

Abstrak

Terdapat beberapa kesulitan dalam pengajaran menggambar terhadap anak-anak usia dini. Beberapa penyebabnya diantaranya adalah kurangnya variasi media dalam pengajaran menggambar dan banyak anak yang jenuh dengan metode yang selama ini digunakan. Beberapa penelitian mengingatkan akan pentingnya variasi dalam pembelajaran menggambar yang mendorong untuk mempertimbangkan penggunaan beberapa aplikasi menggambar guna menambah variasi belajar bagi anak. Saat ini sudah sangat banyak aplikasi menggambar yang bisa membantu belajar menggambar anak. Namun belum bisa dipastikan aplikasi menggambar yang cocok untuk anak-anak usia dini dan kurikulum PAUD. Untuk menghasilkan aplikasi menggambar yang sesuai untuk anak-anak usia dini dibangun sebuah *interaction design pattern* yang dapat digunakan sebagai acuan bagi para developer untuk membangun sebuah aplikasi menggambar yang diharapkan sesuai dengan kebiasaan dan perilaku anak dan kurikulum yang ada. Pada penelitian kali ini dibangun sebuah *Interaction Design Pattern* untuk aplikasi menggambar anak-anak usia dini dengan melakukan perbandingan terhadap 2 aplikasi menggambar yaitu aplikasi “belajar menggambar” dan aplikasi “coret : belajar menggambar”. Perbandingan dilakukan dengan tujuan mendapatkan input berupa persamaan, perbedaan, kelebihan, kekurangan dan masalah dari 2 aplikasi tersebut ketika diterapkan pada proses pembelajaran PAUD. Penelitian ini menghasilkan sebuah *interaction design pattern* yang bisa digunakan sebagai referensi untuk *redesign* yang sudah cocok dengan perilaku dan kebiasaan anak yang sesuai dengan kurikulum PAUD.

Kata kunci : *interaction design, design pattern, design solution*