

ABSTRAK

Perkembangan yang pesat pada keterampilan fisik dan motorik pada masa kanak-kanak menyoroti pentingnya sistem pembelajaran yang interaktif untuk mendorong minat belajar mereka. Studi ini mengatasi masalah pada aplikasi belajar membaca yang ada untuk anak-anak, terutama dalam kompleksitas antarmuka dan adaptabilitas terhadap berbagai tingkat keterampilan. Dengan menggunakan pendekatan *child-centered design*, penelitian ini mengembangkan aplikasi membaca dengan desain interaksi *direct manipulation* yang disesuaikan untuk anak-anak berusia 5–8 tahun yang terdaftar di BiMBA-AIUEO. Kegunaan aplikasi membaca diuji pada 16 anak menggunakan kuesioner USE dan terdiri dari 30 pertanyaan yang mengevaluasi kegunaan, kemudahan penggunaan, kemudahan belajar, dan kepuasan. Dengan skor kegunaan yang tinggi sebesar 91,21%, hasilnya menunjukkan bahwa aplikasi tersebut memenuhi harapan dan kebutuhan anak-anak, sehingga sangat tepat untuk digunakan anak-anak dalam proses belajar membaca mereka. Dari empat permainan dengan jenis interaksi yang berbeda, sebanyak 75% pengguna lebih memilih desain yang berbasis instruksi verbal yang intuitif sebagai interaksi *direct manipulation* yang paling digemari. Studi ini menggambarkan efektivitas *child-centered design* dalam mengembangkan alat bantu pendidikan yang menarik yang memenuhi kebutuhan dan preferensi anak-anak. Namun, diperlukan peningkatan lebih lanjut untuk meningkatkan pengalaman belajar. Berikan petunjuk untuk setiap permainan yang akan dimainkan sehingga pengguna dapat memahami apa yang perlu mereka lakukan. Gunakan peta panas selama fase pengujian untuk memperoleh data mendalam tentang pola interaksi pengguna. Kemudian tambahkan fitur waktu layar untuk membatasi durasinya.

Kata Kunci: Aplikasi Pembelajaran, Membaca, Desain interaksi, *Child-Centered Design*, *Direct Manipulation*, *USE Questionnaire*