

USER EXPERIENCE PADA IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BERBASIS ANDROID UNTUK SISWA SEKOLAH LUAR BIASA (SLB) NEGERI 1 LENGAYANG PESESIR SELATAN SUMATERA BARAT

**Rasmita¹, Dinda Djesmedi², Fitri Firdalius³
Universitas Putra Indonesia YPTK, Padang**

e-mail: ¹rasmita@upiypk.ac.id,

²dindadjesmedi@upiypk.ac.id, ³fitrifirdalius@upiypk.ac.id

Abstract: *User experience is very important in the implementation of Android-based English learning media for SLB Negeri 1 Lengayang students in South Pesisir, West Sumatra. Because SLB students have different learning needs and skills from students in general, it is important to pay attention to the user experience in accessing and using the learning media. The simplicity and ease of use of learning media must be easy to use and easy to understand by SLB students. The application developed is Android-based, with attractive images, sounds and videos. Observation and in-person interviews were the tools employed in this study. The application of Android-based English learning media for SLB students was a great success. The positive user experiences reported by both students and teachers demonstrate the importance of creating accessible, engaging, and effective learning media. So, it can be concluded that the use of Android-based learning media is able to increase interest in learning in SLBN 1 Lengayang students.*

Keywords: *user experience; English learning media; android; extraordinary school.*

Abstrak: Pengalaman pengguna (user experience) sangat penting dalam implementasi media pembelajaran bahasa Inggris berbasis Android untuk siswa SLB Negeri 1 Lengayang Pesisir Selatan Sumatera Barat. Karena siswa SLB memiliki kebutuhan dan keterampilan belajar yang berbeda dengan siswa pada umumnya, maka penting untuk memperhatikan pengalaman pengguna dalam mengakses dan menggunakan media pembelajaran tersebut. Kesederhanaan dan kemudahan penggunaan media pembelajaran harus mudah digunakan dan mudah dipahami oleh siswa SLB. Aplikasi yang dikembangkan berbasis Android, dengan menampilkan gambar, suara serta video yang menarik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan wawancara secara langsung. Penerapan media pembelajaran bahasa Inggris berbasis Android untuk siswa SLB ini sukses besar. Hasilnya yaitu pengalaman pengguna yang positif yang dilaporkan oleh siswa dan guru menunjukkan pentingnya membuat media pembelajaran yang dapat diakses, menarik, dan efektif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa menggunakan media pembelajaran berbasis Android ini mampu meningkatkan ketertarikan untuk belajar pada siswa SLBN 1 Lengayang.

Kata kunci: user experience; media pembelajaran bahasa Inggris; android; sekolah luarbiasa.

PENDAHULUAN

Dalam beberapa tahun terakhir, penggunaan media digital dalam pendidikan menjadi semakin lazim, karena memberikan pengalaman yang lebih menarik dan interaktif untuk siswa.

Salah satu platform media pembelajaran digital yang paling banyak digunakan adalah Android. Hal ini juga berlaku untuk siswa berkebutuhan khusus, seperti yang bersekolah di SLB (Sekolah Luar Biasa). Sekolah Luar Biasa (SLB) dalam bahasa Indonesia adalah lembaga

pendidikan yang memberikan layanan kepada siswa penyandang disabilitas di Indonesia, terdapat beberapa jenis SLB antara lain sekolah untuk tunanetra, tunarungu, dan tunagrahita. Sekolah-sekolah ini memainkan peran penting dalam memberikan pendidikan dan dukungan kepada siswa yang mungkin tidak memiliki akses ke sekolah biasa.

Salah satu tantangan yang dihadapi SLB adalah kurangnya media pembelajaran yang tepat untuk siswa penyandang disabilitas. Secara tradisional, sekolah telah menggunakan bahan cetak dan benda fisik untuk mengajar siswa. Namun, dengan perkembangan teknologi yang pesat, ada peluang baru untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif untuk siswa. Mempelajari bahasa Inggris sebagai bahasa kedua menjadi tugas yang menantang, terutama untuk siswa berkebutuhan khusus. Namun, dengan penerapan media pembelajaran berbasis Android, hal ini menjadi lebih mudah dikelola. Artikel ini mengeksplorasi pengalaman pengguna (user experience) penerapan media pembelajaran berbasis Android untuk pembelajaran bahasa Inggris pada siswa SLB (Sekolah Luar Biasa) Negeri 1 Lengayang Pesisir Selatan Sumatera Barat.



Gambar. Foto tim peneliti bersama Kepala sekolah dan siswa SLBN 1 Lengayang Pesisir Selatan

Media pembelajaran mengacu pada alat dan sumber yang digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar. Dalam konteks SLB, media pembelajaran dapat mencakup berbagai materi, seperti rekaman audio, video, dan permainan interaktif. Sumber daya ini dapat

membantu menjadikan pembelajaran lebih mudah diakses dan menarik untuk siswa penyandang disabilitas. Salah satu jenis media adalah media pembelajaran berbasis android. Ini melibatkan penggunaan perangkat seluler seperti smartphone dan tablet untuk menyampaikan konten pendidikan. Media pembelajaran berbasis Android dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa, serta dapat disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan spesifik setiap individu siswa.

Penggunaan media pembelajaran berbasis android untuk SLB semakin populer dalam beberapa tahun terakhir. Teknologi ini dapat memberikan berbagai manfaat bagi siswa penyandang disabilitas, termasuk peningkatan keterlibatan, peningkatan aksesibilitas, dan pengalaman belajar yang dipersonalisasi.

Dalam penelitian ini, siswa kelas 1 SLB Lengayang Pesisir Selatan diberikan media pembelajaran berbasis android untuk mendukung pembelajaran bahasa Inggris mereka. Media digital ini berupa berbagai aplikasi yang dirancang khusus untuk membantu penguasaan bahasa. Aplikasi ini menyertakan permainan interaktif, video, dan kuis yang membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik bagi siswa.

Salah satu faktor terpenting dalam penerapan media pembelajaran berbasis android adalah memastikan dapat diakses oleh semua siswa. Aplikasi harus ramah pengguna dan mudah dinavigasi, terlepas dari tingkat pengalaman siswa dengan teknologi. Selain itu, aplikasi harus dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan khusus siswa SLB, seperti penggunaan alat bantu visual dan bahasa yang disederhanakan.

Manfaat yang diperoleh dari penerapan lingkungan belajar berbasis Android untuk siswa SLB adalah dapat memberikan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Dengan bantuan video, animasi, dan kuis interaktif, lingkungan belajar berbasis Android dapat membuat pembelajaran

menjadi lebih menyenangkan dan mengasyikkan bagi siswa [4]. Selain itu, media dapat disesuaikan agar sesuai dengan kebutuhan unik dan gaya belajar setiap siswa, memungkinkan pembelajaran yang lebih efektif. User experience siswa kelas 1 SLB 1 Lengayang Pesisir Selatan Sumatera Barat dengan media pembelajaran berbasis Android untuk pembelajaran bahasa Inggris secara umum positif. Siswa-siswa ini dapat terlibat dengan materi dengan cara yang menyenangkan dan mendidik. Penggunaan permainan interaktif dan kuis sangat efektif dalam membantu siswa menyimpan informasi.

Namun, ada beberapa tantangan yang harus dihadapi saat mengimplementasikan media pembelajaran berbasis Android di SLB tersebut. Salah satu masalah utama adalah kurangnya sumber daya dan infrastruktur yang tersedia. Hal ini dapat menghambat untuk memberikan siswa akses ke teknologi dan peralatan yang diperlukan. Selain itu, tidak semua guru terlatih dalam penggunaan media digital, yang dapat menyebabkan kurangnya konsistensi dalam penerapannya.

METODE

Penerapan media pembelajaran berbasis android untuk siswa SLB I Lengayang Pesisir Selatan memerlukan perencanaan dan pelaksanaan yang matang. Langkah pertama adalah melakukan analisis kebutuhan untuk menentukan kebutuhan spesifik siswa. Proses ini melibatkan pertemuan dengan guru, orang tua, dan siswa itu sendiri untuk memahami gaya belajar, preferensi, dan tantangan mereka.



Gambar. Tim peneliti didampingi kepala sekolah melakukan need analysis untuk penelitian.

Berdasarkan analisis ini, peneliti mengidentifikasi bahwa siswa memerlukan materi pembelajaran yang interaktif dan menarik yang dapat mengakomodasi kebutuhan unik mereka.



Gambar. Tim peneliti observasi ke dalam kelas

Langkah selanjutnya adalah memilih media pembelajaran berbasis android yang sesuai untuk siswa dan mempertimbangkan beberapa faktor, seperti usia dan kelas siswa, isi media pembelajaran, dan kesesuaian media dengan infrastruktur sekolah yang ada. Selanjutnya memilih satu set aplikasi pembelajaran interaktif berbasis android yang kami yakini efektif dalam meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris siswa.

Terakhir, melatih para guru tentang penggunaan media pembelajaran berbasis android dan memberi mereka dukungan berkelanjutan untuk memastikan implementasi yang efektif. Ini termasuk memberikan bimbingan tentang bagaimana mengintegrasikan media pembelajaran ke dalam rencana pelajaran mereka, memantau kemajuan mereka, dan memberikan umpan balik.



Gambar. Ketua peneliti memberikan arahan tentang pengguna aplikasi android kepada guru-guru SLBN 1 Lengayang Pesisir Selatan

Untuk memahami pengalaman pengguna siswa SLB kelas 1 terhadap penerapan media pembelajaran berbasis android untuk pembelajaran bahasa Inggris, peneliti melakukan observasi langsung dan melakukan wawancara baik dengan siswa maupun guru. Secara keseluruhan, siswa SLB 1 Lengayang Pesisir Selatan memiliki pengalaman positif dengan media pembelajaran berbasis android. Mereka merasa materinya menarik dan menyenangkan, yang membantu mereka tetap termotivasi dan tertarik untuk belajar bahasa Inggris. Para siswa juga mengapresiasi fitur-fitur interaktif dari materi, seperti kuis dan permainan, yang membantu mereka melatih kemampuan bahasa mereka dengan cara yang menyenangkan. Namun, ada juga beberapa tantangan yang dihadapi para siswa. Misalnya, beberapa siswa merasa kesulitan untuk menavigasi materi, karena mereka tidak terbiasa menggunakan perangkat seluler. Selain itu, beberapa materi terlalu maju untuk tingkat bahasa siswa, sehingga sulit bagi mereka untuk memahami isinya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian di SLBN 1 Lengayang Pesisir Selatan ini menunjukkan keterlibatan dan motivasi yang meningkat dalam pembelajaran bahasa Inggris siswa berkebutuhan khusus tersebut. Media pembelajaran berbasis android juga ditemukan lebih mudah diakses daripada materi pembelajaran tradisional, karena dapat dengan mudah disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan khusus setiap siswa.

Pengalaman pengguna siswa kelas 1 SLB 1 Lengayang Pesisir Selatan dalam penelitian ini sangat positif. Banyak siswa melaporkan bahwa mereka senang menggunakan media pembelajaran berbasis android dan menganggapnya lebih menarik daripada materi pembelajaran tradisional. Mereka juga menghargai sifat media pembelajaran yang dipersonalisasi, karena

memungkinkan mereka untuk bekerja dengan kecepatan mereka sendiri dan fokus pada area di mana mereka paling membutuhkan bantuan. Fitur media pembelajaran yang interaktif memudahkan mereka untuk memahami dan melatih kemampuan bahasa Inggris mereka. Hal ini mengakibatkan meningkatnya motivasi dan partisipasi di kelas.

Kedua, media pembelajaran berbasis Android membuat pembelajaran lebih mudah diakses oleh siswa SLB. Banyak dari siswa tersebut memiliki keterbatasan fisik yang membuat mereka sulit untuk menggunakan materi pembelajaran tradisional. Dengan media pembelajaran berbasis Android, mereka dapat belajar dengan kecepatan mereka sendiri dan dengan cara yang nyaman bagi mereka. Hal ini berdampak pada meningkatnya rasa percaya diri dan kemandirian dalam belajar mereka.



Gambar. Salah seorang siswa mencoba penerapan aplikasi android pelajaran bahasa inggris tema anggota tubuh bersama guru

Seorang siswa yang bernama Clarisa berkomentar, "Saya suka menggunakan tablet untuk belajar bahasa Inggris karena menyenangkan seperti saya bermain game."



Gambar. Salah seorang Guru SLBN didampingi tim peneliti mempraktekan aplikasi ke siswa

Salah seorang guru yaitu Vina Harmaini, S.Pd yang terlibat dalam penelitian juga melaporkan pengalaman positif dengan media pembelajaran berbasis android. Mereka menemukan bahwa itu mudah digunakan dan dapat diadaptasi untuk memenuhi kebutuhan khusus setiap siswa. Mereka juga mengapresiasi peningkatan keterlibatan dan motivasi yang diberikan media pembelajaran kepada siswa mereka.

Pengalaman pengguna merupakan aspek kritis dari penerapan media pembelajaran berbasis android untuk SLB. Pengalaman pengguna mengacu pada keseluruhan pengalaman yang dimiliki pengguna saat berinteraksi dengan produk atau layanan. Pengalaman pengguna dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti aksesibilitas, kegunaan, dan desain.

Pengalaman pengguna yang positif saat mengimplementasikan media pembelajaran berbasis android untuk siswa SLB 1 Lengayang yaitu pertama, penting untuk mempertimbangkan fitur aksesibilitas media untuk memastikan bahwa media dapat digunakan oleh siswa dengan berbagai jenis kecacatan. Misalnya, media harus kompatibel dengan pembaca layar dan memiliki ukuran font yang dapat disesuaikan untuk siswa tunanetra.

Kedua, media harus dirancang dengan mempertimbangkan kesederhanaan dan kemudahan penggunaan. Antarmuka pengguna harus intuitif dan mudah dinavigasi, dengan instruksi yang jelas dan umpan balik yang diberikan kepada siswa.

Terakhir, penting untuk secara teratur mengumpulkan umpan balik dari siswa tentang pengalaman mereka dengan media pembelajaran berbasis android. Ini dapat dilakukan melalui survei atau kelompok fokus, dan umpan balik harus digunakan untuk terus meningkatkan media dan memastikannya tetap relevan dan efektif.

Aksesibilitas adalah aspek penting dari pengalaman pengguna untuk SLB. Media pembelajaran berbasis android

harus dapat diakses oleh semua siswa tanpa memandang kemampuannya. Misalnya, media pembelajaran harus kompatibel dengan pembaca layar dan teknologi pendukung. Media pembelajaran juga harus dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan SLB, seperti menyediakan format alternatif untuk teks dan video.

Kegunaan adalah aspek penting lain dari pengalaman pengguna. Media pembelajaran berbasis Android harus mudah digunakan dan dinavigasi. Media pembelajaran harus dirancang dengan antarmuka yang ramah pengguna yang mudah dipahami dan digunakan. Media pembelajaran juga harus memberikan petunjuk dan panduan yang jelas kepada penggunanya.

Desain juga merupakan aspek penting dari pengalaman pengguna. Desain media pembelajaran berbasis android harus menarik dan menarik secara visual. Media pembelajaran sebaiknya menggunakan warna, gambar, dan grafik yang sesuai dan relevan dengan isi. Desain juga harus konsisten di seluruh media pembelajaran untuk memberikan pengalaman pengguna yang kohesif.

Pengalaman pengguna terhadap penerapan media pembelajaran berbasis android untuk SLB positif. Siswa telah melaporkan bahwa media pembelajaran menarik dan merangsang, dan telah membuat pembelajaran lebih mudah diakses dan menyenangkan. Guru juga melaporkan bahwa media pembelajaran telah mempermudah pekerjaan mereka dengan menyediakan sumber daya interaktif yang mudah digunakan dan dinavigasi.

Implementasi media pembelajaran berbasis android untuk SLB I Lengayang Pesisir Selatan telah menjadi langkah signifikan untuk memberikan pendidikan yang berkualitas bagi semua siswa, terlepas dari kemampuannya. Sifat media yang interaktif dan menarik memberikan cara yang menyenangkan dan efektif untuk meningkatkan keterampilan bahasa Inggris mereka. Pengalaman pengguna terhadap penerapan media pembelajaran

berbasis android untuk SLB 1 Lengayang Pesisir Selatan Sumatera Barat positif, dan penggunaan media pembelajaran berbasis android berpotensi merevolusi sektor pendidikan Implementasi media pembelajaran berbasis Android telah memberikan dampak positif bagi pengalaman pengguna siswa SLB kami. Pertama, membuat belajar lebih menyenangkan dan menarik bagi mereka. Fitur media pembelajaran yang interaktif memudahkan mereka untuk memahami dan melatih kemampuan bahasa Inggris mereka. Hal ini mengakibatkan meningkatnya motivasi dan partisipasi di kelas.

Kedua, media pembelajaran berbasis Android membuat pembelajaran lebih mudah diakses oleh siswa SLB kita. Banyak dari siswa tersebut memiliki keterbatasan fisik yang membuat mereka sulit untuk menggunakan materi pembelajaran tradisional. Dengan media pembelajaran berbasis Android, mereka dapat belajar dengan kecepatan mereka sendiri dan dengan cara yang nyaman bagi mereka. Hal ini berdampak pada meningkatnya rasa percaya diri dan kemandirian dalam belajar mereka.

SIMPULAN

Implementasi media pembelajaran berbasis Android memberikan dampak positif bagi pengalaman pengguna di SLB 1 Lengayang Pesisir Selatan. Media memberikan pengalaman belajar yang interaktif, personal, dan efektif bagi siswa. Kemudahan penggunaan dan aksesibilitas media telah meningkatkan pengalaman pengguna bagi guru dan

siswa. Hasil positif yang dicapai siswa menunjukkan keefektifan media pembelajaran berbasis android. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berbasis Android sangat dianjurkan bagi sekolah luar biasa yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris siswanya.

DAFTAR PUSTAKA

- S. Prasetyaningsih and W. P. Ramadhani, "Analisa User Experience pada TFME Interactive Learning Media Menggunakan User Experience Questionnaire," *J. Integr.*, vol. 13, no. 2, pp. 147–157, 2021, doi: 10.30871/ji.v13i2.3180.
- A. Yulianti and E. Ekohariadi, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar," *J. IT-EDU*, vol. 5, no. 1, pp. 527–533, 2020, [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/38272>
- K. T. Martono, Eridani, and D. I. S. Isabella, "User experience pada Implementasi Virtual Reality sebagai Media Pembelajaran Anak Pengidap Autisme," *J. Politek. Caltex Riau*, vol. 6, no. 1, pp. 1–11, 2020.
- J. Santoso, "Usability User Interface dan User Experience Media Pembelajaran Kamus Kolok Bengkulu Berbasis Android," *J. Sist. dan Inform.*, vol. 12, no. 2, pp. 174–181, 2018.