

Abstrak

Penelitian ini mengangkat permasalahan dengan anak ADHD yang mengalami masalah kurangnya perhatian, hiperaktif, dan impulsif yang dapat berpengaruh dalam perkembangan keterampilan akademiknya di sekolah. Secara umum gangguan dalam edukasi pada anak ADHD ditingkat Sekolah Dasar adalah rendah minat belajar, lemah dalam hal menghafal, tidak tertarik dengan pelajaran yang mengandung banyak teks, dan rendahnya konsentrasi. Anak ADHD sulit untuk diajak belajar saat materi mata pelajaran yang membutuhkan hafalan panjang yang cenderung membosankan. Salah satu materi yang kurang diminati oleh anak ADHD adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Berdasarkan hal tersebut maka diperlukan model *user interface* dan model *user experience* media pembelajaran mata pelajaran IPS untuk anak ADHD, sehingga anak akan tertarik untuk belajar mata pelajaran IPS. Sehingga, dilakukan penelitian untuk menentukan bagaimana model *user interface* terhadap aplikasi pembelajaran interaktif mata pelajaran IPS yang sesuai dengan *user experience* pada anak ADHD dengan mengimplementasikan metode *Children-Centered Design*, selanjutnya akan dianalisis tingkat *usability* pada aplikasi yang diukur dengan menggunakan *USE Questionnaire*. Pada pengujian *usability* dengan *USE Questionnaire* terhadap hasil *prototype* yang telah dibangun memperoleh hasil rata-rata dari nilai *usability* sebesar 90.05%, hal ini menunjukkan dalam kategori “excellent” yang menunjukkan bahwa aplikasi memiliki *usability* yang sangat baik.

Kata Kunci : *attention-deficit hyperactivity disorder*, *tunalaras*, *child-centered design*, *usability testing*, *use questionnaire*, *user interface*, *user experience*, *prototype*, ilmu pengetahuan sosial