

Abstrak

Pengenalan budaya Indonesia terhadap anak-anak usia dini sangat diperlukan untuk pelestarian budaya Indonesia agar tidak punah. Pada observasi awal dan wawancara yang telah dilakukan, diketahui teknik pembelajaran yang digunakan dan digemari oleh siswa usia dini adalah teknik pembelajaran *storytelling*, karena dengan menggunakan teknik tersebut anak dapat berimajinasi dan mengikuti alur cerita yang ada. Di TK Istiqomah, pengenalan budaya dilakukan dalam kelas ekstrakurikuler, sehingga tidak semua anak dapat belajar pengenalan budaya. Hal ini menyebabkan adanya kebutuhan media pembelajaran pengenalan budaya. Berdasarkan observasi awal, media pembelajaran yang ada saat ini belum memiliki *user interface* yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini (4-6 tahun). Oleh karena itu, diperlukan perancangan model *user interface* yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini menggunakan metode *child centered design*. Dengan digunakannya teknik *storytelling* yang sangat digemari oleh anak usia dini, diharapkan dapat membantu anak-anak belajar pengenalan budaya. Metode pengujian *system usability scale* (SUS) digunakan untuk menguji aplikasi pengenalan budaya telah sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dengan menggunakan SUS, didapatkan hasil nilai akhir sebesar 81,389. Hal ini membuktikan bahwa anak sangat puas dalam menggunakan aplikasi dan cenderung merekomendasikan kepada teman-temannya. Sehingga dapat menghasilkan sebuah model yang lebih baik dan dapat menjadi panduan atau landasan dalam merancang sebuah *User Interface*.

Kata Kunci: *Child Centered Design*, pengenalan budaya, *Storytelling*, *user interface*