Abstrak

Diungkapkan oleh jurnal Gizi dan Pangan pada maret 2014, bahwa anak Indonesia hanya mengonsumsi setengah dari porsi serat yang dianjurkan dan dikonsumsi. Menurut Elis Juariah yang merupakan pelaksana nutrisisionis salah satu penyebabnya ialah anak kurang dikenalkan buah dan sayuran sejak dini. Pembelajaran pengenalan buah dan sayuran pun sudah dilakukan pada pendidikan formal namun dengan waktu yang cukup terbatas. Di samping pendidikan formal, bermunculan media alternatif pembelajaran untuk anak usia dini di mana salah satunya ialah *game* edukasi pengenalan buah dan sayuran yang berguna untuk mengisi waktu luang anak dengan hal yang bermanfaat. Setelah dilakukan uji *usability* ternyata *game* edukasi tersebut memiliki masalah pada *user interface* yang belum sesuai dengan *user experience* anak usia dini. Padahal *user interface* yang baik dapat mempermudah anak-anak untuk mencapai tujuan dari *game* edukasi itu sendiri. Hal tersebut menjadikan pertimbangan peneliti dalam membuat model *user interface game* edukasi pengenalan buah dan sayuran berdasarkan *user experience* anak usia dini. Metode desain yang digunakan ialah *Child Centered Design* (CCD). Pada metode CCD memfokuskan pemodelan kepada anak dengan melibatkan anak secara langsung dalam membangun model *user experience* yang sesuai karakteristik anak. Model *user experience* yang telah dibuat dijadikan landasan dalam memodelkan *user interface*. Kemudian model *user interface* tersebut diimplementasi menjadi sebuah *prototype* yang dapat berjalan pada platform Android. *Prototype* tersebut dievaluasi *usability*-nya menggunakan *Quality in Use Integrated Measurement* (QUIM). Hasil evaluasi yang didapat dari *prototype* tersebut sudah memenuhi unsur *usability* yang sangat baik dengan persentase lebih dari 90% sehingga model *user experience* dan model *user interface* dapat dikatakan sudah sesuai dengan karakteristik anak usia dini dalam pengenalan buah dan sayuran melalui *game* edukasi.

Kata Kunci: anak usia dini, buah, *game* edukasi, *prototype*, quim, sayur, *usability*, *user experience*, *user interface*