

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi pembelajaran Carakan Madura berbasis mobile menggunakan metodologi Design Science Research Methodology (DSRM) dan metode pengembangan Software Development Life Cycle (SDLC) Prototype dengan framework React Native. Aplikasi ini dirancang untuk meningkatkan minat dan efektivitas siswa SD INTEGRAL LUQMAN AL-HAKIM Sumenep dalam mempelajari Carakan Madura, yang sebelumnya dilakukan secara konvensional melalui media buku. Pengembangan dilakukan secara iteratif melalui tiga siklus berdasarkan tahapan DSRM, serta mengadopsi model prototype yang memungkinkan perbaikan berkelanjutan berdasarkan umpan balik pengguna. Fitur utama aplikasi mencakup materi aksara, pelafalan suara (sowara), kuis interaktif, serta permainan edukatif seperti mencocokkan, melengkapi, dan menyusun aksara. Evaluasi dilakukan melalui moderated usability testing terhadap siswa kelas 4, yang menunjukkan bahwa aplikasi ini mudah digunakan, meningkatkan keterlibatan belajar, dan memberikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan. Hasil ini membuktikan bahwa aplikasi Aksara Gajang mampu menjadi solusi digital yang efektif dalam mendukung proses belajar sekaligus berkontribusi terhadap pelestarian bahasa dan budaya lokal.

Kata Kunci: Carakan Madura, DSRM, SDLC Prototype, React Native, Gamifikasi, Usability Testing.