

Abstrak

Pembelajaran menggambar pada anak usia dini adalah suatu pembelajaran yang penting karena aktivitas menggambar penuh dengan perangsangan terhadap proses pertumbuhan dan perkembangan anak yang dapat melatih kemampuan motorik halus, kreativitas, imajinasi, konsentrasi, daya ingat, kesabaran, ketelitian, dan menumbuhkan minat belajar. Saat ini sudah banyak media yang dapat digunakan dalam melakukan pembelajaran, antara lain aplikasi pembelajaran interaktif. Mengacu pada observasi dan wawancara yang telah dilakukan terlihat bahwa *experience* yang diberikan pada media aplikasi pembelajaran interaktif yang ada saat ini sangat beragam modelnya dan belum dapat mewakili karakteristik pembelajaran anak usia dini (4-6 tahun). Berdasarkan hasil penelitian dan implementasi, metode *Hierarchical Task Analysis* menghasilkan daftar *task* yang harus dilakukan dan dibutuhkan dalam merancang suatu *User Experience*. Lalu dengan menggunakan metode *Heuristic Evaluation* tingkat *Usability* dari model *User Experience* yang dibuat telah memenuhi tingkat pemahaman yang sangat baik (diatas 80%) yaitu rata-rata dari masing-masing kategori persona *high* 98%, *mid* 97% dan *low* 89%, dan juga dengan menggunakan metode ini model *User Experience* yang dibuat dapat disempurnakan, sehingga menghasilkan sebuah model yang lebih baik dan dapat menjadi panduan atau landasan dalam merancang sebuah *User Interface*.

Kata Kunci : *User Experience, User Interface, Menggambar, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), Hierarchical Task Analysis, Heuristic Evaluation.*