

Abstrak

Pendidikan anak usia dini merupakan hal yang sangat penting untuk memajukan perkembangan anak di masa yang akan datang. Dengan memberikan pendidikan, anak mendapatkan berbagai macam pembelajaran. Pembelajaran yang dikenalkan pada saat PAUD antara lain pengenalan membaca. Mengenalkan anak membaca sejak dini berarti memberikan harapan masa depan anak yang lebih baik. Di era *modern*, teknologi melalui aplikasi dapat digunakan sebagai solusi sarana pembelajaran anak, karena anak bisa belajar sambil bermain. Tetapi setelah peneliti melakukan survey masih ditemukan beberapa kekurangan dalam *usability* dan penerapan *task user* aplikasi pada pembelajaran PAUD. Kemudian penelitian dilakukan untuk membentuk model *user experience* pengenalan pembelajaran membaca untuk pendidikan anak usia dini dengan menggunakan pendekatan *user experience*. Selain itu penelitian ini menggunakan prinsip dari *hierarchical task analysis* untuk mendapatkan *task user* dan *quality in use integrated measurement* untuk memperoleh *user interface* sehingga terwujud *user experience* yang lebih baik. Model *user experience* yang diimplementasikan menjadi aplikasi pengenalan pembelajaran membaca menggunakan *user centered design* dengan *paper prototyping*. Penelitian ini menghasilkan model *user experience* sebuah model aplikasi pengenalan pembelajaran membaca yang sesuai dengan karakteristik pengguna dan kurikulum pendidikan anak usia dini yang ada di Indonesia.

Kata kunci : pendidikan anak usia dini, *application*, *user experience*, *hierarchical task analysis*, *quality in use integrated measurement*, *paper prototyping*

Abstract

Early childhood education is very important to promote the development of children in the future. By providing education, children get a wide range of learning. Learning which was introduced at the time, among others, the introduction of early childhood reading. Introduce children to read early means giving children hope for the better future. In the modern era of technology through application can be used as a means of learning solutions children, because children can learn while playing. But after researchers conducted a survey still found some flaws in usability and application of application user task on early childhood learning. Research conducted to establish the model of user experience in application for introduction learning to read to early childhood education. In addition, this research uses the principle of hierarchical task analysis to obtain a user task and quality in use of integrated measurement to obtain the user interface so it will bring a better user experience. The model is implemented into a user experience that application introduction of learning to read using user-centered design with paper prototyping. This research resulted in the model of user experience of a model in application introduction of learning to read in accordance with the characteristics of users and early childhood education curriculum in Indonesia.

Keywords: early childhood education, application, user experience, hierarchical task analysis, quality in use of integrated measurement, paper prototyping