

ABSTRAK

Masa kecil merupakan dasar dalam pembentukan kepribadian anak dimana sang anak belum mampu untuk mengembangkan potensi yang dimiliki. Terbentuknya kepribadian anak dapat dilakukan dengan melakukan kegiatan kesukaan sehingga membuat anak semakin berkembang. Saat ini sudah banyak aplikasi yang digunakan sebagai media pembelajaran interaktif untuk anak usia dini, seperti aplikasi menggambar. Maka diperlukan mengidentifikasi aplikasi yang sudah ada sebagai data. Salah satu pendekatan yang digunakan apabila sudah ada data adalah *inductive approach*. *Inductive approach* merupakan sebuah proses yang biasa digunakan untuk mengidentifikasi *pattern* berdasarkan data yang sudah ada. Data tersebut diolah untuk mendapatkan bagaimana *interaction design pattern* seseorang terhadap sebuah aplikasi dengan menggunakan *inductive approach*. Aplikasi yang digunakan untuk menganalisis *interaction design pattern* yaitu aplikasi menggambar “ABC Coloring Book For Toddlers” dan “Tracer-Hand Writing Pattern”. Kedua aplikasi dipilih berdasarkan *rating* tertinggi dari aplikasi *download*. Mengacu pada identifikasi fungsionalitas dan observasi yang telah dilakukan terlihat bahwa terdapat *pattern* yang berbeda-beda setiap *user* pada *experience* yang diberikan dan belum dapat mewakili kompetensi dasar menggambar PAUD. Hasil observasi digunakan sebagai acuan dalam merancang purwarupa, yang diberi nama Draw Kids. Berdasarkan hasil analisis *pattern*, menghasilkan *initial* sebanyak 25 *pattern* pada aplikasi Tracer dan 21 *pattern* pada aplikasi Coloring Book. Serta menghasilkan *final* sebanyak 34 *pattern* pada aplikasi Draw Kids. Banyaknya *pattern* merupakan jumlah *interaction design pattern* di setiap aplikasi. Lalu evaluasi dilakukan dengan *usability testing* untuk mengetahui tingkat *usability* dari *user* pada aplikasi Draw Kids, yaitu 91,67% pemahaman *user* sangat baik terhadap aplikasi Draw Kids, serta aplikasi yang dibuat telah sesuai dengan kompetensi dasar menggambar PAUD.

Kata kunci : *interaction design pattern*, *inductive approach*, menggambar, *pattern* dan kompetensi dasar menggambar PAUD.