

## KEBERTERIMAAN GURU SEKOLAH DASAR TERHADAP MEDIA “DIAJARAN BASA CERBON” DALAM PEMBELAJARAN : KAJIAN SYSTEM *USABILITY* SCALE (SUS)

Jaka Nurhidayat<sup>1</sup>, Yunus Abidin<sup>2</sup>, Dede Trie Kurniawan<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Magister (S2) Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia  
[jakanurhidayat@upi.edu](mailto:jakanurhidayat@upi.edu), [yunusabidin@upi.edu](mailto:yunusabidin@upi.edu), [dedetriekurniawan@upi.edu](mailto:dedetriekurniawan@upi.edu)

### Article History

Submitted :  
26 Mei 2025

Revised :  
17 Juli 2025

Accepted :  
18 Juli 2025

Published :  
23 Agustus 2025

### Kata Kunci:

Bahasa Cirebon, Media, Muatan Lokal, System Usability Scale, Media Pembelajaran Bahasa Cirebon

### Keywords:

Cirebon Language, Media, Local Content, System Usability Scale, Cirebon Language Learning Media

**Abstrak:** Teknologi memegang peran sentral dalam pendidikan, meningkatkan aksesibilitas, fleksibilitas, dan kualitas pengalaman belajar. Namun, pembelajaran muatan lokal Bahasa Cirebon masih sering menggunakan metode konvensional. Pendekatan ini memiliki keterbatasan dalam memfasilitasi pembelajaran aktif dan kreativitas siswa, sehingga berdampak pada rendahnya minat serta motivasi siswa saat belajar Bahasa Cirebon. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dan mengidentifikasi tingkat kegunaan Media Diajaran Basa Cerbon berdasarkan skor System Usability Scale (SUS) dari persepsi penggunaannya. Penelitian ini mengadopsi pendekatan kuantitatif dengan metode SUS. Sebanyak 10 kuesioner disebarluaskan kepada responden yang telah menggunakan Media Diajaran Basa Cerbon. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan Microsoft Excel, mengikuti rumus dan perhitungan SUS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Media Diajaran Basa Cerbon memperoleh skor rata-rata SUS sebesar 79. Angka ini mengindikasikan bahwa media tersebut memiliki nilai yang baik, dengan grade skala C dan adjective rating "Good". Media Diajaran Basa Cerbon juga termasuk dalam kategori Acceptable (Dapat Diterima), menunjukkan bahwa media ini dapat digunakan secara efektif dan mendapat penerimaan positif dari pengguna. Secara spesifik, pengguna menilai Media Diajaran Basa Cerbon mudah dipahami, mudah diakses, dan nyaman digunakan, serta merasa puas terhadap fitur-fitur yang ada di dalamnya. Implikasi dari temuan ini bahwa Media Diajaran Basa Cerbon sangat berpotensi untuk menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar Muatan Lokal Bahasa Cirebon.

**Abstract:** Technology plays a central role in education, improving accessibility, flexibility, and the quality of the learning experience. However, the teaching of the local language of Cirebon still often uses conventional methods. This approach has limitations in facilitating active learning and student creativity, which has an impact on low interest and motivation among students when learning the Cirebon language. This study aims to evaluate and identify the level of usability of the Cirebon Language Teaching Media based on the System Usability Scale (SUS) scores from users' perceptions. This study adopts a quantitative approach using the SUS method. A total of 10 questionnaires were distributed to respondents who had used the Cirebon Language Teaching Media. The collected data were then analysed using Microsoft Excel, following the SUS formula and calculations. The results of the study show that the Cerbon Language Teaching Media obtained an average SUS score of 79. This figure indicates that the media has a good value, with a grade of C and an adjective rating of 'Good'. The Cerbon Language Teaching Media is also included in the Acceptable category, indicating that this media can be used effectively and has received positive acceptance from users. Specifically, users rated the Cerbon Language Teaching Media as easy to understand, easy to access, and comfortable to use, and were satisfied with the features it offers. The implications of these findings suggest that the Cerbon Language Teaching Media has great potential to become an innovative solution in enhancing interest and motivation in learning the Cirebon Local Language Curriculum.



This is an open access article  
under the **CC-BY-SA** license



### A. PENDAHULUAN

Teknologi telah menjadi komponen integral dalam kehidupan manusia, terutama dalam ranah pendidikan, di mana teknologi dapat berfungsi sebagai alat maupun pendekatan sistematis guna pembelajaran. Dalam konteks ini, teknologi pendidikan merupakan suatu proses yang kompleks dan menyeluruh, melibatkan berbagai elemen seperti manusia, prosedur, gagasan, interaksi, dan struktur organisasi untuk mengidentifikasi

masalah, mencari solusi, melaksanakan, mengevaluasi, dan memecahkan masalah dengan dampak yang signifikan pada berbagai aspek pendidikan. Selain itu, teknologi juga memainkan peran kunci dalam inovasi pendidikan dengan memungkinkan pengembangan metode pembelajaran interaktif, fleksibel, serta disesuaikan dengan kebutuhan di era digital. Dengan integrasi teknologi, pendidikan mulai berkembang dengan munculnya berbagai platform untuk memfasilitasi interaksi yang lebih dinamis antara guru dan siswa, baik dalam lingkungan kelas maupun di luarnya, sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran dan pengalaman belajar siswa. (Maharani & Saputri, 2024 ; Sari, 2024). Era digital ini, pemanfaatan teknologi menjadi sangat esensial. Teknologi memperluas akses dan fleksibilitas pembelajaran, juga meningkatkan pengalaman belajar dengan menyajikan materi yang interaktif dan menarik untuk siswa. (Baroroh et. al, 2022). Seiring kemajuan teknologi dan informasi, media memiliki peran vital mendukung proses belajar mengajar. Pendidik bisa berbagai media pembelajaran yang terus berkembang dijadikan alat bantu dalam menyampaikan materi, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Karena media pembelajaran sangat beragam, pendidik perlu cermat menentukan sebuah media agar bisa diterapkan secara optimal di sekolah atau kelas, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai harapan. (Sapriyah, 2019).

Media pembelajaran merupakan alat yang diterapkan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada siswa melalui berbagai saluran, untuk merangsang pikiran, perasaan, motivasi, serta minat. Penggunaan media berpengaruh untuk memudahkan siswa memahami tujuan serta materi, mengembangkan rasa keingintahuan, mendapatkan pengetahuan nyata sesuai kondisi pembelajaran. Media pembelajaran mendukung terwujudnya proses belajar yang efektif dan memastikan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. (Ani Daniyati et al, 2023; Pagarra et al, 2022; Moto 2019; Sapriyah 2019).

Meskipun potensi teknologi dalam pendidikan sangat besar, penerapannya seringkali terkendala oleh keterbatasan media pembelajaran yang relevan dan menarik, khususnya untuk muatan lokal. Pelaksanaan pembelajaran muatan lokal Bahasa Cirebon, Guru menggunakan metode pembelajaran konvensional dalam pembelajaran muatan lokal bahasa Cirebon seperti ceramah, tanya jawab, hafalan, dan pembelajaran klasikal. Dalam metode ini, guru berperan sebagai pusat perhatian dan penyampai informasi, sementara siswa mendengarkan serta mencatat materi. Meskipun metode ini efisien dalam penyampaian materi yang sistematis, namun dapat memiliki keterbatasan dalam memfasilitasi pembelajaran aktif dan kreatifitas siswa. Dukungan sarana dan prasarana pembelajaran, terutama buku ajar dan media pembelajaran untuk Bahasa Cirebon di sekolah, masih sangat terbatas. Jumlah buku yang tersedia sangat sedikit, bahkan hanya satu buah untuk setiap kelas atau hanya untuk pegangan guru, sehingga siswa kurang memiliki akses yang memadai ke sumber belajar. Hal ini menghambat proses pembelajaran dan membuat siswa kurang terlibat aktif.

*Untuk mengatasi keterbatasan tersebut, salah satu platform yang potensial adalah Google Sites. Google Sites* adalah layanan dari *Google* yang memungkinkan pengguna membuat situs *web* atau *blog* dengan mudah, baik untuk keperluan pribadi, kelompok, maupun korporat. Layanan ini menyediakan *web hosting* gratis, sehingga pengguna dapat menciptakan situs *web* untuk berbagai kepentingan di internet dengan struktur *wiki* yang terorganisir. (Setiawan et a, 2022). *Google Sites* bisa dijadikan platform sebagai media pembelajaran bagi guru dan siswa. Platform ini menawarkan beberapa kelebihan, seperti kemudahan penggunaan dan akses gratis. Selain itu, *Google Sites* dapat diakses dengan mudah, memberikan keluwesan dalam proses belajar serta mengajar. Tampilan yang menarik juga dapat meningkatkan minat siswa. Lebih lanjut, *Google Sites* memungkinkan integrasi berbagai jenis konten, seperti teks, video, gambar, dan audio, serta dapat dihubungkan dengan *Google Form*, *Google Slide*, dan *Google Drive* (Napitu et al., 2023).

Penelitian yang dilakukan Rofika Sari et al, (2022). media pembelajaran berbasis *Google Sites* untuk mengidentifikasi nilai-nilai Pancasila telah memenuhi kriteria kevalidan yang tinggi, dengan kategori "sangat valid". Media ini terbukti efektif untuk meningkatkan hasil belajar, dengan ketuntasan hasil belajar post-test mencapai nilai rata-rata minimal KKM (75) setelah dilakukan revisi kecil. Selanjutnya Utami, (2023) Implementasi media *Google Sites* pada materi perkembangbiakan hewan dan tumbuhan menunjukkan hasil yang sangat baik. Berdasarkan evaluasi, keefektifan penggunaan *Google Sites* dengan capaian 100% kategori tinggi, motivasi mencapai 90% dengan kategori tinggi, dan pemahaman siswa terhadap materi mencapai 95% dengan kategori tinggi. Hasil ini menunjukkan adanya penggunaan *Google Sites* untuk media pembelajaran meningkatkan efektivitas pembelajaran, memotivasi siswa, dan membantu siswa memahami materi dengan baik. *Google Sites* menjadi alternatif media pembelajaran efektif dan inovatif. Penelitian selanjutnya yang dilakukan Wahyudi et al, (2023). Media pembelajaran *Google Sites* bisa meningkatkan motivasi belajar secara signifikan. Sebelum menggunakan *Google Sites*, motivasi siswa masih rendah dengan rata-rata 61,24%. Setelah menggunakan media ini, motivasi belajar meningkat 78%, yang termasuk dalam kategori tinggi. *Google Sites* bisa menjadi media meningkatkan motivasi dan keterlibatan. Media pembelajaran menggunakan *Google Sites*

efektif untuk peningkatan hasil belajar, motivasi serta pemahaman materi. *Google Sites* telah memenuhi kriteria kevalidan yang tinggi dan terbukti efektif dalam berbagai materi pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dijabarkan baik dari kebermanfaatan *Google Sites* serta keterbatasan media pembelajaran pada muatan lokal Bahasa Cirebon, penulis mengembangkan media Diajaran Basa Cerbon untuk kelas 5 sekolah dasar yaitu Media Pembelajaran Bahasa Cirebon yang dapat diakses menggunakan internet, media Diajaran Basa Cerbon dikemas dalam *Google Sites*, pada permasalahan kali ini penulis mencoba mengaplikasikan Diajaran Basa Cerbon berupa website untuk digunakan dalam mata pelajaran muatan lokal Bahasa Cirebon. Diajaran Basa Cerbon dirancang untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan meningkatkan interaktivitas pembelajaran. Dengan fitur-fitur seperti game, cerita, video tutorial, refleksi pembelajaran, penilaian dan platform diskusi, siswa dapat lebih mudah memahami materi serta bertukar pikiran untuk menyelesaikan masalah. Hal ini diharapkan bisa meningkatkan motivasi belajar serta pembelajaran menjadi menarik serta efektif. Media Diajaran Basa Cerbon ini mengutamakan fleksibilitas bagi penggunaannya, dimana media dibuat berdasarkan tujuan pembelajaran umum sehingga pengguna dapat menyesuaikan media Diajaran Basa Cerbon sesuai dengan tujuan pembelajaran harian. Media Diajaran Basa Cerbon untuk siswa kelas 5 ini menggunakan prinsip pembelajaran mendalam yaitu berkesadaran, bermakna dan menggembirakan.

Prinsip berkesadaran dimana melibatkan peserta didik secara holistik, dari mulai mental, fisik, atau emosional, pada saat pembelajaran menggunakan media Diajar Basa Cirebon. Dengan menggunakan media Diajar Basa Cirebon ini siswa diharapkan siswa terlibat aktif, reflektif dan mendapatkan pengetahuan yang lebih luas, serta kesadaran terhadap proses berpikir, perasaan, dan lingkungan sekitar. Selain itu berkaitan dengan prinsip bermakna dalam pembelajaran mendalam menggunakan media Diajar Basa Cerbon peserta didik diharapkan mendapatkan pengalaman yang bermakna dimana menekankan pentingnya mengaitkan pengetahuan baru dengan pengetahuan atau pengalaman yang telah dimiliki oleh mereka. Berkaitan dengan prinsip menggembirakan media Diajar Basa Cirebon ini diharapkan dapat interaktif dan berpusat pada peserta didik serta memotivasi siswa mereka untuk memahami materi secara mendalam, meningkatkan kemampuan dan pemahaman. Dengan memberikan tantangan dalam media Diajar Basa Cirebon ini, diharapkan peserta didik dapat mengeksplorasi ide-ide kompleks dan merasa nyaman dalam proses belajar. Walaupun media sudah memiliki kebaruan media Diajar Basa Cirebon dalam praktiknya belum tentu digunakan guru di sekolah. Hal ini karena penggunaannya sangat bergantung pada penerimaan guru.

Untuk mengetahui seberapa jauh kebertrimaan guru terhadap media "Diajaran Basa Cerbaon", maka perlu dilakukan pengujian melalui *Usability testing*. *Usability* ialah salah satu teknik untuk mengukur suatu aplikasi atau perangkat lunak yang menilai tingkat kemudahan penggunaan berdasarkan lima aspek yaitu *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors*, dan *satisfaction*, untuk menentukan bagaimana efektif pengguna dapat mencapai tujuannya dengan menggunakan sistem tersebut. (Ependi et al, 2019; Hadi et al, 2018; Kurniawan et al, 2022). Kerangka kerja *usability* mencakup beberapa faktor penting, yaitu *Learnability* yang berkaitan dengan kemampuan pengguna untuk menggunakan aplikasi dengan mudah, *Memorability* yang terkait dengan kesederhanaan dalam mengingat cara menggunakan aplikasi dan menyelesaikan tugas serupa. Selain itu, *Efficiency* memungkinkan pengguna menjalankan aktivitas dengan cepat dan efisien, memperoleh informasi yang ringkas, dan menavigasi diri mereka sendiri. Faktor *Error* berkaitan dengan kesalahan yang ditemukan dalam aplikasi dan kemampuan untuk memperbaiki kesalahan tersebut dengan bahasa yang dapat dipahami pengguna. Terakhir, *User Satisfaction* menekankan pada pengalaman menggunakan aplikasi yang menyenangkan dan memuaskan bagi pengguna. (Sudiarsa & Wiraditya, 2020)

*System Usability Scale (SUS)* ialah metode evaluasi *usability* yang dikembangkan oleh John Brooke pada tahun 1986 untuk mengukur tingkat kegunaan suatu sistem atau produk berdasarkan persepsi pengguna, dan telah menjadi standar dalam evaluasi *usability*. (Alam & Kurniasih 2024). Sistem *Usability Scale (SUS)* memiliki tujuan mengevaluasi pengalaman serta pemahaman pengguna dengan menilai kegunaan, efisiensi, dan kepuasan pengguna terhadap suatu produk atau situs *web*, serta mengidentifikasi area untuk perbaikan dan meningkatkan kualitas penggunaan. (Tsani, 2024; Kesuma, 2021; Purwani & Farhah, 2024). *System Usability Scale (SUS)* ialah sebuah alat pengujian *usability* yang valid serta reliabel sesudah dilakukan suatu pengujian. (Kesuma, 2021; Rosyad et al, 2020; Welda et al, 2020).

*Usability testing* terdapat 5 ketentuan ialah *learnability*, *memorability*, *efficiency*, *errors*, serta *satisfaction*. Kelima indikator dituangkan dalam bentuk pernyataan sebuah kuesioner lalu disebarkan kepada para pengguna media Diajaran Basa Cerbon. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dan mengidentifikasi tingkat kegunaan Media Diajaran Basa Cerbon berdasarkan skor System Usability Scale (SUS) dari persepsi penggunaannya.

## B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain survei deskriptif. Pendekatan ini dipilih untuk mengevaluasi penggunaan media "Diajaran Basa Cerbon" berdasarkan persepsi pengguna. Pendekatan kuantitatif didasarkan pada filsafat positivisme, yang memungkinkan pengkajian populasi atau sampel tertentu dengan instrumen untuk menghimpun data dan menganalisisnya secara kuantitatif guna menguji hipotesis yang telah dirumuskan. (Sugiyono, 2024). Data akan dikumpulkan menggunakan instrumen terstandar dan dianalisis.

Data primer merupakan satu-satunya jenis data yang digunakan dalam penelitian ini. Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari sumbernya, yaitu dari lapangan atau observasi langsung. (Sugiyono, 2024,). Dalam konteks ini, data primer akan dihimpun langsung dari pengguna media "Diajaran Basa Cerbon" di lapangan. Fokus utama pengumpulan data adalah pada evaluasi kegunaan Media Diajaran Basa Cerbon berdasarkan persepsi subjektif pengguna.

Populasi penelitian ini adalah seluruh pengguna Media Diajaran Basa Cerbon, meliputi guru dan pengguna lain yang relevan. Populasi didefinisikan sebagai keseluruhan wilayah atau objek maupun subjek yang memiliki kekhususan tertentu yang akan dipelajari. (Sugiyono, 2024). Mereka dipilih karena merupakan pihak yang secara langsung berinteraksi dengan media dan dapat memberikan penilaian akurat tentang kegunaannya. Peneliti akan berusaha melibatkan seluruh pengguna yang memungkinkan untuk berpartisipasi dalam penelitian.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan kuesioner daring. Kuesioner adalah teknik untuk mengumpulkan data yang diterapkan dengan memberikan seperangkat pertanyaan kepada responden agar dijawabnya. (Sugiyono, 2024). Instrumen ini berfungsi sebagai alat ukur untuk menghimpun data persepsi pengguna, di mana instrumen penelitian didefinisikan sebagai alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. (Sugiyono, 2024).

Instrumen evaluasi yang digunakan adalah System Usability Scale (SUS). SUS dipilih karena merupakan alat ukur yang sederhana, cepat, serta telah terbukti valid dan reliabel untuk mengukur persepsi pengguna terhadap kegunaan sistem atau produk digital (Brooke, 1996).

Kuesioner akan dibagikan secara daring melalui grup WhatsApp dan Email, serta secara langsung kepada para guru. Pengguna diminta untuk mengisi kuesioner secara sukarela dan tanpa pengulangan setelah mereka mencoba menggunakan Google Sites "Diajaran Basa Cerbon". Google Sites ini merupakan objek utama evaluasi, yang di dalamnya terdapat fitur-fitur seperti materi, game, cerita, video tutorial, refleksi pembelajaran, penilaian, komik, dan platform diskusi. Kuesioner dibagi menjadi 2, pertama berisi demografis pengguna, dan yang kedua berisi 10 pernyataan kuesioner berdasarkan model SUS. Responden memberikan penilaian menggunakan skala Likert 1 sampai 5, mulai dari sangat tidak setuju (STS) skor 1, tidak setuju (ST) skor 2, ragu-ragu (RG) skor 3, setuju (ST) skor 4 dan sangat setuju skor 5 (SS) untuk mengukur persepsi subjektif mereka terhadap kemudahan penggunaan, efektivitas, dan kepuasan dalam menggunakan sistem tersebut.

**Tabel 1.** Informasi Demografik

Item	Demografik	Total	Persentase
Gender	Male	26	29.88%
	Female	61	70,11%
Age	26-35	52	59.77%
	36-45	15	17.24%
	46-55	20	22.99%
Education	Bachelor	87	100%

**Tabel 2.** Pertanyaan Instrument Kuesioner

NO	Pertanyaan	Skor
1	Saya berpikir akan menggunakan media Diajaran Basa Cerbon ini lagi	1-5
2	Saya merasa media Diajaran Basa Cerbon ini rumit untuk digunakan	1-5
3	Saya merasa media Diajaran Basa Cerbon ini mudah digunakan	1-5
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan media Diajaran Basa Cerbon ini	1-5
5	Saya merasa fitur-fitur media Diajaran Basa Cerbon ini berjalan dengan semestinya	1-5
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada media Diajaran Basa Cerbon ini)	1-5

7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan media Diajaran Basa Cerbon ini dengan cepat	1-5
8	Saya merasa media Diajaran Basa Cerbon ini membingungkan	1-5
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan media Diajaran Basa Cerbon ini	1-5
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan media Diajaran Basa Cerbon ini	1-5

Setelah responden memberi penilaian mereka kesepuluh pertanyaan dalam kuesioner SUS, data yang sudah didapat dilakukan analisis melakukan perhitungan skor *System Usability Scale*. Proses perhitungan ini melibatkan beberapa langkah yang telah distandardisasi untuk mendapatkan skor *usability* yang dapat diinterpretasikan dengan baik. Untuk menghitung skor *System Usability Scale*, pertama-tama hitungan skor setiap pertanyaan dengan cara mengurangi 1 dari skor nomor ganjil yaitu 1, 3, 5, 7, dan 9 menggunakan rumus (Penilaian pengguna - 1), dan mengurangi 5 dengan skor nomor genap yaitu 2, 4, 6, 8, dan 10 menggunakan rumus (5 - Penilaian pengguna). Kemudian, jumlahkan semua skor pertanyaan per responden kalikan 2,5 untuk mendapatkan skor responden. Selanjutnya, menjumlahkan semua skor responden lalu hitung nilai rata-rata dengan cara membagi total skor responden dengan jumlah responden yang ada agar mendapatkan hasil skornya. Interpretasikan hasil skor *System Usability Scale*, terdapat 5 cara yang bisa digunakan dengan berdasarkan pada interpretasi perbandingan peringkat persentil, peringkat, sifat, tingkat penerimaan, serta NPS dari skor *System Usability Scale* itu sendiri. (Bangor et al, 2009)

**C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Diajaran Basa Cerbon adalah platform pembelajaran inovatif yang dirancang untuk mendukung guru dalam mengajar Bahasa Cirebon di kelas 5 sekolah dasar. Platform ini dikembangkan menggunakan Google Sites dan dapat diakses melalui internet, memungkinkan akses yang mudah dan fleksibel. Platform ini bertujuan membantu guru menyampaikan materi dengan efektif dan interaktif, serta meningkatkan minat dan motivasi siswa. Desain Diajaran Basa Cerbon didasarkan pada capaian pembelajaran, memungkinkan guru untuk menyesuaikan tujuan pembelajaran harian. Fitur-fitur yang terintegrasi dalam platform ini meliputi game interaktif, cerita, video tutorial, refleksi pembelajaran, penilaian, dan platform diskusi untuk memfasilitasi interaksi antara guru dan siswa.

Pengembangan Diajaran Basa Cerbon sebagai media pembelajaran digital secara inheren melibatkan aspek inovasi teknologi dan penerimaan pengguna. Keberadaannya sebagai platform yang mudah diakses dan interaktif bertujuan untuk menawarkan keunggulan relatif dibandingkan metode pembelajaran tradisional, sebuah konsep kunci dalam Teori Difusi Inovasi. (Rogers, 1995). Media ini dirancang untuk menunjukkan kemudahan penggunaan dan kegunaan yang dipersepsikan bagi guru, dua konstruk fundamental dalam Technology Acceptance Model (TAM). (Davis, 1989). Dengan fitur-fitur seperti video tutorial dan game, platform ini berusaha meminimalkan kompleksitas yang mungkin dirasakan guru dalam mengadopsi teknologi baru, sekaligus menyediakan kesempatan untuk trialability (kemampuan dicoba) yang dapat membangun kepercayaan diri pengguna. Aspek-aspek desain ini diharapkan akan berkontribusi pada tingkat keberterimaan yang tinggi oleh guru, yang pada akhirnya akan mendukung adopsi dan penggunaan berkelanjutan media ini dalam pembelajaran. Berikut adalah tampilan utama media Diajaran Basa Cerbon melalui Google Sites.



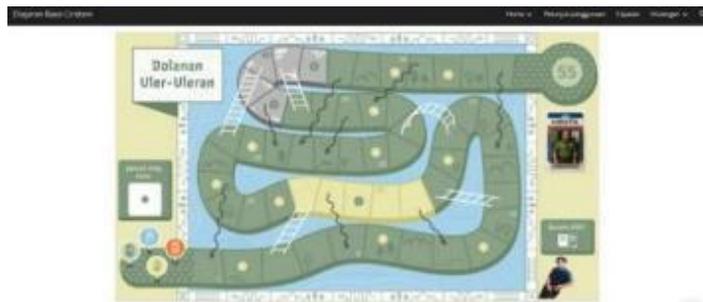
Gambar 1. Halaman Utama



Gambar 2. Tampilan Materi Pembelajaran



Gambar 3. Tampilan Sub Materi Pembelajaran



Gambar 4. Tapilan Permainan

Penelitian menggunakan metode *System Usability Scale* untuk menilai tingkat *usability* media Diajaran Basa Cerbon pada muatan lokal Bahasa Cirebon. Terdapat 10 kuesioner atau 10 pertanyaan serta skala penilaiannya 1-5, 87 responden memberikan penilaian mereka terhadap media pembelajaran. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan Microsoft Excel dengan mengikuti rumus dan perhitungan SUS. Hasilnya bisa dilihat pada Tabel 2, yang memberikan gambaran tentang *usability* media Diajaran Basa Cerbon dari perspektif pengguna.

Tabel 2: Hasil data jawaban responden.

No	Reponden	Usia	Jenis Kelamin	Skor Asli									
				Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	Rsp 1	26 - 35	Laki-laki	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
2	Rsp 2	26 - 35	Perempuan	5	5	4	4	4	2	4	2	4	2
3	Rsp 3	26 - 35	Perempuan	4	4	2	4	4	4	4	2	4	4
4	Rsp 4	46 - 55	Laki-laki	4	4	4	5	3	4	3	5	4	4
5	Rsp 5	36 - 45	Perempuan	5	1	5	3	5	1	5	1	1	3
6	Rsp 6	46 - 55	Perempuan	4	3	3	3	4	2	3	3	4	4
7	Rsp 7	26 - 35	Perempuan	4	2	4	3	4	3	4	2	3	4
8	Rsp 8	36 - 45	Perempuan	5	1	5	1	5	2	5	1	5	2
9	Rsp 9	26 - 35	Perempuan	5	1	5	2	4	1	2	4	4	5
10	Rsp 10	26 - 35	Perempuan	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
11	Rsp 11	26 - 35	Perempuan	5	1	5	5	5	1	5	1	5	2

12	Rsp 12	46 - 55	Perempuan	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
13	Rsp 13	36 - 45	Perempuan	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
14	Rsp 14	46 - 55	Laki-laki	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
15	Rsp 15	26 - 35	Perempuan	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
16	Rsp 16	26 - 35	Perempuan	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
17	Rsp 17	26 - 35	Laki-laki	5	4	4	4	4	4	4	5	5	4
18	Rsp 18	46 - 55	Perempuan	5	1	5	5	5	3	3	1	5	5
19	Rsp 19	36 - 45	Laki-laki	5	1	5	4	5	1	5	1	5	3
20	Rsp 20	46 - 55	Laki-laki	5	1	5	3	5	1	5	1	5	2
21	Rsp 21	26 - 35	Laki-laki	5	2	4	2	4	2	4	2	4	4
22	Rsp 22	26 - 35	Laki-laki	5	1	5	2	5	2	5	1	5	2
23	Rsp 23	26 - 35	Laki-laki	1	5	1	5	5	1	3	5	1	5
24	Rsp 24	26 - 35	Laki-laki	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4
25	Rsp 25	46 - 55	Perempuan	4	2	4	4	4	2	3	2	5	4
26	Rsp 26	26 - 35	Perempuan	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4
27	Rsp 27	26 - 35	Laki-laki	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
28	Rsp 28	26 - 35	Perempuan	4	2	4	4	4	4	4	2	4	4
29	Rsp 29	26 - 35	Perempuan	4	2	4	4	4	2	4	2	3	4
30	Rsp 30	26 - 35	Laki-laki	5	1	5	4	5	1	5	1	5	4
31	Rsp 31	26 - 35	Perempuan	5	1	5	1	5	1	5	1	5	5
32	Rsp 32	46 - 55	Perempuan	4	3	4	3	3	3	3	2	3	4
33	Rsp 33	36 - 45	Perempuan	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
34	Rsp 34	46 - 55	Perempuan	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
35	Rsp 35	26 - 35	Perempuan	5	1	5	1	5	1	5	1	5	4
36	Rsp 36	36 - 45	Perempuan	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
37	Rsp 37	26 - 35	Perempuan	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
38	Rsp 38	26 - 35	Perempuan	1	1	5	1	5	1	5	1	5	3
39	Rsp 39	26 - 35	Perempuan	5	1	4	1	5	2	5	1	5	3
40	Rsp 40	46 - 55	Laki-laki	5	1	5	3	4	1	5	2	4	4
41	Rsp 41	36 - 45	Perempuan	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4
42	Rsp 42	46 - 55	Perempuan	3	1	5	4	5	1	5	2	5	1
43	Rsp 43	26 - 35	Laki-laki	5	1	5	3	5	2	5	1	5	5
44	Rsp 44	36 - 45	Perempuan	5	2	5	1	3	1	5	1	5	3
45	Rsp 45	26 - 35	Laki-laki	4	3	3	3	4	2	3	3	4	4
46	Rsp 46	26 - 35	Laki-laki	4	2	4	3	4	3	4	2	3	4
47	Rsp 47	26 - 35	Laki-laki	5	1	5	1	5	2	5	1	5	2
48	Rsp 48	46 - 55	Laki-laki	5	1	5	2	4	1	2	4	4	5
49	Rsp 49	36 - 45	Laki-laki	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
50	Rsp 50	46 - 55	Laki-laki	5	1	5	5	5	1	5	1	5	2
51	Rsp 51	26 - 35	Perempuan	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
52	Rsp 52	36 - 45	Perempuan	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
53	Rsp 53	26 - 35	Perempuan	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
54	Rsp 54	26 - 35	Perempuan	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
55	Rsp 55	26 - 35	Perempuan	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
56	Rsp 56	46 - 55	Perempuan	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
57	Rsp 57	36 - 45	Perempuan	5	1	5	5	5	3	3	1	5	5
58	Rsp 58	46 - 55	Perempuan	5	1	5	4	5	1	5	1	5	3
59	Rsp 59	26 - 35	Perempuan	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
60	Rsp 60	26 - 35	Perempuan	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
61	Rsp 61	26 - 35	Perempuan	5	1	5	1	5	1	5	1	5	4
62	Rsp 62	26 - 35	Laki-laki	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
63	Rsp 63	46 - 55	Laki-laki	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
64	Rsp 64	26 - 35	Laki-laki	1	1	5	1	5	1	5	1	5	3
65	Rsp 65	26 - 35	Perempuan	5	1	4	1	5	2	5	1	5	3
66	Rsp 66	26 - 35	Perempuan	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
67	Rsp 67	26 - 35	Perempuan	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4
68	Rsp 68	26 - 35	Perempuan	3	1	5	4	5	1	5	2	5	1
69	Rsp 69	26 - 35	Perempuan	5	1	5	3	5	2	5	1	5	5

70	Rsp 70	46 - 55	Perempuan	5	2	5	1	3	1	5	1	5	3
71	Rsp 71	36 - 45	Perempuan	4	3	3	3	4	2	3	3	4	4
72	Rsp 72	46 - 55	Perempuan	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
73	Rsp 73	26 - 35	Perempuan	5	1	5	1	5	2	5	1	5	2
74	Rsp 74	36 - 45	Perempuan	4	4	2	4	4	4	4	2	4	4
75	Rsp 75	26 - 35	Laki-laki	4	3	3	3	4	2	3	3	4	4
76	Rsp 76	26 - 35	Perempuan	5	1	5	3	5	1	5	1	1	3
77	Rsp 77	26 - 35	Perempuan	5	1	5	1	5	2	5	1	5	2
78	Rsp 78	46 - 55	Perempuan	4	2	4	3	4	3	4	2	3	4
79	Rsp 79	36 - 45	Perempuan	5	1	5	1	5	2	5	1	5	2
80	Rsp 80	46 - 55	Perempuan	5	1	5	2	4	1	2	4	4	5
81	Rsp 81	26 - 35	Perempuan	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
82	Rsp 82	36 - 45	Perempuan	5	1	5	5	5	1	5	1	5	2
83	Rsp 83	26 - 35	Laki-laki	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
84	Rsp 84	26 - 35	Perempuan	4	4	2	4	4	4	4	2	4	4
85	Rsp 85	26 - 35	Perempuan	4	4	4	5	3	4	3	5	4	4
86	Rsp 86	26 - 35	Laki-laki	5	1	5	3	5	1	5	1	1	3
87	Rsp 87	26 - 35	Perempuan	4	3	3	3	4	2	3	3	4	4

Keterangan : 1 untuk "Sangat Tidak Setuju", 2 untuk "Tidak Setuju", 3 untuk "Ragu-ragu", 4 untuk "Setuju", dan 5 untuk "Sangat Setuju". Proses perhitungan *System Usability Scale* dilakukan dengan teliti untuk mendapatkan skor *usability* media Diajaran Basa Cerbon. Berdasarkan nilai responden pada Tabel 2, perhitungan SUS dilakukan dengan mengikuti tiga langkah utama yaitu pertama, nilai responden pada pertanyaan bernomor ganjil dikurangi 1; kedua, nilai 5 dikurangi nilai responden pada pertanyaan bernomor genap; dan ketiga, nilai SUS akhir diperoleh menjumlahkan nilai setiap pertanyaan serta mengalikannya 2,5. Hasil perhitungan ini kemudian disajikan pada Tabel. 3, yang memberikan gambaran tentang skor *usability* media Diajaran Basa Cerbon setelah perhitungan dilakukan. Perbandingan Tabel. 2 dan Tabel. 3 memungkinkan analisis yang lebih mendalam tentang *usability* media Diajaran Basa Cerbon dari perspektif pengguna

**Tabel 3.** Hasil data responden perhitungan SUS

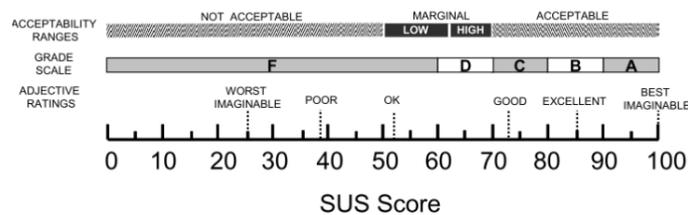
No	Reponden	Skor Hasil Hitung										Jumlah	Nilai (Jumlah x 2.5)
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
1	Rsp 1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
2	Rsp 2	4	0	3	1	3	3	3	3	3	3	26	65
3	Rsp 3	3	1	1	1	3	1	3	3	3	1	20	50
4	Rsp 4	3	1	3	0	2	1	2	0	3	1	16	40
5	Rsp 5	4	4	4	2	4	4	4	4	0	2	32	80
6	Rsp 6	3	2	2	2	3	3	2	2	3	1	23	58
7	Rsp 7	3	3	3	2	3	2	3	3	2	1	25	63
8	Rsp 8	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	38	95
9	Rsp 9	4	4	4	3	3	4	1	1	3	0	27	68
10	Rsp 10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
11	Rsp 11	4	4	4	0	4	4	4	4	4	3	35	88
12	Rsp 12	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
13	Rsp 13	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
14	Rsp 14	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
15	Rsp 15	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
16	Rsp 16	4	0	4	0	4	0	4	0	4	0	20	50
17	Rsp 17	4	1	3	1	3	1	3	0	4	1	21	53
18	Rsp 18	4	4	4	0	4	2	2	4	4	0	28	70
19	Rsp 19	4	4	4	1	4	4	4	4	4	2	35	88
20	Rsp 20	4	4	4	2	4	4	4	4	4	3	37	93
21	Rsp 21	4	3	3	3	3	3	3	3	3	1	29	73
22	Rsp 22	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	37	93
23	Rsp 23	0	0	0	0	4	4	2	0	0	0	10	25
24	Rsp 24	2	2	2	1	3	2	2	2	3	1	20	50
25	Rsp 25	3	3	3	1	3	3	2	3	4	1	26	65

26	Rsp 26	3	2	3	2	3	2	3	2	3	1	24	60
27	Rsp 27	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
28	Rsp 28	3	3	3	1	3	1	3	3	3	1	24	60
29	Rsp 29	3	3	3	1	3	3	3	3	2	1	25	63
30	Rsp 30	4	4	4	1	4	4	4	4	4	1	34	85
31	Rsp 31	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	36	90
32	Rsp 32	3	2	3	2	2	2	2	3	2	1	22	55
33	Rsp 33	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
34	Rsp 34	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
35	Rsp 35	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	37	93
36	Rsp 36	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
37	Rsp 37	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
38	Rsp 38	0	4	4	4	4	4	4	4	4	2	34	85
39	Rsp 39	4	4	3	4	4	3	4	4	4	2	36	90
40	Rsp 40	4	4	4	2	3	4	4	3	3	1	32	80
41	Rsp 41	4	1	3	1	3	1	3	1	3	1	21	53
42	Rsp 42	2	4	4	1	4	4	4	3	4	4	34	85
43	Rsp 43	4	4	4	2	4	3	4	4	4	0	33	83
44	Rsp 44	4	3	4	4	2	4	4	4	4	2	35	88
45	Rsp 45	3	2	2	2	3	3	2	2	3	1	23	58
46	Rsp 46	3	3	3	2	3	2	3	3	2	1	25	63
47	Rsp 47	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	38	95
48	Rsp 48	4	4	4	3	3	4	1	1	3	0	27	68
49	Rsp 49	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
50	Rsp 50	4	4	4	0	4	4	4	4	4	3	35	88
51	Rsp 51	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
52	Rsp 52	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
53	Rsp 53	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
54	Rsp 54	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
55	Rsp 55	4	0	4	0	4	0	4	0	4	0	20	50
56	Rsp 56	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
57	Rsp 57	4	4	4	0	4	2	2	4	4	0	28	70
58	Rsp 58	4	4	4	1	4	4	4	4	4	2	35	88
59	Rsp 59	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
60	Rsp 60	4	0	4	0	4	0	4	0	4	0	20	50
61	Rsp 61	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	37	93
62	Rsp 62	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
63	Rsp 63	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
64	Rsp 64	0	4	4	4	4	4	4	4	4	2	34	85
65	Rsp 65	4	4	3	4	4	3	4	4	4	2	36	90
66	Rsp 66	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
67	Rsp 67	4	1	3	1	3	1	3	1	3	1	21	53
68	Rsp 68	2	4	4	1	4	4	4	3	4	4	34	85
69	Rsp 69	4	4	4	2	4	3	4	4	4	0	33	83
70	Rsp 70	4	3	4	4	2	4	4	4	4	2	35	88
71	Rsp 71	3	2	2	2	3	3	2	2	3	1	23	58
72	Rsp 72	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
73	Rsp 73	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	38	95
74	Rsp 74	3	1	1	1	3	1	3	3	3	1	20	50
75	Rsp 75	3	2	2	2	3	3	2	2	3	1	23	58
76	Rsp 76	4	4	4	2	4	4	4	4	0	2	32	80
77	Rsp 77	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	38	95
78	Rsp 78	3	3	3	2	3	2	3	3	2	1	25	63
79	Rsp 79	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	38	95
80	Rsp 80	4	4	4	3	3	4	1	1	3	0	27	68
81	Rsp 81	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
82	Rsp 82	4	4	4	0	4	4	4	4	4	3	35	88
83	Rsp 83	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100

84	Rsp 84	3	1	1	1	3	1	3	3	3	1	20	50
85	Rsp 85	3	1	3	0	2	1	2	0	3	1	16	40
86	Rsp 86	4	4	4	2	4	4	4	4	0	2	32	80
87	Rsp 87	3	2	2	2	3	3	2	2	3	1	23	58
Skor Rata-rata Akhir												79	

*System Usability Scale* alat ukur efektif dalam menilai *usability* suatu sistem atau aplikasi dari perspektif pengguna. Dengan mengukur efektivitas, efisiensi, dan kepuasan secara subjektif, skor SUS dapat memberikan gambaran tentang tingkat penerimaan pengguna. Skor SUS di atas 70 menunjukkan bahwa sistem atau aplikasi tersebut termasuk dalam kategori "Acceptable", menandakan bahwa mereka dapat menerima serta menggunakan sistem dengan baik. (Brooke, 2013). Untuk mencapai kategori tertinggi, yaitu "Grade Scale A", skor *System Usability Scale* harus mencapai minimal 90, menunjukkan tingkat *usability* yang sangat baik dan kepuasan pengguna yang tinggi. (Bangor et al, 2009). Dalam skala *Adjective Rating*, skor *System Usability Scale* dianggap "Good" apabila nilai lebih dari 70,4, menunjukkan bahwa sistem atau aplikasi tersebut memiliki *usability* yang baik dan dapat diterima dengan baik. (Bangor et. al, 2009). Pengukuran evaluasi *usability* dengan *System Usability Scale* mengacu pada proses yang sudah ditentukan untuk mengetahui tingkat penerimaan pengguna. Hasil evaluasi ditentukan berdasarkan aspek *Acceptability Ranges*, *Grade Scale*, dan *Adjective Ratings* yang telah ditetapkan. (Brooke, 1996).

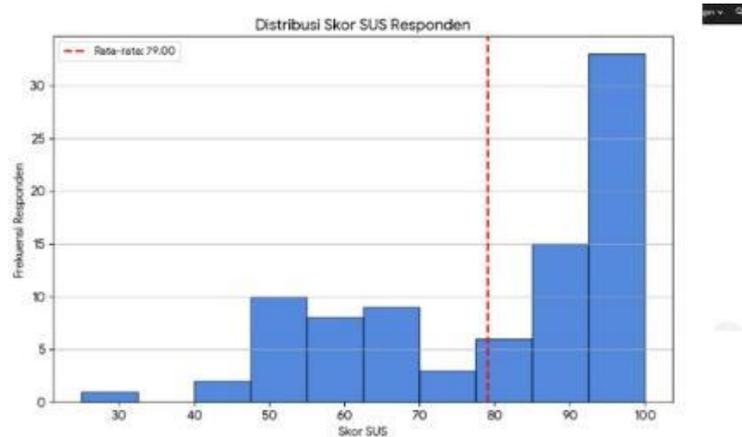
. Analisis *usability* media Diajaran Basa Cerbon menggunakan metode *System Usability Scale* menunjukkan berdasarkan perhitungan pada Tabel. 3, diperoleh nilai rata-rata SUS sebesar 79 Untuk memahami makna dari nilai ini, dilakukan konversi ke dalam *Acceptability score*, *Grade Scale*, dan *Adjective Rating* sesuai dengan interpretasi nilai SUS yang disajikan gambar 5. Dengan demikian, dapat diperoleh interpretasi yang lebih akurat tentang *usability* media Diajaran Basa Cerbon dan area yang perlu ditingkatkan untuk meningkatkan pengalaman pengguna.



Gambar 5. Ketentuan Penilaian Skor SUS

Interpretasi skor *System Usability Scale* (SUS) dapat dilakukan melalui dua cara, yaitu *Acceptability Ranges* yang menilai penerimaan pengguna dengan skala *Not Acceptable*, *Marginal*, dan *Acceptable*, serta *Grade Scale* yang mengkategorikan skor menjadi lima grade, yaitu A (90-100), B (80-90), C (70-80), D (60-70), dan F (di bawah 60). (Bangor et al, 2009). *Adjective Rating* merupakan metode untuk mengkonversi skor numerik *System Usability Scale* (SUS) menjadi penilaian *usability* yang lebih deskriptif. Skala ini terdiri dari beberapa kategori, mulai dari *Worst Imaginable* hingga *Best Imaginable*, yaitu *Worst Imaginable*, *Awful*, *Poor*, *OK*, *Good*, *Excellent*, dan *Best Imaginable*. (Nurlistiani & Purwati 2021). Supriyadi et al, (2022) mengkorelasikan skor *System Usability Scale* (SUS) dengan *Net Promoter Score* (NPS). NPS adalah survei yang mengukur tingkat kepuasan dan loyalitas pelanggan/pengguna terhadap suatu produk, yang memungkinkan pengguna memberikan rekomendasi produk tersebut kepada orang lain. Hasil analisis data evaluasi *usability* sistem informasi kemudian diterjemahkan dan disimpulkan.

Berdasarkan gambar. 5, hasil pengujian serta pengukuran dari kuesioner yang telah disebar ke responden berkaitan dengan media Diajaran Basa Cerbon memperoleh skor akhir dengan rata-rata *System Usability Scale* (SUS) mendapatkan nilai sebesar 79 menunjukkan bahwa media Diajaran Basa Cerbon memiliki nilai yang baik dengan *grade* skala C dan *adjective rating* "Good" (Baik). Meskipun skor ini mendekati batas atas kategori marginal, media Diajaran Basa Cerbon tetap masuk dalam kategori *Acceptable* (Dapat diterima), menunjukkan bahwa media Diajaran Basa Cerbon dapat digunakan dengan efektif dan memiliki penerimaan yang positif dari pengguna. Media Diajaran Basa Cerbon memiliki kelebihan dalam beberapa aspek *usability*, namun juga memiliki beberapa kekurangan yang perlu diperbaiki untuk meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan.



Gambar 6. Diagram Visual

Diagram visual menegaskan bahwa mayoritas responden memberikan penilaian dalam rentang 75-84, yang mengindikasikan penerimaan media yang cukup baik hingga sangat baik. Keberterimaan media pembelajaran digital seperti Diajaran Basa Cerbon oleh guru sekolah dasar dapat dijelaskan dan diperkuat melalui beberapa teori dan temuan penelitian sebelumnya, terutama terkait faktor-faktor yang memengaruhi adopsi dan penggunaan teknologi dalam pendidikan. Salah satu kerangka teori yang relevan adalah *Technology Acceptance Model* (TAM) yang dikembangkan oleh Davis, (1989). Menurut TAM, niat pengguna untuk mengadopsi teknologi sangat dipengaruhi oleh *Perceived Usefulness* (Kegunaan Persepsian) dan *Perceived Ease of Use* (Kemudahan Penggunaan Persepsian). Skor SUS 79 yang didapatkan oleh Diajaran Basa Cerbon, yang dikategorikan "Good" dan "Acceptable", secara langsung merefleksikan tingginya persepsi guru terhadap kedua konstruk ini. Guru kemungkinan besar merasakan bahwa media ini berguna dalam membantu mereka menyampaikan materi Bahasa Cirebon secara efektif, meningkatkan minat siswa, dan menyesuaikan tujuan pembelajaran harian. Selain itu, kemudahan akses melalui *Google Sites* dan navigasi fitur-fitur seperti *game* interaktif dan video tutorial mungkin berkontribusi pada persepsi *ease of use* yang tinggi, sehingga meminimalkan hambatan teknis yang sering ditemui dalam adopsi teknologi baru.

Penelitian oleh Rofika Sari et al, (2022) yang menunjukkan bahwa manajemen sumber daya manusia di era digital membutuhkan adaptasi teknologi yang mudah diakses, sejalan dengan pentingnya kemudahan penggunaan media bagi guru. Lebih lanjut, keberterimaan ini juga dapat dianalisis melalui lensa Teori Difusi Inovasi oleh Rogers, (1995). Skor SUS yang baik mengindikasikan bahwa Diajaran Basa Cerbon memiliki keunggulan relatif dibandingkan metode pembelajaran tradisional, karena menawarkan interaktivitas dan fleksibilitas yang lebih tinggi. Kompleksitas media yang rendah sebagaimana ditunjukkan oleh skor SUS yang positif juga menjadi faktor pendorong adopsi, karena guru tidak merasa terbebani untuk mempelajarinya. Fitur-fitur yang memungkinkan kemampuan dicoba (*trialability*) seperti simulasi dan latihan interaktif dapat mempercepat proses penerimaan, karena guru dapat langsung merasakan manfaatnya. Keberterimaan yang tinggi seperti ini adalah prasyarat penting bagi penyebaran (difusi) dan adopsi inovasi media pembelajaran secara lebih luas di kalangan guru, sebagaimana dibahas oleh Moto, (2019) mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran dalam dunia Pendidikan.

Meskipun media Diajaran Basa Cerbon secara umum diterima dengan baik, indikasi bahwa skor 79 mendekati batas atas kategori marginal menyiratkan adanya ruang untuk perbaikan. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian lain seperti Rosyad et al, (2020) yang menganalisis dan memperbaiki *usability* aplikasi melalui System Usability Scale (SUS) untuk mengidentifikasi area yang perlu ditingkatkan. Analisis lebih lanjut pada skor setiap item SUS secara individual mungkin akan mengungkapkan aspek spesifik yang perlu ditingkatkan, seperti yang disarankan oleh Bangor et al, (2009) yang memberikan panduan untuk memahami arti skor SUS individu. Peningkatan pada aspek-aspek tersebut akan semakin memperkuat keberterimaan media dan memastikan penggunaan yang lebih optimal di masa mendatang.

#### D. KESIMPULAN

Media "Diajaran Basa Cerbon" menunjukkan tingkat keberterimaan yang positif di kalangan guru sekolah dasar. Evaluasi menggunakan System Usability Scale (SUS) menghasilkan skor rata-rata 79, yang menempatkannya pada Grade C dan kategori "Good" (Baik) menurut penilaian adjektif. Meskipun nilai ini

berada di ambang batas atas kategori marginal, secara keseluruhan, media ini tetap diklasifikasikan sebagai "Acceptable" (Dapat Diterima). Ini merefleksikan bahwa guru merasakan kemudahan dalam menggunakan berbagai fungsi media, termasuk navigasi tombol dan menu, serta fitur-fitur interaktif lainnya. Respons pengguna secara konsisten menunjukkan bahwa "Diajaran Basa Cirebon" sangat sesuai untuk pembelajaran muatan lokal Bahasa Cirebon di kelas 5, didukung oleh tampilan yang intuitif serta rasa nyaman dan kepuasan pengguna terhadap aksesibilitas dan fungsionalitas fitur yang tersedia. Keberterimaan yang baik ini menjadi fondasi kuat untuk potensi adopsi berkelanjutan media ini dalam praktik pembelajaran sehari-hari.

Secara praktis, guru dapat memanfaatkan "Diajaran Basa Cirebon" secara maksimal dalam pembelajaran Bahasa Cirebon, mengintegrasikan fitur-fitur seperti *game* interaktif, cerita, dan video tutorial untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif bagi siswa. Bagi pengembang media, meskipun media telah diterima dengan baik, penting untuk terus berinovasi. Pertimbangkan untuk melakukan perbaikan kecil pada aspek-aspek yang mungkin mendapatkan skor SUS yang sedikit lebih rendah (jika dianalisis per item), atau menambahkan fitur-fitur baru berdasarkan umpan balik langsung dari guru untuk meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan. Pembaruan berkala dan responsif terhadap kebutuhan lapangan akan menjaga relevansi dan kegunaan media.

Untuk penelitian lanjutan, disarankan untuk mengkombinasikan evaluasi kuantitatif SUS dengan pendekatan kualitatif, seperti wawancara mendalam atau *focus group discussion* (FGD) dengan guru. Hal ini dapat memberikan pemahaman yang lebih kaya mengenai alasan di balik skor SUS yang diperoleh, serta menggali persepsi dan pengalaman pengguna yang tidak ter-*cover* oleh kuesioner terstruktur. Penting juga untuk melakukan penelitian lanjutan yang menguji secara empiris efektivitas "Diajaran Basa Cirebon" terhadap hasil belajar siswa, mungkin dengan desain eksperimen untuk mengukur dampaknya terhadap pemahaman materi, minat belajar, dan keterampilan berbahasa Cirebon siswa. Terakhir, studi di masa depan dapat mengeksplorasi faktor-faktor yang memengaruhi adopsi dan keberlanjutan penggunaan "Diajaran Basa Cirebon" dalam jangka panjang, misalnya dengan menerapkan model penerimaan teknologi yang lebih komprehensif seperti *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT) atau Teori Perilaku Terencana (TPB). Ini akan memberikan wawasan lebih lanjut tentang strategi diseminasi dan dukungan yang efektif.

## DAFTAR RUJUKAN

- Alam, R. G., & Puji Rahayu Kurniasih. (2024). Penggunaan Metode System Usability Scale (Sus) Pada Aplikasi Simamurat. *JSAI (Journal Scientific and Applied Informatics)*, 7(2), 189–197. <https://doi.org/10.36085/jsai.v7i2.6209>
- Alisia Zahroatul Baroroh. (2022). Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran. *Binus University*. <https://lc.binus.ac.id/2022/12/17/pemanfaatan-teknologi-dalam-pembelajaran-berbasis-digital/>
- Amanda Zulfi Kurnia Tsani. (2024). Evaluasi User Experience EduSmart Menggunakan System Usability Scale (SUS). *Repeater: Publikasi Teknik Informatika Dan Jaringan*, 2(3), 91–101. <https://doi.org/10.62951/repeater.v2i3.113>
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Bangor, A., Kortum, P., & Miller, J. (2009). Determining what individual SUS scores mean; adding an adjective rating. *Journal of Usability Studies*, 4(3), 114–123.
- Brooke, J. (1996). This document : More Project information and further documents : SUS - A quick and dirty usability scale. *Psychology and Marketing*, 27(10), 1–8.
- Davis, F. D. (1989). Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology. *MIS Quarterly*, 13(3), 319–340. <https://doi.org/10.2307/249008>
- Ependi, U., Kurniawan, T. B., & Panjaitan, F. (2019). System Usability Scale Vs Heuristic Evaluation: a Review. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 10(1), 65–74. <https://doi.org/10.24176/simet.v10i1.2725>
- Hadi, K. R., Az-zahra, H. M., & Fanani, L. (2018). Analisis Dan Perbaikan Usability Aplikasi Mobile KAI Access Dengan Metode Usability Testing Dan Use Questionnaire. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan*

- Ilmu Komputer*, 2(9), 2742–2750. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Hamzah Pagarra, Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto, S. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.
- Jhon Brooke. (2013). SUS: A Retrospective. *Journal of Usability Studies*, 8(2), 29–40.
- Kesuma, D. P. (2021). Penggunaan Metode System Usability Scale Untuk Mengukur Aspek Usability Pada Media Pembelajaran Daring di Universitas XYZ. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 8(3), 1615–1626. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v8i3.1356>
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>
- Nadia Kurniawan, C., Zaman, B., & Bahri, S. (2022). Analisis Usability Pada Website Ayomulai Menggunakan Metode System Usability Scale. *Jtriste*, 9(2), 90–102. <https://doi.org/10.55645/jtriste.v9i2.381>
- Napitu, F. R., Fitri, I. N., Limbong, J., & Sulistiani, N. R. (2023). Pemanfaatan Google Sites Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Siliwangi Seri Pendidikan*, 9(1), 1–6.
- Nurlistiani, R., & Purwati, N. (2021). Interpretasi Pengujian Usabilitas E-Learning di Masa Pandemi COVID-19 Menggunakan System Usability Scale. *Prosiding Seminar Nasional Darmajaya*, 1(0), 164–171. <https://jurnal.darmajaya.ac.id/index.php/PSND/article/view/2949>
- Purwani, F., & Farhah, F. A. (2024). ANALISA USABILITY TESTING PADA SOSIAL MEDIA PROFESIONAL DENGAN METODE SYSTEM. *Jurnal Perangkat Lunak*, 6(3), 392–399.
- Rofika Sari, S., Kurnia, I., & Laila, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Website Berbasis Google Sites Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengidentifikasi Nilai-Nilai Pancasila. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 9(3), 774–785. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v9i3.542>
- Rogers, E. M. (1995). *Diffusion of innovations* (4th ed.). Free Press.
- Rosyad, F., Pramono, D., & Brata, K. C. (2020). Analisis dan Perbaikan Usability Pada Aplikasi Ker Menggunakan Metode Usability Testing dan System Usability Scale (SUS). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 4(7), 2261–2268.
- Rts Rista Maharani, & Yupita Dwi Saputri. (2024). Analisis Peran dan Pengaruh Teknologi dalam Dunia Pendidikan. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 2(3), 83–90. <https://doi.org/10.61132/morfologi.v2i3.614>
- Sapriyah. (2019). MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR. *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Sari, A. P. (2024). *Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Inovasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Efektivitas Kegiatan di Kelas*. 4(September), 977–983.
- Setiawan, K., Naomi, S., & Winata, W. (2022). Pengembangan Desain Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Kepada Guru Pada Pembelajaran Daring di SMP Islam Harapan Ibu Jakarta-Selatan. *Jurnal Instruksional*, 4(1), 73–82.
- Sudiarsa, I. W., & Wiraditya, I. G. B. (2020). Analisis Usability Pada Aplikasi Peduli Lindungi Sebagai Aplikasi Informasi Dan Tracking Covid-19 Dengan Heuristic Evaluation. *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science*, 3(2), 354–364. <https://doi.org/10.31539/intecom.v3i2.1901>
- Sugiyono. (2024). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Supriyadi, D., Safitri, S. T., Amriza, R. N. S., & Kristiyanto, D. Y. (2022). Klasifikasi Loyalitas Pengguna Sistem E-Learning Menggunakan Net Promoter Score dan Machine Learning. *Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika (JEPIN)*, 8(1), 38. <https://doi.org/10.26418/jp.v8i1.49300>
- Utami, R. P. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Dalam Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 2(2), 394–401. <https://doi.org/10.55681/sentri.v2i2.400>
- Wahyudi, S. U., Nugrahani, F., & Widayati, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Google Sites untuk Meningkatkan Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(3), 1064. <https://doi.org/10.35931/am.v7i3.2446>
- Welda, W., Putra, D. M. D. U., & Dirgayusari, A. M. (2020). Usability Testing Website Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (Sus)s. *International Journal of Natural Science and Engineering*, 4(3), 152–161. <https://doi.org/10.23887/ijnse.v4i2.28864>