

## ABSTRAK

Jenjang Sekolah Dasar (SD) merupakan masa-masa yang paling tepat dalam membangun pondasi dalam pembelajaran, seperti pembentukan pemahaman dasar seperti membaca, menulis, dan menghitung. Akan tetapi terdapat permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran khususnya pada jenjang Sekolah Dasar (SD), yaitu pembelajaran matematika pada materi operasi perkalian dan pembagian yang masih tergantung pada metode ceramah (sistem satu arah oleh tenaga pendidik). Tentunya apabila metode pembelajaran tradisional ini dipertahankan, maka berdampak pada penyerapan materi oleh siswa dan menjadi salah satu faktor utama penyebab kesulitan belajar bagi siswa. Maka dari itu, terdapat solusi atas permasalahan tersebut yaitu menerapkan pendidikan dengan metode pembelajaran sesuai minat dan gaya belajar melalui media pembelajaran digital. Dengan menggunakan metode *Goal-Directed Design* yang merupakan metode perancangan desain interaksi yang bertujuan mencapai tujuan akhir dari pengguna. Sehingga menyesuaikan kebutuhan pengguna seperti fitur komik digital, video, buku digital, dan permainan gerak tubuh. Terdapat hasil pengujian usability dari tiap kategori, telah dihasilkan metrik usability yang optimal. Hasil pengujian *effectiveness* mencapai 95,56%, *efficiency* mencapai 96,82%, dan *satisfaction* mencapai 82.5% dengan kategori "*Excellent*" dan nilai yang dapat diterima (*Acceptable*), serta memperoleh *grade* "A". Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi pembelajaran telah berhasil mencapai standar usability yang baik dan sesuai dengan tujuan pengujian yang telah ditetapkan. Dengan demikian, dapat dianggap bahwa desain interaksi dari aplikasi pembelajaran ini memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna, sehingga dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang efisien, efektif, dan memuaskan bagi pengguna.

**Kata Kunci :** Hasil Pengujian, *Goal Directed Design* , *SUS*, *VARK Learning*.