

BAB 2

LANDASAN TEORI

2.1 Desain Interaksi

Desain interaksi adalah proses merancang produk interaktif untuk mendukung orang dalam kehidupan sehari-hari dan pekerjaannya. Secara khusus, hal ini berkaitan dengan menciptakan pengalaman pengguna yang meningkatkan dan memperluas cara orang bekerja, berkomunikasi, dan berinteraksi dengan sistem atau produk digital [5]. Salah satu perhatian utama dalam desain interaksi adalah mengembangkan produk interaktif yang memiliki kegunaan. Secara umum, hal ini mengacu pada kemudahan pembelajaran, efektivitas penggunaan, dan memberikan pengalaman pengguna yang menyenangkan.

Proses desain interaksi meliputi empat aktivitas dasar, yaitu

1. Mengidentifikasi kebutuhan dan menetapkan persyaratan.

Untuk merancang sesuatu yang dapat mendukung orang-orang, kita harus mengetahui siapa target pengguna kita dan jenis dukungan apa yang dapat diberikan oleh produk interaktif dengan cara yang bermanfaat. Kebutuhan-kebutuhan ini menjadi dasar persyaratan produk dan menjadi dasar dari desain dan pengembangan selanjutnya [5].

2. Mengembangkan desain alternatif yang memenuhi persyaratan tersebut.

Ini adalah aktivitas inti dalam desain: memberikan ide-ide untuk memenuhi persyaratan yang ada. Aktivitas ini dapat dibagi menjadi dua sub-aktivitas: desain konseptual dan desain fisik. Desain konseptual melibatkan pembuatan model konseptual untuk produk, yang menjelaskan apa yang produk seharusnya lakukan, bagaimana perilakunya, dan tampilannya. Sementara itu, desain fisik mempertimbangkan detail-detail produk, termasuk pemilihan warna, suara, dan gambar yang digunakan, desain menu, dan desain ikon. Pada setiap tahapnya, dilakukan pertimbangan terhadap alternatif-alternatif yang ada [5].

3. Membangun versi desain yang interaktif sehingga dapat dikomunikasikan dan dinilai.

Desain interaksi melibatkan perancangan produk interaktif. Pengguna dapat mengevaluasi desain tersebut dengan berinteraksi dengannya. Untuk itu, perlu dibangun versi interaktif dari desain, namun tidak harus berupa versi perangkat lunak. Terdapat berbagai teknik untuk mencapai "interaksi," termasuk prototipe berbasis kertas yang cepat dan murah dalam pembuatannya. Metode ini sangat efektif dalam mengidentifikasi masalah pada tahap awal desain, dan melalui peran aktif pengguna, mereka dapat mendapatkan gambaran nyata tentang pengalaman berinteraksi dengan produk [5].

4. Mengevaluasi apa yang sedang dibangun selama proses berlangsung.

Evaluasi adalah proses untuk menentukan kegunaan dan penerimaan produk atau desain. Hal ini melibatkan berbagai kriteria, seperti jumlah kesalahan pengguna, daya tarik produk, kesesuaian dengan persyaratan, dan sebagainya. Desain interaksi membutuhkan keterlibatan pengguna yang tinggi untuk menghasilkan produk yang dapat diterima.[5]

Proses desain interaksi tersebut dimaksudkan untuk saling menginformasikan dan dilakukan berulang-ulang. Misalnya, mengukur kegunaan dari apa yang telah dibangun dalam hal apakah mudah atau tidaknya penggunaan memberikan masukan bahwa perubahan tertentu harus dilakukan atau persyaratan tertentu belum dipenuhi. Mengevaluasi apa yang telah dibangun merupakan inti dari desain interaksi dan fokus utamanya adalah memastikan bahwa produk dapat digunakan pengguna[5].

Salah satu hal penting yaitu melibatkan pengguna dalam mengevaluasi produk interaktif dan memahami apa yang dilakukan pengguna. Selain empat aktivitas dasar desain, ada tiga karakteristik kunci dari proses desain interaksi:

1. Pengguna harus dilibatkan dalam pengembangan proyek.
2. Kegunaan khusus dan tujuan pengalaman pengguna harus diidentifikasi,

didokumentasikan dengan jelas, dan disepakati di awal proyek.

3. Iterasi dan Perbaikan harus melalui empat aktivitas dasar desain interaksi.

Desain interaksi tidak hanya berfokus pada aspek visual dari antarmuka pengguna (*user interface*), tetapi juga pada cara pengguna berinteraksi dengan sistem, alur kerja, dan pengalaman keseluruhan. Pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan produk yang intuitif, efisien, dan memuaskan bagi pengguna[5].

2.2 Desain Inklusif

Desain Inklusif merupakan desain produk atau layanan dengan lebih memahami keragaman pengguna, dapat diakses dan digunakan oleh sebanyak mungkin pengguna tanpa memerlukan adaptasi khusus pada produk. Keanekaragaman pengguna meliputi variasi kemampuan, kebutuhan dan aspirasi [6]. Desain inklusif harus dipertimbangkan sejak awal proses desain, dan tetap utuh sepanjang proses, karena setiap keputusan desain memiliki potensi untuk menyertakan atau mengecualikan pengguna. Ini akan membantu menciptakan lingkungan di mana setiap pengguna dapat mengakses dan mendapatkan manfaat yang optimal.

Terdapat prinsip-prinsip utama dalam desain inklusif yaitu:

2.2.1 Memberikan Pengalaman yang Sebanding

Memastikan antarmuka yang dirancang memberikan pengalaman yang sebanding bagi semua pengguna sehingga mereka dapat menyelesaikan tugas dengan cara yang sesuai dengan kebutuhan mereka tanpa mengurangi kualitas konten [7].

2.2.2 Konsisten

Gunakan konvensi desain yang sudah dikenal dan diterapkan secara konsisten

2.2.3 Memberikan Kontrol

Pastikan pengguna memegang kendali. Pengguna harus dapat mengakses dan berinteraksi dengan konten dengan cara yang mereka sukai.

2.2.4 Menawarkan Pilihan

Pertimbangkan untuk menyediakan cara yang berbeda bagi pengguna untuk menyelesaikan tugas, terutama tugas yang rumit atau tidak standar.

2.2.5 Membuat Prioritas konten

Bantu pengguna fokus pada tugas inti, fitur, dan informasi dengan memprioritaskannya dalam konten dan tata letak.

2.2.6 Menambahkan Nilai

Pertimbangkan nilai fitur dan bagaimana mereka meningkatkan pengalaman bagi pengguna yang berbeda.

2.2.7 Mempertimbangkan situasi

Pengguna bisa menggunakan antarmuka yang dirancang dalam berbagai situasi. Pastikan antarmuka yang dibuat memberikan pengalaman yang berharga kepada setiap pengguna terlepas dari keadaan mereka.

Prinsip-prinsip tersebut berkaitan dengan proses desain hingga final produk dan sama dengan manajemen, operasi dan informasi. Pengguna dan konsumen potensial lainnya harus dilibatkan selama semua bagian proses mulai dari tahap perencanaan, melalui desain terperinci hingga konstruksi, pekerjaan, manajemen, dan pengoperasian inklusif desain[6].

2.3 UI/UX

User interface dan *user experience* dapat dikatakan sebagai salah satu komponen penting dalam sebuah perangkat lunak. *User interface* bertanggung jawab untuk menciptakan antarmuka yang menarik dan mudah digunakan, sedangkan *user experience* berusaha memastikan pengalaman pengguna secara keseluruhan memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna. Keduanya saling melengkapi untuk menciptakan pengalaman pengguna yang baik. Desain antarmuka berperan dalam menghubungkan secara visual fungsi sistem.[8].

2.3.1 User Interface

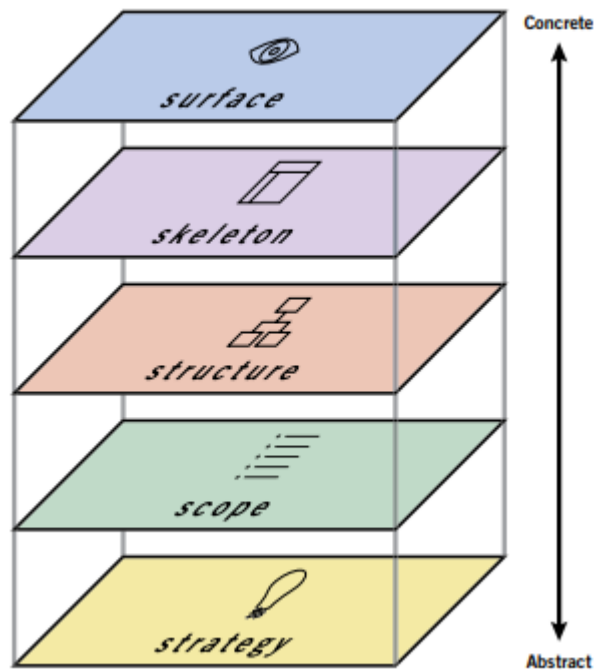
User interface merupakan bagian dari komputer dan perangkat lunaknya yang dapat dilihat, didengar, disentuh, dan diajak bicara, baik secara langsung maupun dengan proses pemahaman tertentu. Antarmuka pengguna yang baik adalah yang memungkinkan pengguna fokus pada informasi dan tugas tanpa perlu mengetahui mekanisme untuk menampilkan informasi dan melakukan tugas tersebut, serta tidak disadari oleh pengguna [9]. *User interface* mengacu pada sistem dan interaksi antara pengguna dan sistem tersebut melalui perintah atau teknik untuk mengoperasikan sistem, memasukkan data, dan menggunakan konten. Antarmuka pengguna mencakup berbagai sistem seperti komputer, perangkat seluler, *games*, dan sebagainya, hingga program aplikasi dan penggunaan konten[8].

2.3.2 User Experience

User experience adalah perasaan yang melekat terhadap pengalaman pengguna ketika berinteraksi dalam menggunakan sebuah produk atau layanan [10]. *User experience* mengacu pada keseluruhan pengalaman yang terkait dengan persepsi, reaksi, dan perilaku yang dirasakan dan dipikirkan pengguna melalui penggunaan sistem, produk, konten, atau layanan secara langsung atau tidak langsung [8]. Dalam konsep *user experience* itu sendiri, terdapat lima bidang proses yang harus dilakukan dalam menciptakan model untuk produk atau layanan yang disebut sebagai *The Five Planes* [10] sebagai berikut:

1. *The Strategy Plane* adalah strategi yang dibangun untuk membuat pengguna mendapatkan tujuannya.
2. *The Scope Plane* adalah definisi tentang fitur yang tersedia dan relevan.
3. *The Structure Plane* adalah alur pengguna atau perjalanan selama menggunakan produk.
4. *The Skeleton Plane* adalah visualisasi produk tentang tata letak sebagai gambaran penempatan fitur dan konten-konten yang akan disajikan.
5. *The Surface Plane* adalah tampilan visual akhir yang mempertimbangkan elemen gambar, warna, teks, logo dan lainnya.

Kelima bidang ini *strategy*, *scope*, *structure*, *skeleton*, and *surface* memberikan kerangka konseptual untuk membahas masalah pengalaman pengguna dan alat-alat yang digunakan untuk memecahkannya. Selanjutnya dapat diketahui bahwa *user experience* adalah hasil sebuah interaksi yang didalamnya terdapat beberapa metode yang dapat diterapkan dengan proses atau tahapan yang dimilikinya. Model yang digunakan seperti pada **Gambar 2.1** bersifat linier dari bawah ke atas dan tidak dapat menuju ke proses selanjutnya apabila proses sebelumnya masih dilakukan [10].



Gambar 2.1 *The Five Planes*[10]

2.4 *User Research*

User Research adalah proses untuk memahami bagaimana orang menginterpretasikan dan menggunakan produk dan layanan. Wawancara, *usability testing*, survei, dan bentuk riset pengguna lainnya yang dilakukan sebelum dan selama proses desain dapat membuat perbedaan antara produk atau layanan menjadi bermanfaat, mudah digunakan, dan sukses terhadap produk atau layanan[11]. Berikut ini adalah beberapa tahapan yang harus dilakukan oleh peneliti dalam melakukan *user research*[12]:

1. Menentukan kelompok pengguna utama, dengan menggambarkan kelompok pengguna utama, yang dapat membantu memusatkan upaya penelitian pada peran, demografi, atau variabel lain yang mungkin mempengaruhi bagaimana pengguna akan mengalami produk.
2. Merencanakan keterlibatan pengguna dalam penelitian, berdasarkan kebutuhan penelitian. Terdapat banyak teknik yang dapat digunakan seperti wawancara, observasi, survei, *card sorting*, *focus group* dan *usability testing*.
3. Melakukan penelitian dimulai dari merekrut partisipan hingga bertemu dengan pengguna untuk diteliti.
4. Validasi definisi kelompok pengguna melibatkan pengumpulan dan analisis lebih lanjut tentang karakteristik, kebutuhan, dan perilaku pengguna yang telah ditentukan dalam definisi awal.
5. Hasilkan kebutuhan pengguna menjadi pedoman bagi pengembangan untuk merancang solusi yang sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pengguna. Kebutuhan pengguna ini dapat berupa fitur, fungsionalitas, antarmuka yang intuitif, atau aspek lain yang akan meningkatkan pengalaman pengguna dan memenuhi tujuan mereka.

2.5 Usability Testing

Usability testing adalah proses evaluasi sistem atau produk dengan melibatkan pengguna dalam situasi penggunaan yang sesungguhnya atau simulasi, untuk menilai sejauh mana sistem atau produk tersebut dapat digunakan secara efektif, efisien, dan memuaskan [13]. *Usability testing* melibatkan pengukuran kinerja pengguna yang representatif dalam menyelesaikan tugas-tugas yang telah disiapkan dengan cermat dan merupakan tugas-tugas yang khas untuk sistem yang dirancang. Kinerja pengguna umumnya diukur berdasarkan jumlah kesalahan yang terjadi dan waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas. Ketika pengguna menjalankan tugas-tugas ini, pengguna akan diamati dan dicatat interaksi antara pengguna dengan perangkat lunak. Data observasional ini digunakan untuk menghitung waktu kinerja, mengidentifikasi kesalahan, dan membantu menjelaskan mengapa pengguna melakukan apa yang mereka lakukan. Kuesioner kepuasan pengguna dan wawancara juga digunakan untuk menggali pendapat pengguna[5]. *Usability testing* dalam penelitian desain interaksi sangat penting, karena harapan pengguna bervariasi secara signifikan [14].

Dalam *usability testing*, terdapat beberapa kriteria yang digunakan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna. Berikut adalah beberapa kriteria umum dalam *usability testing*:

1. Efektivitas (*Effectiveness*): Kriteria ini mengukur sejauh mana pengguna dapat mencapai tujuan mereka dengan menggunakan produk atau antarmuka. Pengujian dilakukan untuk melihat seberapa baik pengguna dapat menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan dan mencapai hasil yang diharapkan.
2. Efisiensi (*Efficiency*): Efisiensi mengacu pada seberapa cepat dan efisien pengguna dapat menyelesaikan tugas. Dalam pengujian kegunaan, waktu yang dibutuhkan pengguna untuk menyelesaikan tugas menjadi parameter penting. Semakin cepat pengguna dapat menyelesaikan tugas, semakin efisien produk atau antarmuka tersebut.

3. **Kepuasan Pengguna (User Satisfaction):** Evaluasi kepuasan pengguna dilakukan melalui kuesioner, wawancara, atau pengumpulan umpan balik langsung. Kriteria ini mengukur sejauh mana pengguna merasa puas dengan pengalaman pengguna yang diberikan oleh produk atau antarmuka. Pertimbangan seperti kemudahan penggunaan, kejelasan informasi, dan keseluruhan kepuasan pengguna diukur dalam kriteria ini.

Kriteria-kriteria ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan konteks pengembangan produk atau antarmuka yang sedang diuji. Penting untuk memiliki kriteria yang jelas dan terukur dalam pengujian kegunaan agar evaluasi dapat dilakukan secara efektif dan menyeluruh.

2.6 *Mental Model*

Mental model adalah representasi kognitif individu tentang dunia sekitar, terbentuk melalui pengalaman dan pengetahuan. Ini membantu memperkirakan perilaku objek atau situasi serta membimbing pengambilan keputusan. Dalam konteks interaksi manusia dan komputer, pemahaman mental model menjadi kunci untuk perancangan antarmuka yang efektif dan intuitif. Namun, perbedaan antara mental model dan implementasi aktual bisa menghambat pemahaman dan interaksi pengguna. Oleh karena itu, desainer antarmuka perlu memahami mental model pengguna untuk menciptakan antarmuka yang sesuai dengan ekspektasi mereka, mengurangi kesenjangan antara konsep dan teknis[4].



Gambar 2.2 Representasi *Mental Model*[4]

Mental model terbentuk oleh pengalaman, keyakinan, dan nilai-nilai yang ada, dan menentukan cara kita mempersepsikan suatu bentuk visual.

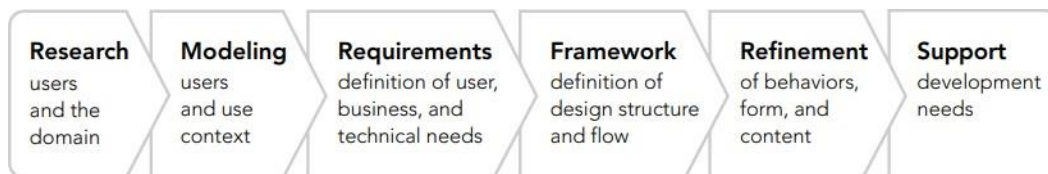
2.7 Gamifikasi

Gamifikasi adalah metode penggunaan elemen-elemen permainan dalam konteks non-permainan dan membuat pengguna terlibat secara digital, yang berarti pengguna/pemain berinteraksi dengan komputer, smartphone, monitor wearable, atau perangkat digital lainnya. Tujuan dari gamifikasi adalah untuk memotivasi orang untuk mengubah perilaku atau mengembangkan keterampilan, atau untuk mendorong inovasi. Gamifikasi berfokus pada memberikan kesempatan kepada pengguna untuk mencapai tujuan mereka, dan juga tujuan perancang aplikasi [15].

Dalam sebuah solusi menggunakan gamifikasi, pengalaman pemain dirancang sebagai perjalanan dan terjadi di ruang bermain yang dapat meliputi dunia fisik maupun virtual. Gamifikasi telah diterapkan dalam pelatihan dan pendidikan dengan berbagai cara untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Pada bentuk yang paling sederhana, gamifikasi diterapkan untuk mempercepat siklus umpan balik dan memberikan hadiah pengakuan sosial yang meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, sehingga menghasilkan hasil pembelajaran yang lebih baik. Pendekatan desain gamifikasi yang lebih canggih akan berkembang seiring waktu [15].

2.8 *Goal Directed Design*

Goal directed design adalah pendekatan dalam desain yang berfokus pada tujuan pengguna. Dalam pendekatan ini, desainer berusaha memahami dengan baik tujuan dan kebutuhan pengguna untuk menciptakan produk atau layanan yang secara efektif memenuhi tujuan tersebut [4]. Tampilan akhir dari sistem dengan menggunakan *Goal directed design* ini didasarkan pada tujuan pengguna dan kebutuhan pengguna. Terdapat enam proses *Goal directed design* yaitu *research*, *modeling*, *requirements definition*, *framework definition*, *refinement* dan *support* dapat dilihat pada **Gambar 2.3**.



Gambar 2.3 Proses *Goal Directed Design*[4]

2.8.1 *Research*

Pada tahap *research*, dilakukan observasi dan wawancara. Hasil dari tahap ini untuk menyediakan data kualitatif secara aktual tentang calon pengguna produk dan serangkaian pola perilaku yang muncul [4]. Perilaku yang dapat diidentifikasi yang membantu mengkategorikan mode penggunaan produk potensial atau yang sudah ada. Pola-pola ini menunjukkan tujuan dan motivasi (hasil yang diinginkan secara spesifik dan umum dari penggunaan produk). Hasil data secara kualitatif membantu memahami domain, konteks, dan kendala suatu produk dengan cara yang lebih bermanfaat daripada penelitian kuantitatif. Hal tersebut membantu mengidentifikasi pola perilaku di antara pengguna dan calon pengguna suatu produk jauh lebih cepat dan mudah daripada yang mungkin dilakukan dengan pendekatan kuantitatif [4].

2.8.2 *Modeling*

Pada tahap *modeling*, pola perilaku dan alur kerja ditemukan melalui analisis penelitian lapangan dan wawancara, dan kemudian disintesis menjadi model domain dan pengguna. Model domain tersebut dapat mencakup aliran informasi dan diagram alur kerja [4]. Model pengguna, atau persona, adalah gabungan *user archetypes* yang terperinci yang mewakili kelompok perilaku, sikap, kemampuan, tujuan, dan motivasi yang berbeda yang diamati dan diidentifikasi selama fase penelitian[4].

2.8.3 *Requirements Definition*

Requirement definition adalah proses untuk secara jelas mengidentifikasi dan mendokumentasikan kebutuhan, harapan, dan spesifikasi untuk suatu sistem, produk, atau proyek tertentu. Ini melibatkan pengumpulan dan analisis informasi dari pemangku kepentingan untuk memahami secara komprehensif apa yang perlu

dicapai. Tujuan utama dari definisi kebutuhan adalah untuk membentuk dasar dalam proses pengembangan dengan menguraikan kebutuhan fungsional dan non-fungsional yang harus dipenuhi.

2.8.4 Framework Definition

Framework definition adalah struktur kerangka kerja yang menyediakan pendekatan, aturan, dan panduan untuk membangun dan mengembangkan aplikasi, sistem, atau proyek tertentu. *Framework* membantu menyederhanakan pengembangan dengan menyediakan kerangka kerja yang telah ditentukan sebelumnya yang dapat digunakan sebagai landasan untuk membangun solusi.

2.8.5 Refinement

Refinement atau penyempurnaan merujuk pada proses mengembangkan dan memperbaiki desain interaksi yang sudah ada. Ini melibatkan iterasi dan peningkatan desain berdasarkan umpan balik pengguna, penelitian, dan pengalaman pengguna yang sebelumnya [4].

2.8.6 Support

Dalam desain interaksi, dukungan (*support*) menjadi aspek yang penting untuk memberikan bantuan kepada pengguna dalam menghadapi sistem atau antarmuka yang kompleks. Fitur-fitur seperti petunjuk yang jelas, ikon yang intuitif, panduan langkah demi langkah, dan informasi kontekstual dapat memberikan bantuan kepada pengguna saat mereka menjelajahi antarmuka atau menjalankan tugas tertentu. Selain itu, fitur-fitur seperti pesan kesalahan yang informatif, panduan interaktif, dan dokumentasi yang mudah diakses juga memberikan dukungan kepada pengguna ketika mereka menghadapi kesulitan atau memerlukan informasi lebih lanjut. Dukungan yang efektif dapat mengurangi kebingungan, meningkatkan kinerja, dan meningkatkan kepuasan pengguna dalam menggunakan antarmuka atau sistem interaktif. [4].

2.9 Persona

Persona adalah alat yang digunakan dalam pengembangan perangkat lunak dan desain pengalaman pengguna untuk mewakili pengguna target secara fiktif namun berdasarkan penelitian dan pemahaman yang mendalam tentang pengguna yang sebenarnya[4] . Persona membantu perancang untuk :

1. Memahami pengguna lebih baik.
2. Menciptakan komunikasi dengan pemangku kepentingan, perancang dan agar desain tetap terpusat pada pengguna di setiap langkah dalam proses.
3. Membangun persetujuan dan komitmen dalam perancangan desain
4. Mengukur efektivitas desain

Hasil dari setiap upaya desain pada akhirnya harus dinilai dari seberapa berhasil memenuhi kebutuhan pengguna produk dan organisasi yang menugaskannya karena Persona harus memiliki *goal* dan motivasi.

2.10 Taksonomi Bloom

Taksonomi *Bloom* adalah kerangka kerja yang digunakan dalam pendidikan untuk mengelompokkan tujuan pembelajaran dan tingkat pemahaman siswa ke dalam enam tingkat kognitif yang berbeda.. Taksonomi *Bloom* banyak diterapkan ketika merencanakan tujuan belajar dan pembelajaran dan berbagai aktifitas pembelajaran[16]. Taksonomi *Bloom* memiliki tiga ranah klasifikasi, Ranah kognitif adalah salah satu dari tiga ranah utama dalam Taksonomi *Bloom*, yang berkaitan dengan pemikiran intelektual dan proses berpikir siswa. Ranah ini fokus pada pengembangan pengetahuan, pemahaman, keterampilan berpikir kritis, dan kemampuan pemecahan masalah siswa. Taksonomi *Bloom* pada domain kognitif dapat dilihat pada **Tabel 2.1**.

Tabel 2.1 Taksonomi Bloom

Tingkat	Taksonomi Bloom	Domain Kognitif
C1	Mengingat	Tingkat ini melibatkan kemampuan siswa untuk

Tingkat	Taksonomi Bloom	Domain Kognitif
		mengingat fakta-fakta, konsep-konsep, atau informasi yang telah mereka pelajari. Ini mungkin melibatkan mengingat definisi, fakta, atau prinsip-prinsip dasar.
C2	Memahami	Siswa pada tingkat ini tidak hanya mengingat informasi, tetapi juga memahaminya. Mereka dapat menjelaskan, menguraikan, atau merinci informasi yang telah mereka pelajari.
C3	Mengaplikasikan	Melibatkan kemampuan siswa untuk mengaplikasikan konsep-konsep yang telah mereka pelajari ke situasi atau masalah baru. Mereka dapat menggunakan pengetahuan mereka dalam konteks yang berbeda.
C4	Menganalisis	Siswa pada tingkat ini dapat memecah informasi menjadi bagian-bagian yang lebih kecil dan memahami hubungan antara bagian-bagian tersebut. Mereka dapat mengidentifikasi pola, hubungan sebab-akibat, atau struktur dasar dari informasi yang diberikan.
C5	Mengevaluasi	Ini melibatkan kemampuan siswa untuk mengevaluasi informasi atau argumen, membuat keputusan berdasarkan bukti, dan menghasilkan penilaian atau opini yang terinformasi.
C6	Mencipta	Siswa pada tingkat ini dapat mengintegrasikan informasi dari berbagai sumber atau memadukan informasi untuk membuat sesuatu yang baru. Mereka dapat menghasilkan ide-ide baru atau solusi-solusi kreatif.

2.11 Kurikulum

Kurikulum adalah perangkat mata pelajaran dan program pendidikan yang diberikan oleh suatu lembaga penyelenggara pendidikan yang berisi rancangan pelajaran yang akan diberikan kepada peserta pelajaran dalam satu periode jenjang

pendidikan[17]. Menurut Permendikbud Nomor 24 Tahun 2014 tentang KIKD Pelajaran pada Kurikulum 2013, kompetensi inti merupakan tingkat kemampuan yang harus dimiliki peserta didik untuk mencapai standar kompetensi lulusan pada setiap tingkat kelas. Di sisi lain, kompetensi dasar merupakan kemampuan dan materi pembelajaran minimal yang harus dicapai peserta didik dalam suatu mata pelajaran, dengan acuan pada kompetensi inti. Dalam konteks mata pelajaran Bahasa Sunda, kompetensi inti dan kompetensi dasar bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan berbahasa, dan sikap positif terhadap bahasa dan sastra Sunda.

Tujuan kurikulum mencakup empat kompetensi, yaitu (1) kompetensi sikap spiritual, (2) sikap sosial, (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan. Kompetensi tersebut dicapai melalui proses pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler [17]. Kompetensi Pengetahuan dan Kompetensi Keterampilan untuk siswa di kelas 5 Sekolah Dasar terdapat pada **LAMPIRAN B**.

2.12 Pembelajaran Anak Usia Sekolah Dasar

Pembelajaran anak usia sekolah dasar adalah proses pendidikan yang ditujukan untuk anak-anak pada rentang usia antara 6 hingga 12 tahun. Pada tahap ini, anak-anak berada dalam tingkat pendidikan dasar atau sekolah dasar, di mana mereka mengembangkan keterampilan dan pengetahuan dasar dalam berbagai subjek akademik, seperti bahasa, matematika, sains, sosial, seni, dan olahraga[18].

Karakteristik anak sekolah dasar secara umum,yaitu:

1. Secara alamiah memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan tertarik akan dunia sekitar yang mengelilingi diri mereka sendiri.
2. Senang bermain dan lebih senang bergembira.
3. Suka mengatur dirinya untuk menangani berbagai hal, mengeksplorasi suatu situasi dan mencoba hal-hal baru.
4. Memiliki ambisi tinggi untuk berprestasi sebagaimana mereka tidak suka mengalami ketidakpuasan dan menolak kegagalan-kegagalan.
5. Belajar secara efektif ketika merasa puas dengan situasi yang terjadi.

4. Belajar dengan cara bekerja, mengobservasi, berinisiatif dan mengajar anak-anak lainnya

Dengan karakteristik siswa yang telah diuraikan seperti di atas, guru harus dapat mengemas perencanaan dan pengalaman belajar yang akan diberikan kepada siswa dengan baik, menyampaikan hal-hal yang ada di lingkungan sekitar[18]. Dengan semakin luasnya pergaulan anak di luar keluarga, di dalam permainan, dalam kelompok memberi kesempatan kepada anak untuk memperkaya perbendaharaan Bahasa Sunda.