

## Abstrak

Era digital dan kemajuan teknologi di Indonesia sudah berperan penting pada sehari-hari dan mencakup berbagai bidang, termasuk pendidikan. Dalam penerapan digital, aplikasi edukasi juga ikut berkembang. Aplikasi edukasi adalah salah satu pendukung dari proses pembelajaran anak untuk mencapai kemampuan berpikir (Thinking Skills) mereka. Salah satu kemampuan berpikir tersebut adalah Pengaplikasian atau tingkat 3 (tingkat C3) dalam Taksonomi Bloom yang ditujukan untuk anak berusia 8-9 tahun. Untuk membantu anak mencapai kemampuan berpikir mereka, sebuah aplikasi edukasi membutuhkan gaya interaksi (Interaction Styles) untuk membantu dan menyanggah anak dalam proses pembelajaran. Metode yang digunakan untuk menentukan gaya interaksi mana yang cocok dengan kemampuan berpikir tingkat 3 anak adalah dengan membandingkan dua gaya interaksi berbeda. Hasil dari tes yang telah dilakukan dan data yang dikumpulkan dari anak berusia 8-9 tahun, gaya interaksi yang disukai dan diminati anak adalah Form-Filling, namun gaya interaksi Direct Manipulation memiliki pencapaian kemampuan berpikir yang lebih tinggi dan efektif terlihat dari waktu pengerjaan yang hampir sama tapi memiliki nilai yang lebih tinggi.

Kata kunci : User Experience, Aplikasi Edukasi, Interaction Styles, Anak SD, User-centered Design