

ABSTRAK

Ilmu pengetahuan alam adalah salah satu mata pelajaran yang dipelajari sejak sekolah dasar. Keadaan pandemi seperti sekarang mengakibatkan pembelajaran hanya berpaku pada buku atau *textbook*, sehingga siswa mudah bosan untuk belajar. Pembelajaran IPA yang berkualitas memerlukan penggunaan bahan ajar, strategi, objek belajar dan media yang menarik dalam menyampaikan pemahaman tentang pelajaran terkait. Aplikasi edukasi macam-macam wujud benda yang dilengkapi dengan game interaktif dapat menarik minat dan kemauan siswa dalam belajar, karena mampu menyajikan dimensi gerak, suara, warna, lagu dan materi yang sangat variatif. Aplikasi ini juga dapat digunakan kapanpun dan dimanapun, sehingga anak dapat bermain sambil belajar. Metode yang digunakan dalam merancang model *User Interface* aplikasi ini adalah metode *User Centered Design*. *User Centered Design* merupakan metode mendesain aplikasi yang berfokus pada *characteristic*, *task* dan *environment* dari penggunanya, dan metode ini membuat antarmuka yang baik yang memenuhi kebutuhan pengguna. Dapat dibuktikan dengan hasil *usability testing* menggunakan metode perhitungan SUS (*System Usability Scale*) sebesar 79% yang artinya memiliki kategori baik. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa aplikasi edukasi macam - macam wujud benda dapat menjadi media pelengkap pembelajaran IPA semasa daring untuk siswa sekolah dasar pada jenjang kelas 5 SDN Madyopuro 4 Kota Malang, dan memenuhi kebutuhan mereka.

Kata kunci : Ilmu Pengetahuan Alam, Sekolah Dasar, *User Interface*, *User Centered Design*