Pembelajaran

Abstract: The Sasak language and script are the identity of the Sasak Tribe of Lombok, West Nusa Tenggara. The era of globalization and modernization has had an impact on society, one way to communicate between individuals or groups. Foreign languages and slang are used more than regional languages which are starting to be abandoned. The Sasak *Jamaq* language is more widely used than the Sasak *Alus* language and only some Sasak people still know *Asksara Sasak*. If left unchecked, the Sasak *Alus* language as reflecting low self-esteem, respect and respect for the other person can be lost. Likewise with the Sasak script. In this way efforts are made to increase the use of language through

language learning at all types and levels of education. However, not all schools teach Sasak language and script which should be obtained in elementary schools. The availability of learning media for Sasak language and script is inadequate and limited to old printed books which are visually unattractive. This study aims to design a mobile application prototype for learning Sasak language and script for elementary school students. Applications are made with gamification for delivering material. The process of data collection and data analysis was carried out using qualitative methods. Then based on the data, the design is carried out using the Design Thinking method. This design is expected to increase interest in learning and using Sasak language and script.

Keywords: *Sasak language, Sasak script, mobile application, learning*

PENDAHULUAN

Literasi budaya dan kewargaan merupakan kemampuan individu dan masyarakat dalam memahami dan bersikap dalam lingkungan sosialnya terhadap kebudayaan yang dimiliki di Indonesia sebagai identitas bangsa (Hadiansyah, dkk., 2017:3). Hal tersebut menjadi sangat penting mengingat Indonesia merupakan negara kepulauan yang memiliki keanekaragaman etnis, adat, bahasa, ras dan agama. Bahasa daerah merupakan alat komunikasi secara formal atau non formal yang digunakan sekelompok masyarakat di daerah tertentu (Damayanti, 2021). Sedangkan aksara menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti sistem tanda grafis yang digunakan manusia untuk berkomunikasi dan sedikit banyaknya mewakili ujaran.

Bahasa dan Aksara Sasak merupakan salah satu warisan kekayaan bangsa Indonesia yang patut untuk dilestarikan. Bahasa dan Aksara Sasak adalah kebudayaan dan identitas Suku Sasak di Lombok, Nusa Tenggara Barat. Pada umumnya Bahasa Sasak di masyarakat Sasak Lombok dikenal dalam dua bentuk untuk komunikasi sehari-hari, yaitu Bahasa Sasak *Biase/Jamaq* dan Bahasa Sasak *Alus* (Hakim, dkk., 2016:15). Kemudian, Aksara Sasak berasal dari Aksara Jawa (Hakim, dkk., 2016:73).

Perkembangan zaman di era globalisasi dan modernisasi saat ini menimbulkan banyak dampak bagi masyarakat, salah satunya cara berkomunikasi

antar individu atau kelompok dalam bermasyarakat. Marvin Patrick Patty dan Marchia Molle (2022) berpendapat generasi muda lebih menggunakan bahasa asing dan bahasa gaul dalam berkomunikasi. Hal ini menyebabkan bahasa daerah jarang digunakan di kalangan generasi muda. Bahkan perkembangan era globalisasi membuat pandangan bahwa bahasa internasional memengaruhi berbagai bidang kehidupan, seperti pekerjaan dan pendidikan. Sehingga masyarakat lebih memilih mempelajari bahasa asing dibandingkan bahasa daerah yang mulai ditinggalkan. Berkurangnya penutur bahasa daerah menjadi salah satu penyebab punahnya bahasa daerah (kantorbahasamaluku.kemdikbud.go.id, 2022).

Bahasa sebagai media komunikasi juga merupakan simbol perilaku sosial penuturnya. Penggunaan Bahasa Sasak Alus mengedepankan prinsip rendah diri, penghormatan dan penghargaan kepada lawan bicara yang menunjukkan perilaku penuturnya (Hidayat, 2010:254). Akan tetapi, Bahasa Sasak Jamaq lebih banyak digunakan dibandingkan Bahasa Sasak Alus. Kemudian berdasarkan penelitian yang pernah dilakukan, hasilnya menyatakan bahwa hanya sebagian masyarakat Sasak yang masih mengenal Aksara Sasak (Ismi dkk., 2020). Jika terus dibiarkan maka Bahasa Sasak Alus dapat punah. Begitu pula dengan Aksara Sasak.

Peraturan Daerah Provinsi Nusa Tenggara Barat Nomor 5 Tahun 2020 tentang Pengembangan, Pembinaan dan Perlindungan Bahasa dan Sastra Daerah Pasal 1 ayat 8 menyatakan bahwa pembinaan bahasa adalah upaya meningkatkan mutu penggunaan bahasa melalui pembelajaran bahasa di semua jenis dan jenjang pendidikan serta pemasyarakatan bahasa ke berbagai lapisan masyarakat. Namun pada nyatanya, tidak semua sekolah mengajarkan Bahasa dan Aksara Sasak di Lombok yang seharusnya didapatkan di Sekolah Dasar.

Oleh karena itu, Kantor Bahasa Provinsi Nusa Tenggara Barat sebagai lembaga yang bertugas melaksanakan perlindungan dan pemasyarakatan bahasa dan sastra Indonesia di daerah Nusa Tenggara Barat, mengadakan rapat

koordinasi untuk mencari dan mengumpulkan guru master, guru muatan lokal dan guru Bahasa Indonesia yang dianggap bisa mengajarkan bahasa daerah dan aksara di sekolah sebagai wujud revitalisasi bahasa daerah. Hal tersebut disampaikan oleh Kepala Kantor Bahasa Provinsi NTB, Puji Retno Hardiningtyas, dilansir dari *lombokpost*.

Akan tetapi, ketersediaan media pembelajaran Bahasa dan Aksara Sasak yang ada di lapangan belum dikategorikan memadai dan terbatas pada buku cetakan lama yang secara visual kurang menarik. Di era perkembangan modern saat ini, media pembelajaran berbasis digital berupa aplikasi *mobile* bisa memudahkan akses, memperluas jangkauan dan kebermanfaatan bagi masyarakat terutama pelajar. Penggunaan *multimedia learning* dengan aplikasi *mobile* dapat mendorong pelajar untuk mengeksplorasi, berpikir dan mengembangkan inisiatifnya. Sehingga dapat menumbuhkan minat belajar, antusiasme dan kreativitas pelajar (Sukmana, dkk., dalam Lawe & Hidayat, 2020:212). Selain itu, aplikasi *mobile* dapat diakses melalui perangkat *mobile* seperti *smartphone* untuk mempermudah berbagai aktivitas, seperti pembelajaran yang dapat diakses tidak terbatas waktu dan tempat.

Hingga saat ini belum ada aplikasi pembelajaran untuk Bahasa dan Aksara Sasak. Adapun Kantor Bahasa Provinsi NTB mengeluarkan aplikasi Kamus Bahasa Daerah. Akan tetapi, media tersebut masih membutuhkan perbaikan dan improvisasi dari segi desain agar lebih menarik dan interaktif sebagai media belajar, terutama untuk anak-anak.

Berdasarkan fenomena yang terjadi, maka dibutuhkan perancangan media pembelajaran berupa aplikasi *mobile* yang menggabungkan gambar, suara, serta menerapkan gamifikasi, yaitu permainan dalam memberikan materi sehingga dapat mempermudah pemahaman, meningkatkan daya ingat dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan serta tidak membosankan.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif, yaitu merupakan penelitian yang mempelajari masalah-masalah yang timbul dalam masyarakat dalam kegiatan kesehariannya mulai dari sikap, aturan yang berlaku hingga dampak yang ditimbulkan (Nazir dalam Rusandi & Rusli,M., 2021:3). Untuk itu dilakukan pengumpulan data dengan metode observasi, wawancara, kuesioner dan studi pustaka. Data yang telah dikumpulkan selanjutnya dianalisis dengan analisis data wawancara, analisis data kuesioner, analisis matriks perbandingan.

Berdasarkan hasil analisis data yang didapatkan dilakukan perancangan dengan metode design thinking, yaitu proses berpikir secara menyeluruh dan berfokus menciptakan solusi dari proses awal berupa empati terhadap kebutuhan tertentu yang berpusat pada manusia (human centered) menuju inovasi berkelanjutan berdasarkan kebutuhan penggunaanya (Razi, dkk., 2018:79).

Dalam proses *design thinking* terdapat lima tahapan, yaitu *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype* dan *test* menurut Kelley & Brown dalam Lazuardi & Sukoco (2019:6). Tahap *emphatize* untuk mengetahui pengalaman, emosi dan situasi pengguna yang dituju dan memposisikan diri sebagai pengguna untuk memahami kebutuhan pengguna. Tahap ini dilakukan dengan observasi, wawancara, kuesioner dan studi pustaka. Target utama pengguna adalah pelajar Sekolah Dasar khususnya kelas 4 – 6 di Lombok, Nusa Tenggara Barat.

Pada tahap *define*, berdasarkan beberapa permasalahan yang telah didapat ditentukan permasalahan utama. Selanjutnya dilakukan penggambaran ide atau pandangan pengguna yang akan dijadikan sebagai dasar dari aplikasi atau produk yang akan dibuat. Dilanjutkan tahap *ideate*, dilakukan penggambaran solusi yang dibutuhkan. Hal ini dapat dilakukan dengan melakukan evaluasi untuk menggabungkan beberapa ide kreativitas. Pada tahap ini dibentuk konsep-konsep untuk perancangan, seperti penamaan aplikasi, logo, ilustrasi, tipografi, warna,

layout, elemen gamifikasi yang digunakan dan konsep bisnis yang digunakan. Kemudian tahap *prototype*, ide-ide tersebut diimplementasikan dalam aplikasi atau produk uji coba dan perlu menghasilkan sebuah produk nyata dan kemungkinan skenario penggunaan. Setelah *prototype* dibuat, dilanjutkan dengan tahap *test*, calon pengguna melakukan percobaan pada *prototype* aplikasi. Uji coba ini meliputi *user testing* dan *usability testing* yang dilakukan oleh beberapa siswa Sekolah Dasar di Lombok.

HASIL DAN DISKUSI

Berdasarkan data dan analisa yang telah dilakukan, didapatkan kesimpulan aplikasi *mobile* sebagai media pembelajaran Bahasa dan Aksara Sasak dengan menerapkan unsur-unsur gamifikasi dapat membuat aplikasi tersebut lebih menarik. Aplikasi yang baik juga memperhatikan UI/UX dengan menyediakan berbagai fitur yang dapat membuat interaksi dengan penggunanya untuk menjadi media pembelajaran yang menyenangkan dengan permainan guna meningkatkan minat belajar dan mempermudah penyampaian materi. Aplikasi dibuat dengan memperhatikan *user interface* yang menarik perhatian anak seperti animasi, gambar, warna dan elemen-elemen lainnya yang menarik serta menambahkan suara seperti *backsong*, *sound effect* dan yang terkait materi pembelajaran. Selanjutnya untuk *user experience* dibuat sederhana untuk mempermudah anak dan tetap memberikan *experienzenya*.

Konsep Media

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan, mayoritas responden merupakan pengguna aktif *smartphone* dengan intensitas yang cukup sering dalam kesehariannya. Kemudian *smartphone* Android paling banyak digunakan dan menguasai pangsa pasar *smartphone* di Indonesia (Kompas.com, 2021). Oleh karena itu, media yang dirancang berupa aplikasi *mobile* pembelajaran Bahasa dan

Aksara Sasak untuk pelajar Sekolah Dasar memanfaatkan *device smartphone* dengan sistem operasi Android. Spesifikasi media yang akan digunakan untuk perancangan ini adalah sebagai berikut.

<i>Device</i>	: <i>Smartphone</i>
Sistem operasi	: Android
<i>Screen density</i>	: Full HD
Ukuran layar	: 360 × 800 px

Untuk meningkatkan *awareness* mengenai aplikasi dan mengajak target pengguna untuk menggunakan aplikasi tersebut dibutuhkan media sekunder sebagai pendukung yang akan digunakan sebagai media cetak dan digital.

Konsep Kreatif

Aplikasi ini akan dinamakan “BEBASA” yang merupakan singkatan dari Belajar Bahasa dan Aksara Sasak. Dalam Bahasa Sasak kata “bebasa” berasal dari kata “basa” yang berarti bahasa. Bebasa merupakan istilah yang mengacu pada cara berbahasa dan bertutur kata. Nama tersebut dibuat sesuai dengan tujuan perancangan aplikasi, yaitu memberikan pembelajaran Bahasa dan Aksara Sasak guna melestarikan Bahasa dan Aksara Sasak sebagai identitas Suku Sasak di Lombok.

Perancangan *prototype* aplikasi *mobile* pembelajaran Bahasa dan Aksara Sasak untuk pelajar Sekolah Dasar dengan menerapkan unsur-unsur gamifikasi. Penerapan unsur-unsur gamifikasi dalam pembelajaran dapat membangun suasana belajar yang informatif dan menyenangkan. Menurut LearnTech dalam Ariani, dkk (2020:145) gamifikasi merupakan penggunaan elemen *game* dalam kondisi non-*game* yang bertujuan untuk memperkuat perilaku belajar yang positif. Sedangkan menurut Mariya Gachkova dan Elena Somova, gamifikasi menggabungkan elemen dan teknik *game* dalam proses *e-learning* (Ariani, dkk., 2020:145). Tampilan aplikasi atau *User Interface* menggunakan ikon sederhana yang mudah dipahami anak-anak. Selain itu, ilustrasi beberapa karakter dan

warna-warna terang dan kontras digunakan untuk membuat tampilan yang menarik perhatian anak-anak. Aplikasi dibuat sederhana untuk memudahkan pengguna anak-anak. Melalui aplikasi ini pengguna dapat berinteraksi dengan berbagai fitur yang tersedia untuk menambah kosa kata Bahasa Sasak Alus dan mengenal bentuk Aksara Sasak serta cara membacanya. Sehingga kata kunci dalam perancangan ini, yaitu *fun* dan *simple*. Materi yang disampaikan mengenai Bahasa dan Aksara Sasak diambil dari buku Kamus Bergambar Sasambo tahun 2022 oleh Syamsur Rijal dkk. dan buku Perajahan Muatan Lokal Budaya Sasak Kelas 6 tahun 2023 oleh Lukmanulhakim dkk.

Konsep Visual

Moodboard

Moodboard merupakan kumpulan gambar dan objek lainnya yang digunakan sebagai panduan atau acuan visual dalam mendesain.



Gambar 1 Moodboard
Sumber : Dokumen Pribadi

Logo

Logo dibuat berupa *logogram* dan *logotype* yang dapat mendeskripsikan aplikasi pembelajaran Bahasa dan Aksara Sasak yang fun. Pada *logogram* menggunakan visual maskot “Kika” atau Kijang Mandalika dengan *flat design* yang

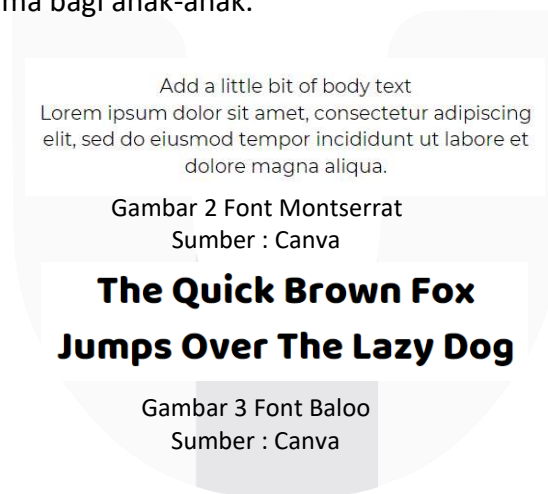
dibuat sederhana namun tetap menarik. Sedangkan *logotype* menggunakan *font Sans Serif* yang dipadukan dengan Aksara Sasak.

Ilustrasi

Menggunakan *flat design* dengan karakter dengan sudut *rounded*. Sebagai karakter utama menggunakan maskot dari Kantor Bahasa Provinsi Nusa Tenggara Barat yaitu Kika (Kijang Mandalika). Selain itu dilengkapi elemen budaya Sasak dan ilustrasi pelengkap materi .

Font

Font yang digunakan yaitu Baloo untuk *heading*. Font ini dipilih karena tebal dan dan berbentuk *rounded* sehingga memberikan kesan *fun* dan *simple*. Kemudian *font* Montserrat untuk bagian *body text*. *Font* ini memiliki karakter tegas, jelas dan modern sehingga pengguna dapat membaca dengan mudah pada *smartphone* terutama bagi anak-anak.



Warna

Menggunakan warna-warna terang dan kontras agar terlihat menarik. Dipilih kombinasi warna sebagai berikut.



Gambar 4 Pallette warna yang digunakan
Sumber : Dokumen Pribadi

Layout

Perancangan tampilan *layout* aplikasi *mobile* ini menerapkan *white space* untuk menonjolkan konten-konten yang dimuat dan dengan beberapa gaya layout, yaitu *Two-Column*, *Multi Column* dan *Hierarchical Grid*.

Icon

Menggunakan *colored icon* dan berbentuk *rounded* untuk memberikan kesan yang lebih *fun* dan mudah dipahami pengguna.

Hasil Perancangan

Logo

Logo tersebut dapat digunakan secara terpisah antara *logogram* dan *logotype*. Selain itu, logo berbentuk persegi dengan sudut *rounded* digunakan sebagai ikon untuk aplikasi BEBASA.



Gambar 5 Logo aplikasi
Sumber : Dokumen Pribadi

Icon

Menggunakan beberapa ikon yang dibuat sederhana dan berwarna yang akan digunakan dalam navigasi aplikasi sebagai berikut.



Ilustrasi

Karakter ini digunakan sebagai pengarah dalam aplikasi. Karakter dan ilustrasi lainnya digunakan sebagai pelengkap dalam penyampaian materi Bahasa dan Aksara Sasak, seperti bentuk aksara dan ilustrasi untuk kosa kata dalam bahasa Sasak Alus untuk bagian-bagian tubuh.



Gambar 8 Aset Ilustrasi aplikasi
Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar 7 Bentuk Aksara Sasak
Sumber : Dokumen Pribadi

Konsep UI/UX

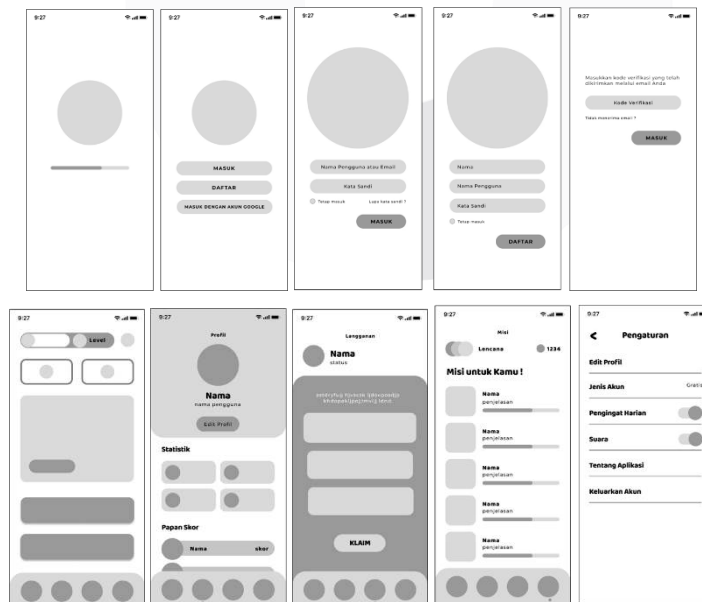
Setelah berhasil masuk aplikasi, akan menampilkan halaman beranda (*home*). Pada halaman ini terdapat beberapa menu, yaitu penjelasan secara umum mengenai Bahasa dan Aksara Sasak. Selain itu terdapat juga informasi pengguna seperti nama, level terbaru, jumlah poin dan jumlah heart (kesempatan bermain). Pada akun regular, tersedia lima *heart*, yang apabila berkurang akan otomatis bertambah satu heart lagi dalam waktu 5 menit. Sedangkan pada akun premium akan mendapatkan *unlimited heart* atau kesempatan bermain sepuasnya. Kemudian terdapat menu pengaturan, profil, langganan, misi dan mulai permainan.

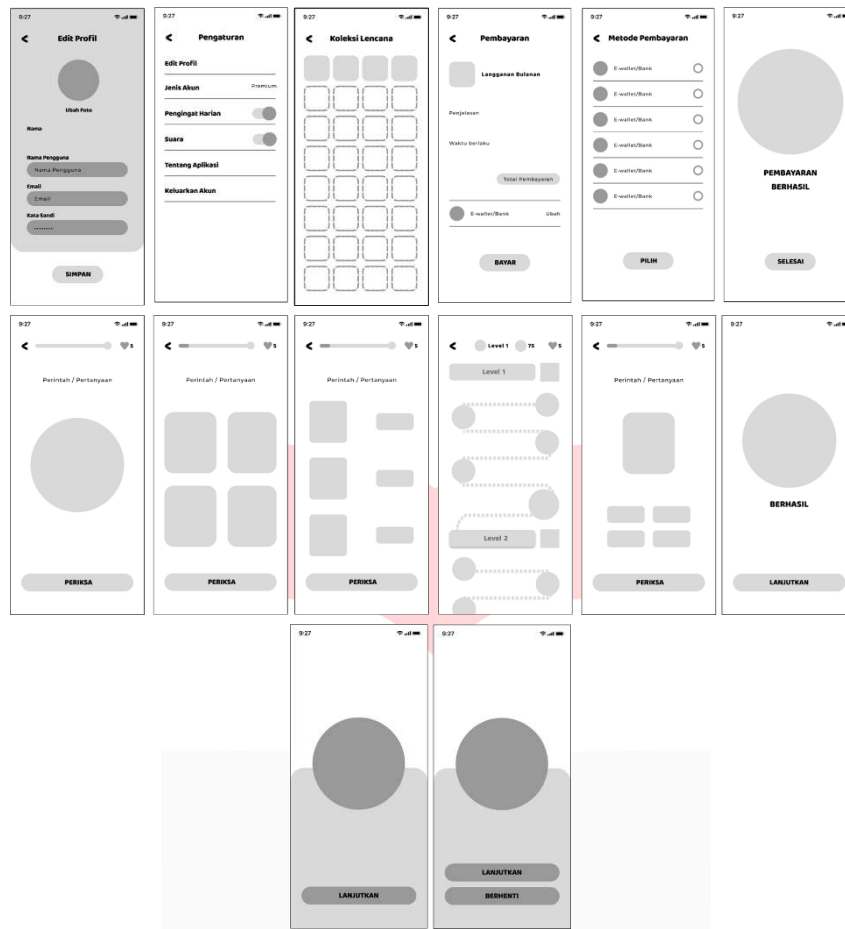
Pada halaman permainan terdapat *game maps* yang menampilkan level dan tahapannya serta dilengkapi materi di setiap levelnya. Materi diberikan secara

bertahap yang dimulai dengan pengenalan bentuk-bentuk Aksara *Baluq Alas* hingga tanda-tanda baca pada aksaranya. Untuk Bahasa Sasak dimulai dari kosa kata sederhana yang ada pada keseharian seperti anggota tubuh, warna, kegiatan dan lain-lain. Setiap level dibuat terbagi menjadi lima tahap, yaitu empat tahap untuk pengenalan empat bentuk aksara dan kosa kata. Satu tahapan memuat satu aksara dan tiga kosa kata Bahasa Sasak. Tahap kelima di setiap levelnya merupakan kuis dari tahapan sebelumnya. Hal ini dilakukan berulang-ulang untuk membuat siswa paham dan meningkatkan daya ingat mengenai materi tersebut dengan bantuan gambar dan audio pelafalan aksara dan kosa kata yang benar. Audio dapat terdengar saat gambar atau tanda audio ditekan. Permainan kuis berupa mengikuti bentuk aksara, memilih pengucapan aksara, memilih gambar dan memasang kata. Sumber materi diambil dari buku Kamus Bergambar Sasambo tahun 2022 oleh Syamsur Rijal dkk. dan buku Perajahan Muatan Lokal Budaya Sasak Kelas 6 tahun 2023 oleh Lukmanulhakim dkk.

User Interface

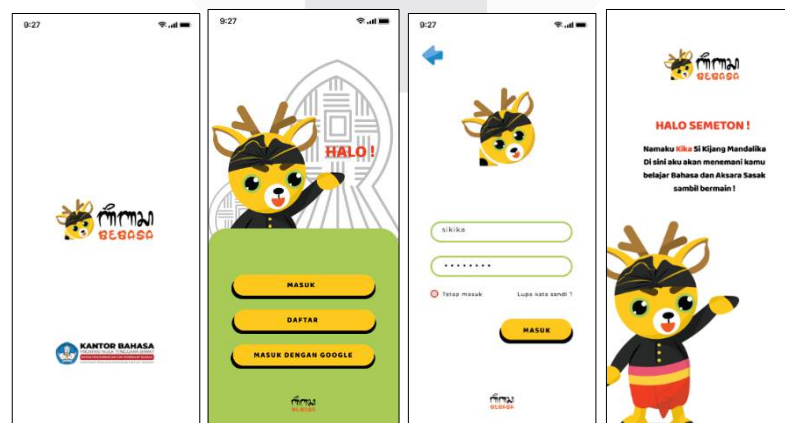
Lowfidelity

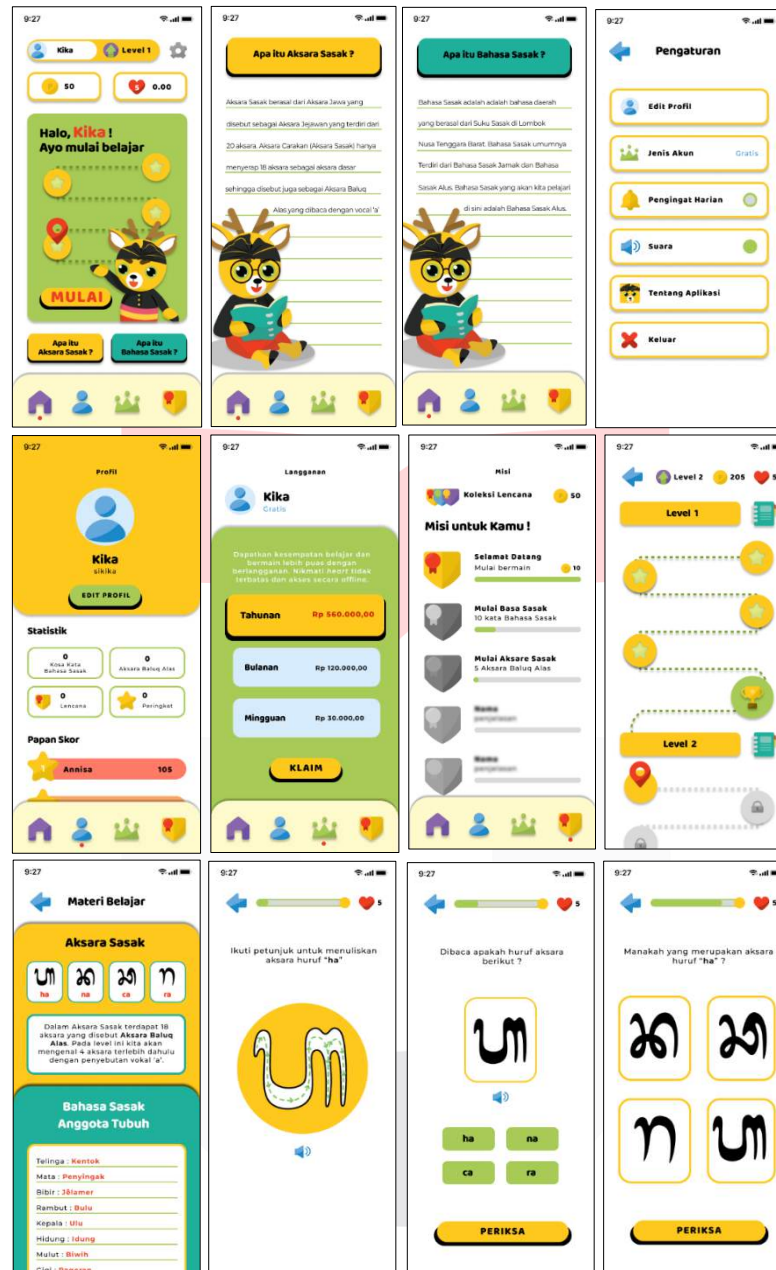




Gambar 9 Lowfidelity
Sumber : Dokumen Pribadi

Highfidelity







Gambar 10 Highfidelity
Sumber : Dokumen Pribadi

Usability Testing

Usability testing dilakukan pada tanggal 17 – 19 Juli 2023 secara online menggunakan *google form* yang diisi oleh user. *System Usability Scale* (SUS) adalah pengukuran yang digunakan untuk mengukur tingkat *usability* sebuah sistem dengan menggunakan skala *Likert* satu hingga lima yaitu 1 sangat tidak setuju, 2 tidak setuju, 3 netral, 4 setuju, dan 5 sangat setuju (Andysa, 2022). Pertanyaan kuesioner *system usability scale* pun perlu disusun secara berurutan yaitu:

Tabel 1 Pertanyaan System Usability Scale

No.	Komponen
1.	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi.
2.	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan.
3.	Saya merasa sistem ini mudah digunakan

4.	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini.
5.	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya.
6.	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini).
7.	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat.
8.	Saya merasa sistem ini membingungkan.
9.	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini.
10.	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini.

Sumber : Sembodo, dkk. (2021)

Adapun cara menghitung hasil pengukuran *system usability scale* (Andysa, 2022) yaitu:

1. Untuk setiap pertanyaan pada urutan ganjil, skornya dikurangi dengan nilai satu.
2. Untuk setiap pertanyaan pada urutan genap, nilai lima dikurangi dengan skornya.
3. Tambahkan nilai-nilai dari pernyataan bernomor genap dan ganjil. Kemudian hasil penjumlahan tersebut dikalikan dengan 2,5.

Setelah menghitung skor hasil yang didapatkan dikategorikan menjadi beberapa kelompok berdasarkan jumlah skor akhir, sebagai berikut.

Tabel 2 Skor System Usability Scale

>81	A	Excellent
68 – 81	B	Good
68	C	OK / Fair
51 – 67	D	Poor
<51	F	Worst

Sumber : Sembodo, dkk. (2021)

Dari hasil perhitungan yang telah dilakukan, maka didapatkan rata-rata skor *System Usability Scale* untuk aplikasi BEBASA sebagai berikut.

Tabel 3 Rata-rata Skor Hasil System Usability Scale

Nama	Skor
Raisha	85
Faiz	87.5
Rifki	100
Nova	97.5
Ozil	87.5
Rata-rata	91.5

Sumber : Dokumen Pribadi

Berdasarkan hasil tersebut, rata-rata skor yang didapatkan adalah 91.5 dan termasuk dalam kategori A atau *usability* pada aplikasi berjalan dengan sangat baik. Tetapi pada hasil *usability testing* didapatkan *user* membutuhkan pendampingan untuk menjalankan aplikasi atau bisa disimpulkan bahwa *user* membutuhkan waktu untuk mengetahui dan terbiasa dengan fitur-fitur yang terdapat dalam aplikasi untuk kemudian terbiasa dan dapat menjalankannya dengan lancar. Oleh karena itu, dibutuhkan penjelasan fitur-fitur pada aplikasi.

KESIMPULAN

Berdasarkan data yang telah diperoleh, Bahasa Sasak *Jamaq* lebih banyak digunakan dibandingkan Bahasa Sasak *Alus* dan hanya sebagian masyarakat Sasak yang masih mengenal Aksara Sasak. Pemerintah Nusa Tenggara Barat melakukan upaya untuk revitalisasi Bahasa dan Aksara Sasak dengan menghidupkan kembali pembelajaran Bahasa dan Aksara Sasak. Pembelajaran ini dimulai pada tahun ajaran baru di tahun 2023 pada jenjang Sekolah Dasar. Akan tetapi, media pembelajaran yang tersedia belum memadai dan terbatas pada buku cetakan lama yang secara visual kurang menarik. Sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif untuk meningkatkan minat belajar Bahasa dan Aksara Sasak.

Hasil yang didapatkan ialah perancangan *prototype* untuk aplikasi *mobile* pembelajaran Bahasa dan Aksara Sasak yang menarik bagi pelajar Sekolah Dasar.

Aplikasi tersebut menggunakan gamifikasi dalam penyampaian materi mengenai Bahasa dan Aksara Sasak untuk menarik perhatian pengguna. *User Interface* aplikasi dibuat menarik dan fun dengan paduan ilustrasi, ikon, tipografi dan berbagai warna yang menarik bagi anak-anak. *User Experience* aplikasi dibuat *simple* untuk mempermudah pengoperasian bagi pengguna anak-anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Andysa, Shavira. (2022). *Mengenal System Usability Scale*. Binus University. binus.ac.id
- Ariani, D. (2020). *Gamifikasi untuk Pembelajaran*. Jurnal Pembelajaran Inovatif. Vol.03 No.02. Universitas Negeri Jakarta.
- Damayanti, W. K. (2021). *Eksistensi Bahasa Daerah Sebagai Kekayaan Budaya Nasional*. Dinas Pendidikan Kabupaten Bandung Barat.
- Hadiansyah, F., Djumala, R., Gani, S., Hikmat, A. an A., Nento, M. N., Hanifah, N., Miftahussururi, & Akbar, Q. S. (2017). *Materi Pendukung Literasi Budaya dan Kewargaan*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Hakim, dkk. (2016). *Ensiklopedia Bahasa Sasak*. Kantor Bahasa Nusa Tenggara Barat.
- Hidayat, T. S. (2010). *Kesepadanan antara Penggunaan Bahasa Sasak Halus dan Perilaku Masyarakat Penuturnya*. Seminar Nasional Pemertahanan Bahasa Nusantara.
- Ismi, H., Asrin, & Arif Widodo. (2020). *Analisis Penggunaan Aksara Sasak dalam Keseharian Masyarakat Lombok Barat di Era Globalisasi*. Al Ma'Arief : Jurnal Pendidikan Sosial dan Budaya. Vol.2 No.2. Universitas Mataram.
- Kompas.Com. (2021). *Ini OS Android yang Paling Banyak Dipakai di Indonesia*.

- Lawe, & Hidayat. (2020). *Implementasi Prinsip Multimedia Learning pada E-Book Interaktif "Popout! The Tale of Peter Rabbit"*. Deskomvis : Jurnal Ilmiah Desain Komunikasi Visual Seni Rupa Dan Media, 1(3).
- Lukmanulhakim, dkk. (2023). *Perajahan Muatan Lokal Budaya Sasak Kelas 6*. CV Cerdas Mandiri : Lombok Timur.
- Patty, Marvin Patrick dan Marchia Molle. (2022). *Pentingkah Revitalisasi Bahasa Daerah?*. kantorbahasamaluku.kemdikbud.go.id.
- Razi, dkk. (2018). *Penerapan Metode Design Thinking pada Model Perancangan UI/UX Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan dan Temuan Barang Tercecer*. Demandia. Vol.03 No.02.
- Rijal, dkk. (2022). *Kamus Bergambar Sasambo*. Kantor Bahasa Provinsi NTB : Mataram.
- Rusandi dan Muhammad Rusli. (2021). *Merancang Penelitian Kualitatif Dasar/Deskriptif dan Studi Kasus*. STAI DDI Kota Makassar.
- Sembodo, dkk., (2021). *Evaluasi Usability Website Shopee Menggunakan System Usability Scale (SUS)*. Journal of Applied Informatics and Computing (JAIC), Vol.5, No.2