

ABSTRAK

Pelaksanaan pembelajaran tatap muka terbatas dapat dilakukan, salah satu pembelajaran yang terdampak yaitu pendidikan jasmani pada SDN 1 Selak Aik dengan menonton YouTube dan mengerjakan tugas sekolah sebagai proses pembelajaran jarak jauh. Namun dengan waktu belajar yang terbatas hal itu berdampak pada pemahaman siswa terkait pembelajaran. Sehingga untuk membantu pemahaman siswa dalam belajar, maka perlu digunakan media pembelajaran berupa aplikasi pendamping pembelajaran yang memiliki visual yang menarik untuk meningkatkan fokus belajar pada siswa. Penelitian ini melakukan pengujian terhadap aplikasi "Physical Education" sebagai media pembelajaran kepada siswa kelas awal SDN 1 Selak Aik. Pada aplikasi ditemukan kesulitan ketika siswa mengakses *task* yang diberikan dan hasil pengujian *usability* menggunakan alat ukur *System Usability Scale* (SUS) dihasilkan skor akhir untuk pengguna *expert* sebesar 49 dan pengguna *beginner* sebesar 29, berdasarkan hasil skor pengguna kurang dari 50 maka aplikasi tersebut termasuk kedalam kategori tidak dapat diterima pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk membantu siswa dalam belajar pendidikan jasmani melalui suatu aplikasi yang menarik dan informatif menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) karena fokus utama yang dipertimbangkan merujuk pada kebutuhan dan keinginan pengguna. Pengujian *usability* antarmuka pada penelitian ini menggunakan alat ukur SUS. Hasil akhir implementasi purwarupa pada penelitian ini yaitu sebanyak 9 dari 10 siswa memiliki peningkatan hasil dan fokus belajar. Hasil pengujian skor SUS untuk pengguna *expert* sebesar 91 dan skor untuk pengguna *beginner* sebesar 80,5. Sehingga tingkat kebergunaan purwarupa aplikasi dikategorikan baik dan dapat diterima oleh pengguna.

Kata kunci : Pendidikan jasmani, *System Usability Scale* (SUS), *Usability*, *User Centered Design* (UCD).