

ABSTRAK

Semakin berkembangnya jaman, banyak aplikasi digital beredar dan sering digunakan dalam keseharian manusia. Contohnya adalah aplikasi *game* yang dimainkan anak-anak. Hal ini memunculkan kekhawatiran bahwa aplikasi *game* tersebut kurang melatih kognitif dan motorik anak. Oleh karena itu dilakukan penelitian terhadap tiga pasang anak dengan memainkan permainan congklak berbasis *mouse*, *touch screen* dan menggunakan perangkat tradisional sebagai tolak ukur nilai. Penilaian dilakukan dengan cara melihat nilai variabel untuk menghitung interaksi yang telah ditentukan. Hasilnya menunjukkan bahwa interaksi berbasis *touch screen* memiliki nilai lebih tinggi dalam melatih motorik dan kognitif anak dari pada interaksi berbasis *mouse*. Interaksi berbasis *mouse* sudah cukup baik, namun akan lebih baik lagi jika dilakukan perbaikan agar nilai variabel interaksi lebih optimal.

Kata Kunci : interaksi, *indirect physical manipulation*, congklak, *user experience*, *touch screen*, *mouse*, tradisional.