

Abstrak

Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di usia 4 s.d. 6 tahun merupakan usia tumbuh dan kembang anak dalam mengenal benda-benda di lingkungan sekitarnya. Lingkungan sekitar ikut berperan dalam melatih daya ingat dan kreativitas anak. Motorik kasar dan motorik halus memberikan daya rangsang yang besar dalam menciptakan pola pikir yang imajinatif terhadap seorang anak. Aktivitas menggambar merupakan aktivitas yang membantu anak dalam melatih motorik kasar dan halus yang memberikan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak yang baik. Metode *deductive approach* diterapkan untuk menguraikan dalam melakukan pemetaan pikiran dari interaksi pengguna ke dalam sebuah *user interface* sehingga dapat dibangun prototipe untuk mengetahui *interaction design pattern*-nya. Berdasarkan *user experience*, didapat dari melakukan observasi dan wawancara kepada narasumber yang bersangkutan. Dengan melakukan pemetaan pikiran dari perilaku pengguna dapat diasumsikan bahwa pengguna memiliki interaksi yang begitu besar saat melakukan aktivitas menggambar. Sehingga *interaction design pattern* dapat diperoleh guna melakukan perancangan *user interface* dan pembangunan prototipe aplikasi menggambar dalam melakukan aktivitas menggambar. Berdasarkan hasil pengujian berdasarkan *usability testing*, bahwa *High-Medium User Persona* memberikan presentase sebesar 97% sedangkan *Medium-Low User Persona* memberikan presentase sebesar 90%. Interaksi pengguna terhadap *design pattern* pada prototipe aplikasi menggambar memberikan hasil yang baik bagi tingkat pencapaian perkembangan PAUD usia 4 s.d. 6 tahun dalam melakukan aktivitas menggambar.

Kata Kunci : Pendidikan Anak Usia Dini, *deductive approach*, *interaction design pattern*, pemetaan pikiran, *user experience*, *usability testing*.