
Abstrak

Ada kalanya anak usia 6-8 tahun memiliki keterbatasan dalam kemampuan kognitif dan motorik, sehingga perlu dipertimbangkan gaya interaksi yang akan digunakan dalam aplikasi edukasi yang akan dikembangkan agar anak dapat menyelesaikan tugas. Berdasarkan hasil observasi terhadap siswa kelas 1 SD dan wawancara yang dilakukan dengan salah satu guru SDIT Luqmanul Hakim, terlihat bahwa beberapa siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari bahasa Arab. Oleh karena itu, diperlukan alat bantu pembelajaran berupa media digital yang menerapkan gaya interaksi yang tepat antara siswa dengan media pembelajaran. Pada penelitian ini, penulis menyusun dua rancangan *User Interface/User Experience (UI/UX)* aplikasi pembelajaran bahasa Arab yang menerapkan dua gaya interaksi yang berbeda, yaitu *drag* dan *touch*, untuk membandingkan dan menyimpulkan gaya interaksi yang tepat untuk mendukung keefektifan siswa dalam belajar bahasa Arab. Pendekatan yang digunakan dalam perancangan UI/UX aplikasi ini adalah *Child-Centered Design (CCD)*. Pengujian terhadap perancangan ini menggunakan metode *Usability Testing* dengan parameter pengujian meliputi efektivitas, efisiensi, dan kepuasan saat menggunakan aplikasi. Dari hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa gaya interaksi *touch* lebih efektif, efisien, dan memuaskan untuk digunakan pada aplikasi pembelajaran bahasa Arab. Namun, beberapa siswa lebih menyukai gaya interaksi *drag*.

Kata kunci : bahasa arab, *drag*, *touch*, perbandingan, gaya interaksi, siswa kelas 1
