



PERANCANGAN TAMPILAN APLIKASI MEMBACA PADA ANAK

¹Nurul Jihan Fadillah, ²Muhammad Rusdi Tanjung

^{1,2}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Potensi Utama.

^{1,2}Universitas Potensi Utama, Tanjung Mulia, Medan, 20241, Indonesia.

*e-mail: ¹nuruljihanf@email.com, ²rsd.adi@email.com

Abstrak

Pada era digitalisasi yang kini terus melaju, bukan hanya kalangan anak muda tapi anak yang berada pada masa dini pun ikut terpapar oleh ganasnya alat elektronik. Banyak ahli yang menilai gawai memberikan dampak negatif yang cukup signifikan pada anak. Penulis pun coba merancang sebuah Aplikasi yang dapat memberikan anak kumpulan cerita anak yang sesuai dengan umur dan dapat menarik minat anak kepada cerita daerah Sumatera Utara kembali. Adapun rancangan dimulai dari mengumpulkan data seperti wawancara dan observasi, lalu masuk kepada bagian kreatif yaitu pembuatan Information Architecture, Flowchart, wireframe. Kemudian masuk pada pembuatan High-Fidelity Prototype menggunakan aplikasi Figma. Hasil dari rancangan terdiri atas; (1) Prototipe desain user interface aplikasi (2) Media publikasi, dan (3) Merchandise. Dengan berbasis Android, penulis berharap kendala harga buku fisik tidak mengganggu tumbuh kembang anak dalam meraih sumber baca. Apalagi hasil dari Usability Testing (UT) dari salah satu UX Metric yang penulis gunakan dalam mengukur kesuksesan prototype aplikasi ini dengan mendapatkan hasil yang positif.

Kata kunci: Aplikasi baca, Cerita anak, User Interface.

Abstract

In the age of digitalization that is now constantly progressing, not only among young people but children who are at an early age are exposed to the malignancy of electronic devices. There are a lot of experts who think that gadgets have a fairly significant negative impact on children. The researcher also tried to design an application that can provide children with a collection of children's stories that are age-appropriate and can appeal to children's interest in North Sumatra regional stories again. The design starts from collecting data such as interviews and observations, then it moves on to the creative part, which is making Information Architecture, Flowchart, wireframe. Then proceed to the creation of High-Fidelity Prototype using Figma application. The outcome of the design consisted of; (1) prototype application interface design (2) publication media, and (3) merchandise. With Android-based, the author hopes that the price obstacle of physical books will not interfere with children's growth and development in reaching their reading resources. Moreover, the results of Usability Testing (UT) from one of the UX Metrics that the author uses in measuring the progress of this application prototype received promising results

Keywords: Reading app, Children's story, User Interface.

1 Pendahuluan

Tumbuh kembang anak sangatlah penting dalam menciptakan generasi selanjutnya menjadi lebih berwawasan dan berpikiran maju. Maka dibutuhkan pengawasan ketat akan apa yang telah anak baca selama masa tumbuh kembangnya. Namun Iskandar (2021), menyampaikan bahwa hasil data dari UNESCO menyebutkan minat baca masyarakat Indonesia hanya 0.001 persen. Artinya dari





1,000 orang Indonesia hanya 1 orang yang rajin membaca. Menunjukkan bahwa masih kurangnya minat baca pada anak yang harus lebih diperhatikan untuk jangka panjangnya. Padahal meningkatkan minat anak dalam membaca bukan hanya dapat memberikan stimulan dalam otak namun juga memberikan wawasan baru kepada anak. Menurut Hasanudin & Puspita (2017), menjelaskan bahwa siswa yang memiliki motivasi dan keterampilan tinggi dalam membaca tentu memiliki wawasan yang sangat luas karena informasi sangat mudah didapat dengan gemar membaca. Sehingga bukan hanya guru, sebagai orang tua juga perlu mengerahkan dan memperhatikan hal yang membuat anak tertarik dalam membaca dikehidupan sehari-hari. Akan tetapi, rendahnya minat baca anak tidak seimbang dengan tingginya angka anak yang sudah mengerti dengan Smartphone.

Beberapa bahkan lebih terbiasa membuka smartphone daripada buku. Hal ini diakibatkan oleh pandemik yang melanda pada tahun 2019, pemerintah mengeluarkan surat edaran No. 4 tentang pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19) terhitung mulai dari Maret 2020 dalam maksud pencegahan penyebaran penyakit pada masyarakat umum. Sehingga membuat orang tua memberikan anak lebih banyak waktu dengan smartphone. Didukung dengan pendapat Gurdon (2019), menyatakan bahwa anak-anak lebih dikenal dengan generasi digital karena terlibat dalam piranti digital (Mulyaningtyas & Setyawan, 2021).

Berdasarkan penelitian Samsiyah (2019) yang menjelaskan bahwa android di kalangan anak khususnya siswa SD terbatas pada komunikasi dan media sosial, belum sepenuhnya digunakan pada pembelajaran. Penulis melihat hal ini menjadi suatu potensi dalam merangkul anak menggunakan smartphone dengan tepat. Terkhususnya dalam meningkatkan kebiasaan membaca anak. Karena Terkadang anak hanya membaca untuk memuaskan rasa penasaran mereka tanpa harus mengerti dari materi yang dipaparkan oleh buku. Apalagi ketika anak mudah berganti dalam membaca buku jika dirasa sudah bosan. Hal ini tentu sulit untuk orang tua dan guru dalam mengetahui tingkat bacaan anak dan mengecek buku yang telah dibaca anak.

Salah satu cara dalam mengatasinya adalah dengan menciptakan tampilan aplikasi yang dapat menjadi media anak dalam mengembangkan kemampuan membaca mereka. Aplikasi dengan tampilan yang bukan hanya menarik dalam sisi User Interface (UI), namun juga menciptakan User Experience (UX) yang dibutuhkan oleh pengguna. Menurut penulis perlu adanya aplikasi yang menyediakan buku cerita seperti legenda, dongeng ataupun fabel yang menceritakan kehidupan hewan tapi berperilaku seperti manusia. Sehingga anak dapat membaca buku dimana saja ketika sedang santai ataupun ingin belajar. Aplikasi ini akan dilengkapi beberapa fitur seperti fitur pencapaian, fitur misi harian dan fitur riwayat bacaan.

Namun, sebelum mulai membaca akan ada tampilan yang mengidentifikasi pengguna seperti umur. Dengan begitu, penulis dapat memberikan rekomendasi buku cerita yang sesuai dengan level baca setiap anak. Karena bagaimanapun anak akan sulit dalam memilih bacaan apa yang akan mereka pilih selain dari arahan orang tua dan guru. Biasanya anak akan memilih suatu buku jika hanya menarik dari gambar atau berdasarkan dari hal pertama mereka lihat. Sehingga perlu adanya rekomendasi buku yang sesuai dengan kemampuan baca anaknya juga.

Maka berlandaskan pada hal tersebut, menurut Penulis perlu adanya media yang dapat mengarahkan kegiatan anak menjadi produktif melalui Tampilan Aplikasi Membaca Pada Anak. Dengan tujuan agar dapat menarik perhatian anak menggunakan aplikasi, mudah dalam mengaksesnya dan dapat menjadi media yang dapat kembali mengenalkan cerita daerah Sumatera Utara yang mulai terlupakan. Sehingga manfaat penelitian ini bukan hanya menarik minat anak membaca cerita daerah, namun juga memberikan anak buku tambahan cerita selain daripada buku pelajaran dan memberikan arah kajian membaca dari prototype aplikasi nantinya.





2 Tinjauan Literatur

Tinjauan Literatur merupakan penjelasan ringkas dari pemikiran penulis yang digunakan untuk variabel penelitian dan memperdalam referensi. Agar sumber yang didapat bisa dijadikan referensi dalam membuat karya. Adapun sumber literatur yang diambil meliputi beberapa sumber seperti berikut :

E-Book Membaca, Yuuk..! “Strategi Menumbuhkan Minat Baca Pada Anak Sejak Usia Dini”

Buku karya dari DR. H. Darmadi, S. Ag. M.M. MM. Pd. M.Si., menjelaskan bahwamenarik minat baca anak tidak sulit jika anak sendiri sudah senang membaca karena melihat tulisan dan gambar yang ada dibuku bacaan, tinggal bagaimana orang dewasa dapat membacakan buku atau pun mengajak anak untuk interaktif terhadap buku. Selainitu, memberikan berbagai tips untuk dapat menaikkan minat baca anak pada buku di rumahataupun sekolah.

Kumpulan Cerita Rakyat Sumatera Utara

Buku karya dari Putri K ini memberikan wawasan cerita daerah Sumatra Utara, beberapa diantaranya seperti Asal Mula Danau Si Losung dan Si Pinggan, kera putih dan Tali Kapal, Kisah Pohon Enau, Legenda Batu Gantung, Legenda Beru Ginting sope mbelin, Legenda Danau Toba, Legenda Lau Kawar, Legenda Putri Bidadari, Legenda Putri Hijau, Legenda putri Nai Manggale, Legenda putri Runduk, Legenda putri Ular dari Simangulun, Legenda Sampuraga, Legenda Sigale-Gale, Legenda Simardan, dan Musang Berjanggut.

Jurnal Pelatihan Literasi Baca Berbasis Android Bagi Guru Sekolah Dasar Di Kota Madiun.

Jurnal karya dari Nur Samsiyah ini membuktikan bahwa diadakannya sosialisasai pendampingan literasi dapat meningkatkan literasi baca anak melalui aplikasi pada android. Jurnal ini memberikan motivasi dan langkah pengerjaan pada penulis.

Jurnal Motivasi Membaca Siswa Sekolah Dasar Melalui Media Pembelajaran Berbasis Sastra Anak

Jurnal karya dari Tiara Sevi Nurmanita, Rani Darjah, dan Khaerul Anam ini menjelaskan bahwa alternatif dalam pengembangan karakter untuk meningkatkan motivasi membaca di sekolah dasar adalah menggunakan sastra dapat menjadi pilihan yang tepat dan efektif.

3 Metode Penelitian

a. Teknik Pengumpulan Data

Adapun metode penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian adalah Metode penelitian Kualitatif. Berikut adalah teknik pengumpulan yang penulis lakukan :

- Wawancara

Tipe wawancara yang penulis gunakan adalah tipe wawancara terstruktur, yaitu penwawancara menggunakan pertanyaan yang telah disiapkan sebelumnya. Adapun responden yang didapatkan adalah anak SD NEGERI 064006 dengan total 30 anak dengan 6 anak dari masing-masing kelas 2 sampai kelas 6 SD. Adapun pertanyaan yang ditanyakan kepada anak adalah; tentang minat mereka pada membaca, pengetahuan mereka tentang *handphone* atau gawai, kesukaan anak pada aplikasi melalui karakter dan warna, jumlah kunjungan mereka ke perpustakaan, pengetahuan anak tentang cerita daerah Sumut, lalu cara mereka menjangkau sumber bacaan. Sehingga penulis mendapatkan beberapa hasil, seperti perpustakaan sekolah yang tidak efektif, sedikit orangtua yang menyediakan buku tambahan selain buku pelajaran pada anak, banyak anak yang sudah mengenal *smartphone*, dan anak yang terbiasa menggunakan sosial media.

- Observasi

Adalah pengamatan atau penginderaan langsung terhadap suatu benda, kondisi, situasi, proses, atau perilaku. Metode ini digunakan untuk kebermanfaatan masyarakat dalam mengetahui minat baca anak. Sehingga dilakukan dengan mengamati aplikasi pemerintah seperti *Ipusnas*, untukmengetahui genre buku anak.





- Angket (Kuisisioner)

Penulis menggunakan metode *Random Sampling* kepada para orangtua murid dari kelas 2-6 SD dengan hanya diberikan kepada 6 orangtua dari masing - masing kelas. Sehingga totalnya 30 angket yang telah diberikan. Adapun berisi beberapa pertanyaan seperti; (1)tentang kebiasaan anak menggunakan gawai dari sepengetahuan orang tua, (2)darimanakah sumber anak mendapatkan buku bacaan, (3)Jumlah cerita daerah sumatera utara yang anak ketahui. Penulis mendapatkan hasil bahwa orang tua mengenalkan anak pada gawai dari usia yang sangat dini dengan rata-rata umur 6 dan 8 tahun dari keseluruhan kelas 2-6 SD, dan rendahnya wawasan anak tentang cerita daerah Sumatera Utara (Sumut).

- b. Analisis Data

Penggunaan metode 5W+1H pada analisis ini akan menjawab topik yang sudah diketahui, landasan dalam perancangan dan konsep yang akan dibuat.

Tabel 1 Tabel 5W+1H

5W+1H	Pertanyaan	Jawaban
What	Apa masalah yang terjadi sehingga menjadi landasan dalam membuat aplikasi “Rebit”?	Masyarakat Sumatera Utara yang masih kurang memfasilitasi kebutuhan membaca anak dan memperhatikan lajur perkembangan membaca anak.
Who	Siapa target pasar?	Siswa sekolah dasar dari umur 8-12 Tahun yang mulai bisa membaca.
Why	Mengapa rancangan aplikasi membaca pada anak harus dibuat?	Karena masih banyak orang tua yang lalai dalam memperhatikan minat baca anak. Juga tahu dalam laju perkembangan membaca mereka.
When	Kapan desain aplikasi akan ditampilkan?	Desain aplikasi akan ditampilkan setelah penulis selesai tahap finishing.
Where	Dimana desain aplikasi dapat diterapkan?	Aplikasi ini akan ditampilkan pada saat pameran skripsi karya berlangsung.
How	Bagaimana cara membuat desain aplikasi agar lebih menarik minat anak?	Membuat tampilan yang kids friendly.

- c. System Usability Scale

System Usability Scale adalah beberapa pertanyaan yang digunakan untuk menilai kegunaan dari suatu produk. Terdiri dari 10 pertanyaan dan 5 pilihan jawaban. Adapun jawaban terdiri dari sangat





tidak setuju sampai dengan sangat setuju. Selain itu, SUS memiliki aturannya dalam menghitung skor, yaitu :

- Setiap pertanyaan bernomor ganjil, skor setiap pertanyaan yang didapat dari skor pengguna akan dikurangi 1 (skor-1).
- Setiap pertanyaan bernomor genap, skor akhir didapat dari nilai 5 dikurangi skor pertanyaan yang didapat dari pengguna (5-skor).
- Skor mulai dari Sangat Tidak Setuju sampai Sangat Setuju dihitung dari 1-5.
- Skor SUS didapat dari hasil penjumlahan skor setiap pertanyaan yang kemudian dikali 2,5.

4 Hasil dan Pembahasan

a. Metode berfikir

Pada tahap ini penulis menggunakan brainstorming agar kegiatan perancangan tampilan sesuai dengan target dan bekerja secara maksimal. Berikut adalah bentuk brainstorming yang penulis buat :



Gambar 1 Brainstorming

b. Visualisasi

Information Architecture

Information Architecture atau IA bertujuan untuk membantu perancang dalam menyusun konten atau informasi secara tersusun agar memudahkan pengguna dalam proses menggunakannya.



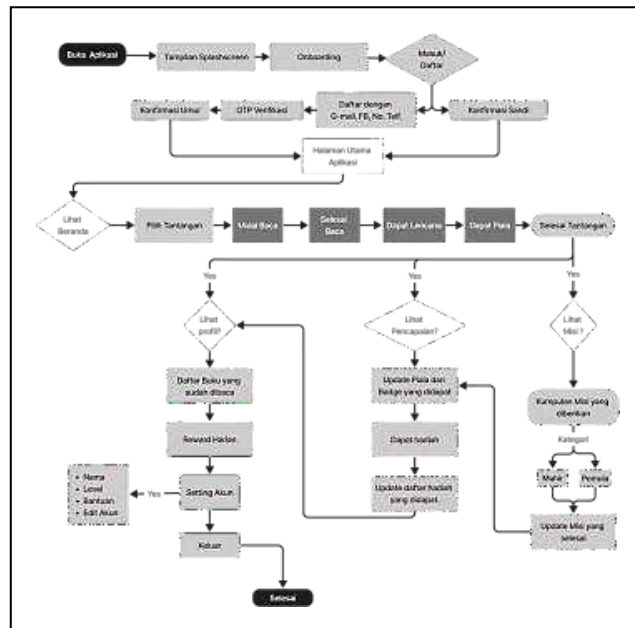
Gambar 2 Information Architecture





Flowchart

Flowchart berfungsi untuk menggambarkan secara jelas suatu alur pekerjaan dan kerangka acuan dalam pengambilan keputusan. Sehingga lebih mudah memahami dan menganalisa urutan langkah dari alur aplikasi.



Gambar 3 Flowchart

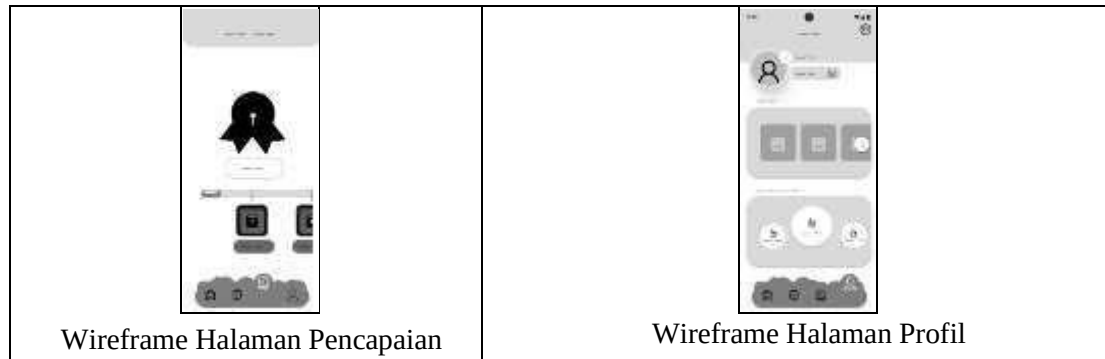
Wireframe

Rancangan tampilan nantinya akan mengutamakan dari kebutuhan pengguna, yaitu si anak. Dengan menyuguhkan tampilan yang memiliki karakter, penuh warna cerah, dan tampilan gambar yang menyenangkan. Sehingga anak nantinya akan nyaman dalam menggunakannya. Berikut wireframe dari beberapa tampilan :

Tabel 2 Wireframe

Wireframe Halaman Utama	Wireframe Halaman Misi Harian





c. Implementasi Karya
Menu Utama



Gambar 4 Halaman Menu Utama

Pada halaman menu utama terdapat beberapa menu yang bisa dipilih pengguna seperti Tantangan, cerita rakyat, Dongeng dan Fabel. Selain itu ada fitur misi harian, dan pencapaian pada tombol *navigasi*.

Fitur Tantangan



Gambar 5 Halaman Fitur Tantangan.

Berikut merupakan halaman dari Tantangan sebelum masuk untuk tampilan membaca. Halaman ini berisi nama level, barisan lenca dan nama buku.





Menu Misi Harian



Gambar 6 Halaman Menu Misi Harian.

Pada halaman misi hari akan menampilkan detail dari sejumlah misi dan bar progres misi yang belum ataupun sudah dicapai oleh pengguna disertai dengan gambar icon pada tiap misinya.

Menu Pencapaian



Gambar 7 Halaman Menu Pencapaian.

Pada halaman pencapaian menampilkan sejumlah hadiah dan piala yang berhasil didapatkan oleh pengguna dari mulai tingkatan pemula sampai mahir.

Menu Profil



Gambar 8 Halaman Menu Profil.





Pada halaman profil menampilkan detail seperti level pengguna, lalu nama dan aktivitas membaca pengguna. Juga hadiah harian yang akan didapatkan ketika terjadi masuk akun setiap hari.

Berikut untuk langkah-langkah atau Userflow pada saat mengimplementasikan prototype aplikasi ini yang dimulai dari membuka prototype sampai pengguna akhirnya keluar dari aplikasi :



Gambar 9 Userflow Aplikasi Rebit.

Tentu sebuah aplikasi memiliki Icon-nya tersendiri pada menu home agar bisa membedakan aplikasi satu dengan yang lainnya. Juga mewakili visual dari sebuah aplikasi, maka berikut merupakan desain Icon aplikasi menurut penulis yang cocok dan sesuai untuk aplikasi Rebit :



Gambar 10 icon Aplikasi Rebit.

d. Hasil pengujian prototype

Pengujian prototype menggunakan System Usability Scale (SUS) dilaksanakan pada SD Negeri 064006 dari mulai kelas 2-6 SD melalui pengisian google form dengan total 30 responden keseluruhan pada Lab komputer. Anak akan diminta untuk menyelesaikan beberapa tugas dalam prototype aplikasi selama 1 jam untuk mengeksplorasi berbagai fitur atau halaman pada prototype. Lalu anak akan diarahkan untuk mengisi kuisioner yang berupa google form untuk memasukkan penilaian mereka. Adapun beberapa tugas/Task yang diberikan adalah seperti berikut :

- Buat akun/registrasi.
- Login akun.
- Kerjakan tantangan level pemula.
- Cek fitur pencapaian.
- Cek fitur akun.
- Cek fitur misi harian.
- Ganti/switch akun.
- Kerjakan tantangan level mahir.
- Baca buku selain misi tantangan.

Setelah menyelesaikan tugas, anak akan diarahkan untuk mengisi google form untuk memasukkan penilaian mereka atas prototype. Data yang terkumpul lalu akan dihitung berdasarkan ketentuan skornya. Berikut perhitungan yang penulis lakukan untuk menghitung skor SUS :

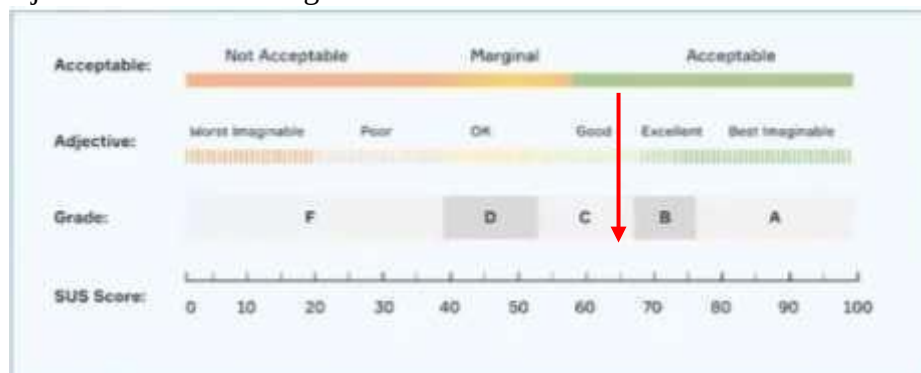




	-1	5-	-1	5-	-1	5-	-1	5-	-1	5-		
Nama Responden	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Jumlah	(jmx2,5)
Anindya Rizki Laila	4	2	3	1	4	2	4	0	4	3	27	67,5
Daffa Mulya Pratama	4	4	3	0	4	3	2	1	2	4	27	67,5
RIZKY ALAMSYAH	4	4	3	1	4	2	3	2	3	4	30	75
M Rival Al-Fatih	3	4	3	4	3	1	4	1	4	2	29	72,5
Putra Raja Ahmad	3	2	4	4	3	1	3	0	3	4	27	67,5
M. Rizam Utami	2	2	4	1	4	2	3	1	4	1	24	60
Total = 410 : 6 = 68,3												

Gambar 11 Gambar Data Skor SUS kelas 2 SD.

Angka yang diletakkan diatas tabel adalah skor yang akan dikurangkan sesuai dengan jenis pertanyaannya. Jika genap, maka skor 5 akan dikurangi skor yang didapat pada tabel. Jika ganjil maka skor pada tabel akan dikurangi 1. Nilai pada tabel diatas sudah disesuaikan dengan jumlah dari pengurangan skor diatasnya. Setelah didapatkan jumlahnya maka akan di kalikan dengan 2,5 lalu ditotalkan lagi dengan dibagi total keseluruhan responden. Sehingga didapatkan skor SUS adalah **68,3** yang berarti Acceptable jika berdasarkan kategori skor SUS dibawah ini :



Gambar 12 Letak kategori Skor SUS kelas 2 SD.

Berikut merupakan jumlah Skor SUS yang sudah dijumlahkan sesuai dengan aturannya pada kelas 2 - 6 SD :

	-1	5-	-1	5-	-1	5-	-1	5-	-1	5-		
Nama Responden	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Jumlah	(jmx2,5)
Jihan Mahami	4	4	4	2	4	0	3	1	3	1	26	65
cindy kartika daulay	4	4	4	1	4	4	4	0	4	4	33	82,5
afifah zahirah	4	4	4	4	4	4	4	0	4	4	36	90
Aufar Syahriza	1	0	4	0	4	4	4	0	4	2	23	57,5
revan pratama hasibuan	4	4	3	1	4	4	4	0	4	4	32	80
M. Arif Mulya	3	3	3	1	3	3	3	1	3	3	26	65
Total = 440 : 6 = 73,3												

Gambar 13 Gambar Data Skor SUS kelas 3 SD.





	-1	5-	-1	5-	-1	5-	-1	5-	-1	5-		
Nama Responden	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Jumlah	(maks 5)
Aprila Nurafion	3	3	4	1	4	3	4	2	4	3	31	77,5
Nadhi Alfa	3	3	4	3	3	3	4	1	4	4	32	80
Batgis Putri	3	4	4	3	3	3	2	4	4	3	33	82,5
Muhammad katiil gibran	3	3	4	1	3	1	3	1	3	3	25	62,5
azari khumairah	3	2	3	3	4	3	3	2	3	2	28	70
Muhammad syakir ramadhan	3	2	3	1	3	2	3	1	3	2	24	60
Total =											432,5	6 = 72,3

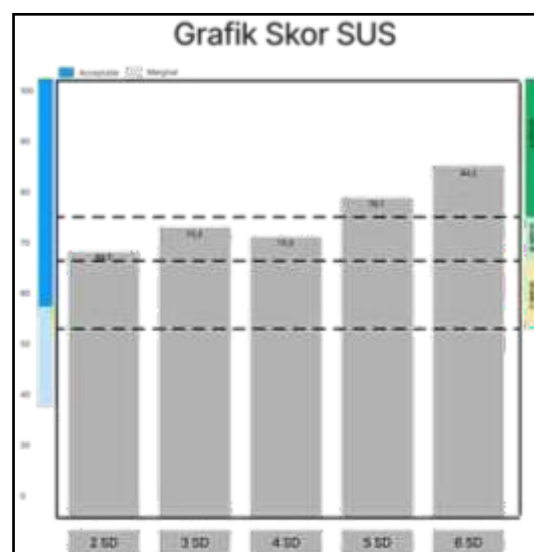
Gambar 14 Gambar Data Skor SUS kelas 4 SD.

	-1	5-	-1	5-	-1	5-	-1	5-	-1	5-		
Nama Responden	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Jumlah	(maks 5)
Yulia Nurma Azzahra	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	27	67,5
Rizky Alfariz	3	2	4	3	4	2	3	2	3	3	29	72,5
Nisa Rizkita Nayla	4	3	3	3	4	3	4	1	3	3	31	77,5
Muhammad Syakir Amir	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	38	95
Itim Faisal	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	30	75
Henna Yuli Ramadhan	3	2	3	3	3	3	4	3	4	4	32	80
Total =											472,5	6 = 78,75

Gambar 15 Gambar Data Skor SUS kelas 5 SD.

	-1	5-	-1	5-	-1	5-	-1	5-	-1	5-		
Nama Responden	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Jumlah	(maks 5)
Syifa Maryam Ambar	3	3	5	3	4	2	4	4	5	2	35	87,5
Aq-Zahra Fatmahan	3	2	3	4	2	4	4	4	4	2	31	77,5
Azzad Ridwan	3	1	4	3	4	2	4	5	4	2	32	80
Muhammad Raza Fakhrul	3	1	5	3	4	2	3	4	3	2	30	75
Intang Ramadhan	4	3	4	4	5	2	5	5	5	1	38	95
Muhammad Rizki	5	4	5	1	5	1	5	4	5	1	36	90
Total =											305	6 = 84,2

Gambar 16 Gambar Data Skor SUS kelas 6 SD.



Gambar 17 Grafik Kategori Skor SUS kelas 2-6 SD.





Berikut adalah grafik dari hasil analisis data keseluruhan dari kelas 2-6 SD, maka dapat disimpulkan desain tampilan aplikasi 'Rebit' yang penulis rancang mendapatkan respon positif dari anak-anak. Sehingga aplikasi ini dinilai mampu memberikan informasi cerita daerah dengan tepat kepada anak-anak. Dengan nilai terendah adalah **68,3** dan tertinggi adalah **84,2** menunjukkan desain tampilan aplikasi ini sudah bisa diterima dan dalam taraf yang 'Acceptable.'

5 Kesimpulan

Motivasi dalam membaca merupakan salah satu gerakan pendidikan karakter pada anak, yaitu bagaimana dapat meningkatkan minat baca anak. Salah satu media yang dapat digunakan dalam meningkatkan motivasi membaca secara tidak langsung yakni menggunakan media sastra. Ada banyak macam sastra yang dapat digunakan sebagai bentuk media yang menarik untuk siswa, salah satunya adalah cerita anak. Cerita anak yang beraneka ragam jenis dapat merangsang siswa untuk tertarik membaca daripada hanya disodorkan cerita bertema pelajaran. Apalagi kini kita harus menggandeng teknologi untuk menarik perhatian anak kepada cerita daerah, karena didalamnya terdapat pendidikan karakter yang tepat dan sesuai untuk anak. Sehingga permasalahan ekonomi harusnya tidak menjadi persoalan bagi anak dalam meraih sumber membaca.

Maka penulis melalui desain tampilan aplikasi „Rebit“ ini berusaha untuk menarik minat anak dalam membaca dimana setelah melalui beberapa tahapan didapatkan bahwa terbukti desain tampilannya membantu memberikan edukasi cerita daerah Medan kepada anak. Dengan menggabungkan unsur gambar, icon, dan tulisan sehingga berhasil menyajikan cerita daerah Medan yang tersaji rapi dan visual cerita yang menarik.

Adapun hasil dari penilaian terhadap desain tampilan aplikasi „Rebit“ ini berupa hasil kuesioner yang telah disebarkan kepada 30 orang anak dengan masing - masing 6 orang anak dari 5 kelas, yaitu kelas 2-6 SD melalui google form. Dengan hasil yang didapatkan cukup baik, sehingga desain tampilan aplikasi ini dinilai mampu memberikan edukasi cerita daerah Medan kepada anak yang susah dalam menjangkau atau mendapatkan buku cerita tambahan selain dari buku pelajaran.

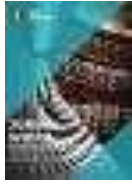
Ucapan Terima Kasih

Alhamdulillah penulis ucapkan puji syukur kepada Allah Subhana Wa Ta'ala dan shalawat beriring salam kepada Nabi muhammad Shallallahu Alaihi Wassalam. Penulis mengucapkan terima kasih kepada beberapa pihak dari Universitas Potensi Utama atas ilmu yang saya dapatkan dari Universitas, semua proses yang saya alami selama masih menjadi mahasiswa sangat berguna untuk pengembangan diri saya dan juga bisa bermanfaat untuk masyarakat.

Referensi

- [1] Atisah, Desi Nurul Anggraini dkk (2022). "Kisah Seru Hewan di Sekitar Kita." dlm Seri Antologi Fabel Nusantara. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo. 2-25.
- [2] DR. H. Darmayadi, S. Ag. M.M. Pd. M.Si. (2018). Buku Membaca Yuuk..! "Strategi Menumbuhkan Minat Baca Pada Anak Sejak Usia Dini". Jawa Barat: Penerbit Guepedia.
- [3] Gurdon, M. C. (2019). The enchanted hour: The miraculous power of reading aloud in the age of distraction. Hachette UK.
- [4] Hasanudin, C., & Puspita, E. L. (2017). Peningkatan motivasi dan keterampilan membaca permulaan siswa kelas i melalui media aplikasi bamboomedia bmgames apps. PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan, 6(1), 1-13.
- [5] Iskandar, N. P., & Suyatno, M. P. (2021). Ajaran Moral Dan Karakter Dalam Dongeng Putri Dewi Sekararum Dan Raja Jin Pohon Delima Karya Nurul Ihsan (Kajian Sastra Anak).
- [6] Iskandar, A. M. (2021). Minat Baca Bisa Tingkatkan Kesejahteraan, (Online), (<https://www.dpr.go.id/berita/detail/id/32739/t/Minat+Baca+Bisa+Tingkatkan+Kesejahteraan>).





- [7] Jubilee Digital. (2021), "Desain UI/UX Dengan Figma". Yogyakarta: CV Jubilee Solusi Enterprise.
- [8] Mulyaningtyas, R., & Setyawan, B. W. (2021). Aplikasi Let's Read Sebagai Media Membaca Nyaring Untuk Anak Usia Dini. *Estetika: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(1), 33–46.
- [9] Nur Samsiya, Endang Sri Maruti, V. Teguh Suharto, Muhammad Hanif. (2022). "Pelatihan Literasi Baca Berbasis Android Bagi Guru Sekolah Dasar Di Kota Madiun" dalam: *Jurnal Masyarakat Mandiri*.
- [10] Putri K. (2011), "Kumpulan Cerita Rakyat Sumatera". Jakarta: Cerdas Interaktif. 10-46.
- [11] Syamsiyah, N. (2020). Pembelajaran daring masa pandemi corona (kegiatan belajar di rumah dalam group kelas 4 mi as-salam). *IBTIDA': Media Komunikasi Hasil Penelitian Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 01(02), 115–125.
- [12] Tiara Sevi, Nurmanita, Rani Darojah, Khaerul Anam. (2022). "Motivasi Membaca Siswa Sekolah Dasar Melalui Media Pembelajaran Berbasis Sastra Anak" dalam : *Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra Indonesia*.
- [13] Jubilee Digital. (2021), "Desain UI/UX Dengan Figma". Yogyakarta: CV Jubilee Solusi Enterprise.

