

NADIA PUTRI SALSABILA, 22.2240.0124

PERANCANGAN UI/UX MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PENGENALAN BENTUK DAN WARNA MENGGUNAKAN METODE
DESIGN THINKING DI TK AL IKHLAS 01 BATANG

Dibawah bimbingan Ibu Prastuti Sulistyorini, M.Kom., dan Ibu Riski Sulistiyaningsih, M.Hum

ABSTRAK

Pembelajaran pengenalan bentuk dan warna di TK Al Ikhlas 01 Batang masih didominasi media konvensional sehingga interaksi belajar kurang optimal dan belum mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara maksimal. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang User Interface (UI) dan User Experience (UX) pada media pembelajaran interaktif pengenalan bentuk dan warna menggunakan metode Design Thinking. Pada penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan informan guru TK Al Ikhlas 01 Batang. Data dikumpulkan melalui observasi, dan wawancara. Proses perancangan dilakukan melalui tahapan Design Thinking, yaitu empathize, define, ideate, prototype, dan test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengguna membutuhkan media pembelajaran yang mudah digunakan, menarik secara visual, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Berdasarkan kebutuhan tersebut, dirancang prototipe media pembelajaran interaktif berbasis Microsoft PowerPoint yang dilengkapi materi pengenalan bentuk dan warna, kuis interaktif, navigasi sederhana, ilustrasi menarik, serta fitur umpan balik yang memanfaatkan hyperlink, trigger animation, dan action button. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa rancangan yang dihasilkan mampu memenuhi kebutuhan pengguna dan berpotensi meningkatkan kualitas penyampaian materi. Dengan demikian, Design Thinking dapat menjadi pendekatan yang efektif dalam perancangan media pembelajaran interaktif yang berorientasi pada kebutuhan pengguna.

Kata kunci - UI/UX; Media Pembelajaran Interaktif; Design Thinking; Pengenalan Bentuk dan Warna; Pendidikan Anak Usia Dini; Microsoft PowerPoint

NADIA PUTRI SALSABILA, 22.2240.0124

PERANCANGAN UI/UX MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PENGENALAN BENTUK DAN WARNA MENGGUNAKAN METODE
DESIGN THINKING DI TK AL IKHLAS 01 BATANG

Dibawah bimbingan Ibu Prastuti Sulistyorini, M.Kom., dan Ibu Riski
Sulistiyaningsih, M.Hum

ABSTRACT

Instruction on shapes and colors at TK Al Ikhlas 01 Batang remains dominated by conventional media, resulting in suboptimal learning interactions and a failure to maximize student engagement. Therefore, this study aims to design the User Interface (UI) and User Experience (UX) for an interactive learning tool focused on shapes and colors, utilizing the Design Thinking method. The study employs a qualitative descriptive approach, with teachers from TK Al Ikhlas 01 Batang serving as informants. Data were collected through observation and interviews. The design process followed the Design Thinking stages: empathize, define, ideate, prototype, and test. The results indicate that users require a learning tool that is easy to use, visually appealing, and suited to the characteristics of early childhood learners. Based on these needs, a Microsoft PowerPoint-based interactive learning prototype was designed, featuring content on shapes and colors, interactive quizzes, simple navigation, engaging illustrations, and feedback mechanisms utilizing hyperlinks, trigger animations, and action buttons. Evaluation results demonstrate that the resulting design meets user needs and has the potential to enhance the quality of content delivery. Thus, Design Thinking proves to be an effective approach for designing user-centric interactive learning media.

Keywords - UI/UX, interactive learning media, Design Thinking, shape and color recognition, early childhood education, Microsoft PowerPoint.