

Abstrak

Media pembelajaran interaktif merupakan salah satu inovasi teknologi pada bidang pendidikan [1]. Pada era modern saat ini media pembelajaran interaktif terus berkembang dan melahirkan model pembelajaran modern, salah satunya adalah media pembelajaran interaktif pada aplikasi *smartphone android*. Pada *play store android* terdapat banyak aplikasi yang mengangkat konsep pengenalan berhitung untuk anak usia dini. Penulis pun melakukan survei *usability test* dan wawancara untuk mendapatkan informasi mengenai pengetahuan dan perkembangan anak usia dini tentang teknologi dan perkembangan belajar berhitung. Berdasarkan survei *usability test* yang penulis lakukan, masih ditemukan beberapa kekurangan pada aspek *usability*. Beberapa aspek *usability* yang belum terpenuhi yaitu penanganan kesalahan, memorabilitas, serta efisiensi yang rendah. Ketiga aspek tersebut merupakan bagian terpenting untuk membuat *experience* yang baik kepada *user*. Untuk meningkatkan aspek *usability* maka dibuatlah model UX untuk pengenalan aplikasi belajar berhitung. Penulis melakukan analisis *task* menggunakan *hierarcichal task analysis* terhadap aplikasi yang sudah ada, melakukan identifikasi terhadap karakteristik anak usia dini menggunakan persona, pembuatan model konseptual dan skenario *model user experience* yang sesuai dengan kurikulum pendidikan anak usia dini, serta mengidentifikasi aspek *usability* yang dihasilkan menggunakan faktor QUIM. Model UX yang dihasilkan penulis implementasikan dalam bentuk prototipe aplikasi berbentuk *flash* pada *smartphone android*. Prototipe tersebut dibuat sebagai bentuk rekomendasi antarmuka terhadap model UX yang telah dibuat.

Kata kunci : *media pembelajaran interaktif, usability test, user experience, hierarcichal task analysis, QUIM*