

Analisis dan Desain Media Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Mahasiswa WNBK Menggunakan User Centered Design

Fitria Nugrahani¹, Tiara Hana Pratiwi², Iwan Sonjaya³, Eriya⁴

^{1,2,3,4} Teknik Multimedia Digital, Politeknik Negeri Jakarta, Depok, Indonesia

Email: ¹ fitria.nugrahani@tik.pnj.ac.id, ² tiara.hanapратиwi.tik18@mhs.pnj.ac.id, ³ iwan.sonjaya@tik.pnj.ac.id, ⁴ eriya@tik.pnj.ac.id

Email Penulis Korespondensi: fitria.nugrahani@tik.pnj.ac.id

Abstrak— Penggunaan Bahasa Inggris di zaman digital sekarang, sangat berpengaruh di berbagai sektor, terutama di sektor bisnis dan juga pemasaran. Berdasarkan data alumni Program Studi D-3 Manajemen Pemasaran (MP) tahun 2016 hingga 2018, 67 dari 100% alumni MP bekerja sebagai wirausaha. Dari data tersebut, 50% diantaranya bekerja sebagai wirausaha online seperti menjual gadget, desain sablon, produk kecantikan, dan lain sebagainya. Oleh karena itu, video pembelajaran bahasa Inggris dengan desain yang dapat memudahkan mahasiswa dalam mempelajari materi kosa kata pada e-commerce sebelum terjun ke dunia pekerjaan. Penelitian ini menggunakan pendekatan *User Centered Design*, salah satu pendekatan yang paling banyak digunakan untuk mempertimbangkan pengguna saat mengembangkan segala jenis produk. Dalam proses desain video pembelajaran, dimana pengguna/ mahasiswa merupakan pemangku kepentingan yang paling signifikan, penerapan konsep ini akan meningkatkan pengalaman peserta didik. Berdasarkan hasil pengujian terhadap dosen bahasa Inggris Manajemen Pemasaran, dapat disimpulkan bahwa hasil pengujiannya bersifat positif dan berada pada penilaian Sangat Setuju. Berdasarkan pengujian terhadap mahasiswa Manajemen Pemasaran PNJ dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran motion graphic kosa kata Bahasa Inggris telah memenuhi kelayakan untuk digunakan sebagai media pembelajaran pembantu bagi mahasiswa WNBK khususnya mahasiswa dengan tuna grahita

Kata Kunci: *User Centered Design*, Bahasa Inggris, Tuna Grahita, *Motion Graphic*, Media Pembelajaran

1. PENDAHULUAN

Politeknik Negeri Jakarta (PNJ) yang membuka program pendidikan Manajemen Pemasaran bagi Warga Negara Berkebutuhan Khusus (WNBK). Politeknik Negeri Jakarta merupakan satu-satunya politeknik di Indonesia yang membuka program khusus bagi penyandang disabilitas. Oleh karena itu diperlukan suatu media yang dapat membuat suasana pembelajaran menyenangkan dan menarik. Segala penunjang hak atas pendidikan tinggi harus dapat dirasakan oleh seluruh masyarakat, termasuk Warga Negara Berkebutuhan Khusus (WNBK). Hambatan yang dialami penyandang disabilitas menyebabkan mereka memerlukan layanan pendidikan khusus. Mereka memerlukan metode, alat dan kondisi lingkungan tertentu agar mereka dapat melakukan kegiatan pembelajaran dan kegiatan lainnya dengan mudah dan aman. Kondisi di atas perlu mendapat perhatian serius agar setiap dosen mampu menyajikan materi pembelajaran yang kreatif dan inovatif serta mudah diakses oleh mahasiswa berkebutuhan khusus. Multimedia pembelajaran ialah jenis media pembelajaran yang memakai basis multimedia atau sebuah sarana komunikasi yang bertujuan untuk menyampaikan pengetahuan atau menyalurkan pesan hingga dapat diproses dan mengembangkan prestasi siswa terhadap sasaran atau tujuan, perhatian dan kemauan dalam belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi pada pembelajaran tersebut, dengan kata lain semua bahan dan alat fisik yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan. Media edukasi memberikan peran dan pengaruh yang besar terhadap proses pencapaian tujuan pendidikan dan manfaat yang diinginkan. Media edukasi interaktif dimanfaatkan dalam memberikan materi pembelajaran kepada siswa peserta didik sehingga proses kegiatan belajar mengajar dapat dilaksanakan lebih efisien, efektif, interaktif, dan menyenangkan (Hompu, Yamin, & Sagala, 2016).

Berdasarkan permasalahan diatas, perlu dikembangkan teknologi asistif berupa media pembelajaran khusus yang dapat diakses oleh siswa berkebutuhan khusus untuk membantu proses pembelajaran. Untuk membantu permasalahan tersebut, perlu dirancang sebuah aplikasi interaktif berupa aplikasi berbasis desktop yang dapat menampilkan animasi, suara, dan tulisan tentang kosakata bahasa Inggris. Multimedia interaktif yang akan dibuat harus ramah terhadap WNBK dan berbasis kurikulum terpadu tematik adaptif untuk melatih, mendidik dan membekali peserta didik menguasai bidang sesuai kemampuan dan minat masing-masing. Data interview alumni Program Studi D-3 Manajemen Pemasaran (MP) menunjukkan bahwa alumni tahun 2016 hingga 2018, 67% bekerja sebagai wirausaha. Dari alumni wirausaha tersebut, 83% diantaranya bekerja sebagai penjual online seperti menjual gadget, desain sablon, produk kecantikan, dan lain sebagainya. Saat melakukan wawancara terhadap lulusan Manajemen Pemasaran 2019, Sofi Rosyaddah Bayyanah menyatakan bahwa mata kuliah Bahasa Inggris merupakan mata kuliah wajib yang sulit dipahami. Sehingga, penelitian ini berfokus untuk membuat desain media pembelajaran Bahasa Inggris yang bisa digunakan untuk meningkatkan ketertarikan siswa mempelajari kosa-kata Bahasa Inggris terlebih pada e-commerce dengan menggunakan pendekatan *User Centered Design (UCD)*. Dalam kaitannya dengan Media Pembelajaran, *User Centered Design* merupakan bagian dari MDLC (Multimedia Development Life Cycle), sehingga desain aplikasi yang dikembangkan melalui *User Centered Design* akan dioptimalkan dan fokus pada kebutuhan *end-user* sehingga diharapkan media pembelajaran akan mengikuti kebutuhan user (Sutcliffe, 1999). Dalam mendesain media pembelajaran berbasis video ini, penulis menggunakan berbagai metode dan alat investigasi (literatur review, survei

dan wawancara) untuk mengembangkan pemahaman tentang kebutuhan pengguna, dalam hal ini penerapannya pada media pembelajaran berbasis motion graphic dengan materi kosa kata bahasa Inggris pada e-commerce yang akan digunakan oleh mahasiswa Prodi Manajemen Pemasaran WNBK PNJ. Peneliti berharap dengan analisis dan desain media pembelajaran bahasa Inggris untuk mahasiswa WNBK menggunakan *User Centered Design* ini, nantinya motivasi siswa MP-WNBK dalam melaksanakan pembelajaran akan meningkat setelah menggunakan media pembelajaran yang akan dikembangkan.

Ada beberapa penelitian sejenis yang juga membahas mengenai media pembelajaran untuk siswa tunagrahita, salah satunya penelitian Ghaisani Dwi Miranti (2017) dengan judul “Perancangan Animated Motion Graphic Sebagai Media Alternatif Pembelajaran Anak Tuna Grahita” yang dirancang sebagai bentuk upaya dalam pendidikan dimana pendidikan merupakan bagian terpenting dari perkembangan anak sejak bayi hingga dewasa. Semua anak berhak atas pendidikan yang layak, kecuali anak berkebutuhan khusus khusus anak dengan disabilitas intelektual. Di dalam penelitian tersebut, Ghaisani menyatakan bahwa desain animasi motion graphic dapat menjadi media pembelajaran alternatif bagi anak dengan gangguan jiwa. Grafik gerak animasi ini dirancang khusus untuk anak berkebutuhan khusus dengan disabilitas intelektual sedang dan menawarkan kepada guru berbagai cara untuk menyampaikan materi. Penulis merancang animasi motion graphic materi pengembangan diri ini untuk membantu anak tunagrahita memahami materi pengembangan diri. Subyek penelitian ini adalah siswa tunagrahita pada siswa kelas VI Sekolah Dasar.

Di bandingkan dengan penelitian diatas, penelitian ini akan lebih terfokus pada analisis dan desain media pembelajaran bahasa Inggris untuk mahasiswa WNBK menggunakan *User Centered Design* untuk nantinya dapat dikembangkan lebih lanjut menjadi Media Pembelajaran secara utuh. Dalam analisis dan desain media pembelajaran bahasa Inggris untuk mahasiswa WNBK menggunakan *User Centered Design* ini, berfokus untuk menciptakan kondisi dimana user tidak harus menyesuaikan sikap dan perilaku mereka untuk belajar menggunakan suatu sistem, tetapi sistem dapat dirancang untuk mendukung keyakinan, sikap dan perilaku user yang dituju saat mereka berhubungan dengan tugas-tugas yang dirancang oleh sistem. Hasil penggunaan *User Centered Design* untuk desain media pembelajaran ini adalah produk multimedia yang menawarkan pengalaman yang lebih efisien dan user-friendly. Hasil analisis dan desain ini nantinya akan digunakan untuk membangun sistem multimedia yang menggabungkan beberapa kosa kata Bahasa Inggris dengan maksud membantu pengajar mahasiswa Prodi D-3 Manajemen Pemasaran WNBK PNJ agar lebih efektif dengan menggunakan motion graphic sebagai media pembelajaran nya. Multimedia interaktif kosakata bahasa Inggris yang akan dikembangkan nantinya berbentuk motion grafis yang dibuat menarik dengan komposisi layout dan pewarnaan yang sesuai sehingga tetap menarik perhatian namun tidak mengganggu penyampaian materi.

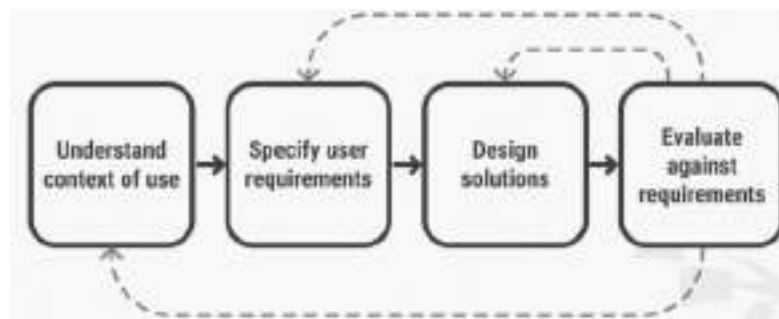
2. METODE PENELITIAN

2.1 Kerangka Dasar Penelitian

Secara umum proses dari User Centered Design berupa iterasi, yaitu pengulangan dan evaluasi yang dilakukan pada setiap proses sebelum melanjutkan ke proses selanjutnya. proses-proses tersebut antara lain: Understand Context of Use, Specify User Requirements, Design Solutions, dan Evaluation Against Requirements.

2.2 Tahapan Penelitian

Secara umum ada 4 tahap yang ada pada proses *User Centered Design* yaitu:



Gambar 1. Tahapan pada proses User Centered Design
(<https://www.interaction-design.org/literature/topics/user-centered-design>)

a) *Understand Context of Use*

Mengerti konteks kegunaan dari penggunaan sistem seperti Siapa yang akan menggunakan aplikasi tersebut, untuk apa mereka menggunakannya dan dalam situasi seperti apa mereka menggunakan aplikasi tersebut.

b) *Specify User Requirements*

Menentukan kebutuhan user (user requirements). Pada proses ini perancang harus dapat menentukan kebutuhan user di dalam bisnis dan tujuan yang akan dicapai.

c) *Design Solutions*

Proses berikutnya adalah merancang solusi dari User Requirements yang telah dijelaskan pada proses sebelumnya, proses perancangan ini akan melewati beberapa tahapan mulai dari konsep kasar, prototype hingga desain lengkap.

d) *Evaluation Against Requirements*

Evaluasi akan dilakukan dengan melibatkan user yang akan menggunakan, evaluasi dilakukan mulai dari proses pertama dan dilanjutkan ke proses berikutnya.

Prinsip dalam *User Centered Design* yang dapat digunakan sebagai panduan dalam menjalankan UCD dalam pembentukan media pembelajaran, antara lain:

1. Fokus pada pengguna

Perancangan harus berhubungan langsung dengan pengguna. Misalnya melalui interview dan survey. Tujuannya adalah untuk memahami kognisi, karakter, dan sikap pengguna serta karakteristik. Aktivitas utamanya mencakup pengambilan data, analisis, dan integrasinya ke dalam informasi perancangan dari pengguna tentang karakteristik tugas, lingkungan teknis atau organisasi.

2. Perancangan terintegrasi

Perancangan harus mencakup antarmuka pengguna, sistem buatan (cara penggunaan) dan dukungan teknis seperti kebutuhan perangkat lunak dan perangkat keras yang dibutuhkan.

3. Dari awal berlanjut pada pengujian pengguna

Satu-satunya pendekatan yang sukses dalam perancangan sistem yang berpusat pada pengguna adalah secara empiris dibutuhkan observasi tentang kelakuan pengguna, evaluasi umpan balik yang cermat, wawasan pemecahan terhadap masalah yang ada, dan motivasi yang kuat untuk mengubah rancangan.

4. Perancangan interaktif

Sistem yang sedang dikembangkan harus didefinisikan, dirancang dan melakukan beberapa kali test. Berdasarkan hasil test kelakuan dari fungsi, maka akan dapat ditarik kesimpulan mengenai tingkat keberhasilan produk tersebut.

2.3 Objek Penelitian

Objek pada penelitian ini adalah Media pembelajaran Bahasa Inggris Mahasiswa WNBK.

2.4 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam Analisis dan Desain Media Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Mahasiswa WNBK Menggunakan *User Centered Design* yaitu:

a) Wawancara

Wawancara dilakukan kepada dosen bahasa Inggris Manajemen Pemasaran. Penulis menyiapkan pertanyaan-pertanyaan yang lengkap dan rinci mengenai faktor-faktor penyebab kurangnya pemahaman materi yang diberikan dosen terhadap mahasiswa WNBK PNJ. Metode ini digunakan untuk mendapatkan data tentang faktor-faktor terkait efektivitas dan cara pengajaran yang diberikan dosen terhadap mahasiswa WNBK PNJ. Selain itu, peneliti juga mewawancarai terkait materi, batasan-batasan yang diterapkan pada media pembelajaran berdasarkan target audiens.

b) Studi literatur

Studi literatur ini dilakukan untuk menganalisis kebutuhan audiens yaitu mahasiswa WNBK seperti pada aset dan gerakan dalam video, penamaan karakter dan sebagainya.

c) Kuesioner

Kuesioner digunakan untuk menilai hasil akhir analisis dan desain media pembelajaran bahasa Inggris mahasiswa WNBK secara keseluruhan. Pada kuesioner ini menggunakan skala likert modifikasi dengan memiliki 4 pilihan respon. Kuesioner tersebut diisi oleh dua dosen bahasa Inggris di Manajemen Pemasaran yang expert di bidang pengajaran terutama dalam bahasa Inggris. Kuesioner selanjutnya yaitu diisi oleh mahasiswa Manajemen Pemasaran, kuesioner tersebut berupa google form pretest dan post-test terkait materi yang terdapat dalam media pembelajaran bahasa Inggris mahasiswa WNBK. (<https://www.reveall.co/guides/user-centered-design>)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisis Konteks

Analisis kebutuhan atau need assessment merupakan tahap awal dalam suatu penyelidikan yang bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai situasi yang terjadi (Khairudin dkk, 2021). Tahapan ini merupakan tahap Understand Context of Use yang merupakan merupakan tahap awal pada pendekatan *User Centered Design*. Pada tahap ini

dilakukan identifikasi masalah, latar belakang pembuatan media pembelajaran, serta penentuan alur motion graphic dalam Media pembelajaran. Selain itu, dilakukan pula pengumpulan informasi serta berbagai data yang dibutuhkan dalam pembuatan media pembelajaran. Peneliti juga melakukan pengumpulan data dan informasi yang mendukung. Adapun pengumpulan data dan informasi yang dibutuhkan dilakukan dengan menganalisis berbagai referensi, menghubungi berbagai pihak terkait serta berkonsultasi dengan pembimbing dan ahli melalui metode wawancara dengan Pengajar Bahasa Inggris Manajemen Pemasaran, Ibu Tika Dwi Ariyanti. Pada sesi wawancara tersebut, penulis membahas tentang batasan, materi dan target user media pembelajaran ini. Setelah melakukan wawancara, penulis merangkum hasil wawancara menjadi konsep dari “Media Pembelajaran berbentuk Motion Graphic Kosa Kata Bahasa Inggris” yang menjelaskan tujuan dan sasaran dari pembuatan media pembelajaran. Dari hal tersebut didapatkan *user requirements* seperti tabel 1 berikut.

Tabel 1. *User Requirement Media Pembelajaran*

Jenis Produk	Motion Graphic 2D
Nama Produk	Media Pembelajaran berbentuk Motion Graphic Kosa Kata Bahasa Inggris untuk Mahasiswa MP-WNBK PNJ
Tujuan Utama	Membuat Media Pembelajaran berbentuk Motion Graphic Kosa Kata Bahasa Inggris untuk Mahasiswa Prodi D-3 MPWNBK PNJ
Target Pengguna	Mahasiswa tuna grahita Prodi D-3 Manajemen Pemasaran PNJ
Batasan	• Materi sesuai untuk mahasiswa ProdiD-3 MP-WNBK PNJ dengan kebutuhan khusus tuna grahita sesuai analisis dan desain yang diperoleh menggunakan pendekatan <i>User Centered Design</i> • Materi berisikan pembelajaran kosakata bahasa inggris tentang ecommerce
Software yang Digunakan	Adobe After Effects
Output Produk	.mp4 (Video)

3.2. *Specify User Requirements*

Pada tahap selanjutnya *Specify User Requirements*, penulis mengumpulkan berbagai bahan pertimbangan dalam pembuatan media pembelajaran motion graphic bahasa Inggris yang ditinjau dari berbagai segi, mulai dari segi psikologis-mengingat media ini merupakan media pembelajaran yang dikhususkan untuk WNBK, maka pertimbangan-pertimbangan psikologis juga diperlukan guna menyesuaikan produk media (motion graphic) dengan kebutuhan pengguna (WNBK). Adapun beberapa hal yang perlu diperhatikan kesesuaiannya antara produk (motion graphic) dan juga target pengguna antara lain Pemilihan nama karakter, gerakan asset dalam motion graphic, pengisi suara, jumlah asset yang sesuai dan keefektifan penggunaan audio visual sebagai media pembelajaran WNBK.

a. Pembuatan Nama Karakter

Nama karakter motion graphic Kosa Kata Bahasa Inggris yang penulis buat bernama Vio. Pemilihan nama ini dibuat agar audiens yang merupakan pengguna dengan tunagrahita dapat dengan mudah mengenali dan memahami nama karakter. Gangguan bahasa sering dialami oleh anak tunagrahita termasuk kesulitan dalam menguasai bunyi-bunyi bahasa yang diproduksi oleh alat ucap serta kesalahan dalam pengucapan konsonan (Dodd & Thompson, 2001 dalam Janah, 2019). Janah (2019) menambahkan bahwa anak tunagrahita cenderung mengalami kesulitan dalam pengucapan fonem c dan d dan juga mengalami kesulitan dalam pengucapan konsonan pada beberapa kata seperti ceri, apel, dan domba. Sehingga, pemilihan nama karakter Vio yang mudah diingat, dikenal dan diucapkan dinilai amat cocok untuk dapat lebih membantu pembelajaran pada anak tunagrahita melalui motion graphic Kosa Kata Bahasa Inggris.

b. *Voice Over Talent*

Voice Over (VO) Talent atau pengisi suara motion graphic yang dibuat ini memilih Ibu Tika selaku dosen WNBK. Pemilihan Ibu Tika sebagai VO Talent didasarkan pada kecenderungan anak tunagrahita yang memiliki keterbatasan sosial—sehingga cenderung mengalami kesulitan dalam berinteraksi dengan orang baru (Awalia, 2016). Pendidikan anak tunagrahita sendiri cenderung bersifat inklusif dan individual sehingga dengan menggunakan Ibu Tika selaku guru WNBK yang sudah dikenal sebelumnya oleh anak tunagrahita, maka hal ini dapat lebih membangun hubungan psikologis yang erat dengan anak dan membantu mereka untuk lebih memahami pembelajaran.

c. Gerakan *Motion Graphic*

Gerakan-gerakan serta transisi dalam motion graphic yang dibuat diatur secara lebih lambat dibandingkan motion graphic kebanyakan. Hal ini bertujuan untuk mempermudah pemahaman anak tunagrahita dalam memahami maksud yang ingin disampaikan melalui motion graphic dengan lebih jelas. Hal ini menimbang dari kemampuan intelegensi

anak tunagrahita yang cenderung lebih rendah (Awalia, 2016) sehingga media audio visual (motion graphic) dengan ritme yang lambat dan memungkinkan pengulangan amat cocok untuk membantu anak dalam memahami pesan (Janah, 2020).

d. Minimalisasi Jumlah Aset

Aset yang digunakan dalam pembuatan motion graphic ini cenderung lebih sedikit dan meminimalisi ornamen yang dirasa tidak perlu. Hal ini bertujuan agar tampilan visual lebih sederhana, terfokus dan menyampaikan pesan pembelajaran secara lebih padat dan jelas kepada anak tunagrahita. Mengingat anak tunagrahita cenderung sulit untuk berkonsentrasi jika dihadapkan pada banyak objek serta memiliki kecenderungan kesulitan untuk berkonsentrasi/fokus (Ethyca, 2019). Sehingga minimalisasi aset dinilai amat penting untuk dilakukan agar tujuan pembelajaran yang hendak dicapai oleh anak tunagrahita melalui pembuatan motion graphic dapat tercapai dengan baik.

e. Efisiensi Media Motion Graphic

Banyak literasi yang menyatakan bahwa alat bantu/media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak tunagrahita amat efisien dalam membantu ketercapaian tujuan pembelajaran bagi anak tunagrahita. Penelitian yang dilakukan oleh Husni dan Afianti (2021) menyatakan bahwa penggunaan media audio visual (video) yang sesuai dapat membantu memotivasi dan menumbuhkan konsentrasi bagi anak tunagrahita.

3.2 Design Solutions

Setelah melakukan pengumpulan dan analisa data serta mengetahui konsep dari produk/media, tahapan selanjutnya adalah *Design Solutions* dengan membuat alur *motion graphic* dari media pembelajaran yang akan dikembangkan. Secara definitif, alur merupakan sekuen keseluruhan dari serangkaian peristiwa (Wandira dkk, 2019). Dalam penelitian ini, alur merupakan serangkaian unsur yang terdapat dalam motion graphic mulai dari awal hingga akhir. Adapun alur motion graphic kosa kata Bahasa Inggris meliputi introduction, opening, segment 1, filler, segment 2, closing, dan credit. Alur motion graphic kosa kata Bahasa Inggris dimulai dengan introduction, disajikan pengenalan dari tokoh utama motion graphic bernama Vio, selanjutnya disajikan kalimat pembuka yang berhubungan dengan isi motion graphic (seperti kalimat pengusaha dan e-commerce) yang membantu penonton untuk masuk ke dalam inti dari media pembelajaran. Dalam *motion graphic* dalam media pembelajaran ini, dijelaskan mengenai berbagai kosa kata Bahasa Inggris yang ada di *e-commerce* secara umum (bagian utama laman *e-commerce* dan kosa kata umum lainnya) yang kemudian menuntun penonton menuju ke segment 2 yang berisi *motion graphic* yang menjelaskan berbagai kosa kata Bahasa Inggris yang terkait dengan penjualan.

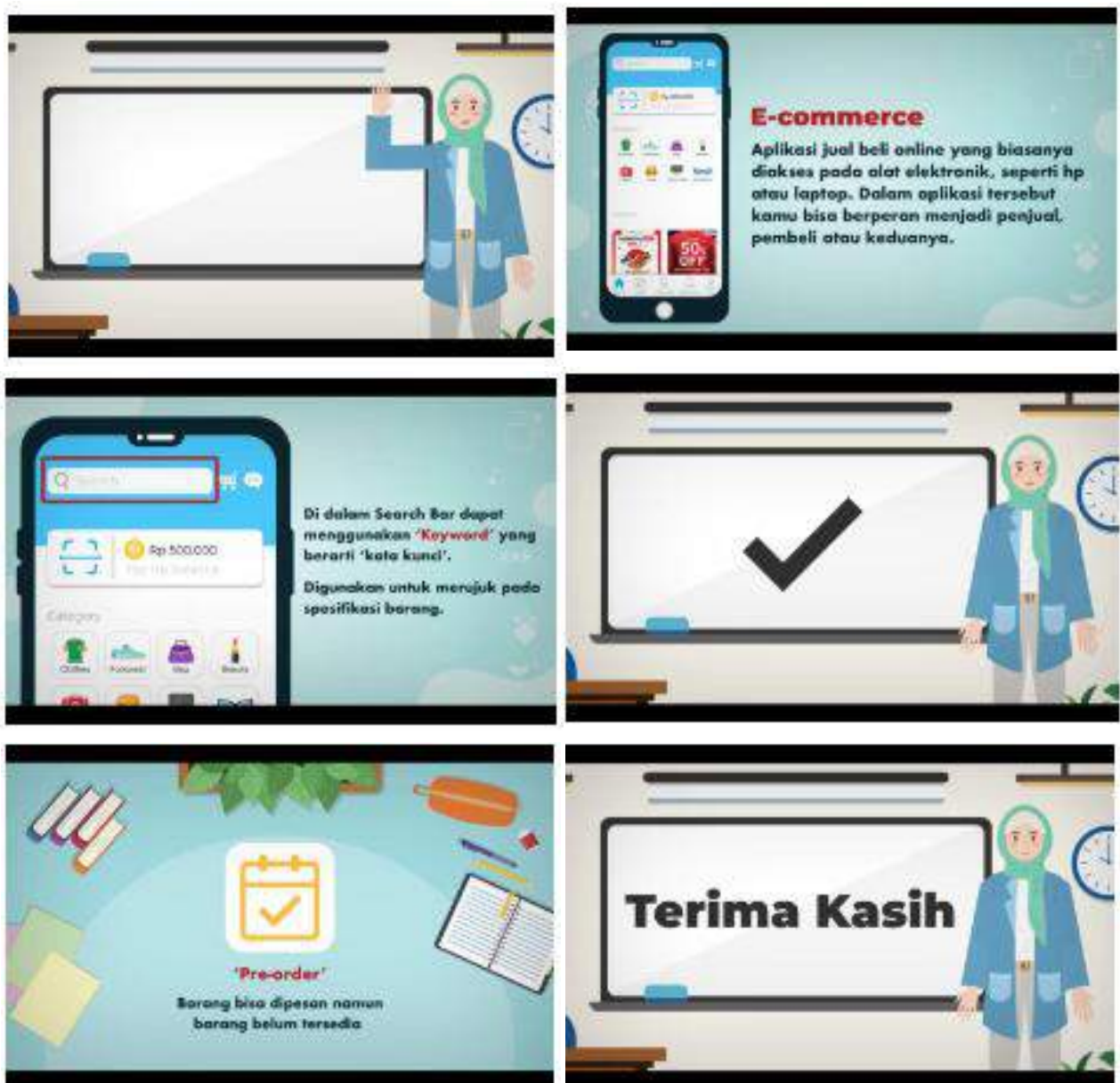
Tahapan *Design Solutions* memuat *storyboard motion graphic* yang menggambarkan hasil dari tahapan-tahapan sebelumnya dalam bentuk rancangan sketsa berisi arahan dan digunakan sebagai alat perencanaan dari bagaimana cara membuat sebuah produk (Syafira dkk, 2022).

Scene 1 – Opening	Aksi (Action): Karakter melakukan perkenalan diri, menjelaskan tujuan dari karakter tersebut, dan mengajak untuk menonton materi. Keterangan: - Efek fade in, terlihat latar ruang kelas - Karakter masuk, lalu efek zoom in Durasi: 45 detik Sfx: Character name dan voice over karakter
Scene 2 – Intro Materi	Aksi (Action): Menampilkan peribahasa materi dengan menjelaskan yang dimaksud dengan E-commerce Keterangan: - Terdapat teks: E-commerce - Muncul ilustrasi ponsel dengan UI e-commerce - Muncul teks penjelasan mengenai "Apa itu E-commerce?" Durasi:

Scene 3 – Filler	Aksi (Action): Memperlihatkan karakter untuk menjelaskan situasi/situasi 1 dan mempersiapkan materi ke scene 2 Keterangan: - Terdapat transisi - Background/ruang kelas - Karakter muncul dan menjelaskan materi selanjutnya yang akan dibahas Durasi: 20 detik Sfx: Character name dan voice over karakter
Scene 4 – Materi (Segment 2)	Aksi (Action): Memperlihatkan kumpulan kosa kata Bahasa Inggris yang berhubungan dengan penjualan dalam aplikasi e-commerce Keterangan: - Terdapat transisi - Background/ruang belajar - Muncul berbagai icon kosa kata yang berhubungan dengan penjualan di e-commerce - Muncul kosa kata Bahasa Inggris beserta artinya Durasi: 1 menit Sfx:

	21 detik
	Sfx: Character name dan voice over karakter
Scene 3 – Materi (Segmen 1)	
	Aksi (Action): Menampilkan kumpulan kata kata Bahasa Inggris seperti aplikasi e-commerce. Keterangan: - Zoom in pada ilustrasi ponsel dan UI e-commerce. - Muncul teks kata kata dalam Bahasa Inggris beserta dengan artinya. - Muncul teks penjelasan dari beberapa kata kata tersebut. Durasi: 5 menit Sfx: Character name dan voice over karakter
Scene 6 – Closing	Fan music dan voice over karakter Aksi (Action): Karakter melakukan penutupan dengan closing statement dan berpamitan dengan para audiens. Keterangan: - Background ruang kelas - Karakter melakukan closing statement dan mengucapkan terimakasih - Click fade out Durasi: 23 detik Sfx: Character name dan voice over karakter
Scene 7 – Credits	Aksi (Action): Menampilkan daftar pihak-pihak yang terlibat dalam pembuatan video motion graphic ini. Keterangan: - Background hitam - Nama pihak muncul secara bergantian beserta dengan perannya Durasi: 15 detik Sfx: Effect music

Gambar 2. Storyboard Motion Graphic Media Pembelajaran



Gambar 3. User Interface Motion Graphic Media Pembelajaran

3.4. Evaluation and Validation Against Requirements

Tahapan selanjutnya adalah tahap evaluasi desain yang dihasilkan. Tahap evaluasi ini dilakukan dengan validasi dosen dan mahasiswa selaku user media pembelajaran yang akan dikembangkan menggunakan diskusi, wawancara dan kuesioner. Kegiatan diskusi, wawancara dan kuesioner ini dilakukan untuk memvalidasi kesesuaian desain media pembelajaran dengan capaian pembelajaran yang diharapkan, kesesuaian konten (pemilihan audio visual) hingga kesesuaian media secara keseluruhan bagi pembelajaran Bahasa Inggris bagi mahasiswa WNBK. Adapun hal pertama yang dilakukan adalah memaparkan storyboard dan desain user interface dari motion graphic media pembelajaran kepada dosen. Kemudian lembar kuesioner yang telah dibuat diberikan kepada masing-masing dosen. Adapun kuesioner itu sendiri berisi beberapa pertanyaan terkait media motion graphic dengan empat pilihan respon berdasarkan skala likert (Sangat Tidak Setuju; 1, Tidak Setuju; 2, Setuju; 3 dan Sangat Setuju; 4).

Kegiatan validasi desain dilakukan dengan dua orang dosen Bahasa Inggris Prodi D-3 Manajemen Pemasaran PNJ untuk WNBK yakni Ibu Tika Dwi Ariyanti dan Ibu Iftita Rahmi. Kami melakukan wawancara singkat untuk membahas kembali user requirements yang sudah pernah dilakukan sebelumnya, kemudian dilakukan diskusi bersama mengenai storyboard dan desain user interface yang sudah dibuat dan menyesuaikan apabila ada yang kurang sesuai dengan kebutuhan user. Tahapan terakhir adalah meminta Ibu Tika Dwi Ariyanti dan Ibu Iftita Rahmi untuk mengisi kuesioner yang berhubungan dengan kesesuaian desain media pembelajaran dengan capaian pembelajaran yang diharapkan, kesesuaian konten (pemilihan audio visual) hingga kesesuaian media secara keseluruhan bagi pembelajaran Bahasa Inggris bagi mahasiswa WNBK. Hasil dari kuesioner ini akan dianalisa menggunakan skala Likert dengan hasil seperti di bawah ini:

- Hasil kuesioner oleh Ibu Tika Dwi Ariyanti, M.Psi

$$\text{index}(\%) = \frac{33}{40} \times 100\% = 82,5\%$$

- Hasil kuesioner oleh Ibu Iftita Rahmi, M.Psi

$$\text{index}(\%) = \frac{37}{40} \times 100\% = 92,5\%$$

Hasil kuesioner di atas, menunjukkan bahwa dari keseluruhan poin pertanyaan di kuesioner, hasil pengujiannya bersifat positif dan berada pada penilaian Setuju hingga Sangat Setuju hampir 100%. Berdasarkan hasil wawancara, diskusi serta kuesioner menunjukkan bahwa desain, pewarnaan, dan pilihan audio yang akan digunakan dalam motion graphic media pembelajaran bahasa Inggris yang dirancang mudah dipahami, materi kosakata bahasa Inggris, pelafalan dan penyampaian yang akan diterapkan dalam motion graphic media pembelajaran juga dapat tersampaikan dengan baik.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil wawancara, diskusi, dan analisis data kuesioner yang telah dijabarkan diatas, dapat disimpulkan bahwa desain media pembelajaran berupa motion graphic kosa kata Bahasa Inggris dengan pendekatan *User Centered Design* ini telah memenuhi kelayakan dan desain ini akan dikembangkan menjadi sebuah media pembelajaran lengkap untuk digunakan sebagai bahan ajar untuk mahasiswa Prodi D-3 MP-WNBK PNJ.

REFERENCES

- Adela Dewi Fortuna Putry, Desy Fitri Aulia Latuconsina, Nadiyah Ratnaduhita. (2021). 'Desain Interaktif Pengenalan Ragam Hewan kepada Anak Usia Dini Penyandang Tunagrahita dengan Menggunakan Metode MDLC'. Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi dan Industri, Institut Teknologi Telkom Surabaya. Kumpulan Karya Tulis Ilmiah Tingkat Nasional 2021 ISBN 978-623-94143-3-7.
- Awalia, H. R. 2016. Studi Deskriptif Kemampuan Interaksi Sosial Anak Tunagrahita Ringan. Jurnal Pendidikan Khusus.
- Bayuksalih, I. Bayburt, S. Bayuksalih, G. Baskaraca, A.P. Karim, H. & Rahman, A.A. 2017, '3D Modelling And Visualization Based On The Unity Game Engine – Advantages and Challenges', ISPRS Ann. Photogramm. Remote Sens. Spatial Inf. Sci., IV-4/W4, 161-166.
- Etycha, S. E. 2019. Pengaruh Fishing Game Terhadap Konsentrasi Anak Tunagrahita Di Slb C Alpha Wardahana Surabaya. Jurnal STIKES WILLIAM.
- Husni, M., dan Afriani, G. 2021. Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada Anak Berkebutuhan Khusus di SMP Negeri Pekanbaru. MILENIAL. 2(1): 12-19
- Irawan, Billy. 2016. 'Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Simulasi 3d Cara Kerja Mesin 4 Langkah dan Perkenalan Komponen Utama Mesin Menggunakan Metode Cai'. Universitas Internasional Batam.
- Janah, N. M. 2020. Intervensi Kejelasan Berbicara Anak Tunagrahita Melalui Pemodelan Berbasis Video. INKLUSI. 7(1): 1-20 <https://www.interaction-design.org/literature/topics/user-centered-design>
<https://www.reveall.co/guides/user-centered-design>

- Khairudin., Fauzan, A., Armianti., dan Suryani, K. 2021. Analisis Kebutuhan Model Problem Posing Berorientasi STEM untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar dan Kemampuan Problem Solving. JSHP. 5(1): 159-168
- Lau, M. I., & Prasetyaningsih, S. 2016. "Implementasi Teknik Rigging Pada Film Animasi 2" Gadis Sapu Lidi". Jurnal SIMETRIS, 7(2), 427-438.
- Sutcliffe, "User-centred design for multimedia applications," Proceedings IEEE International Conference on Multimedia Computing and Systems, Florence, Italy, 1999, pp. 116-123 vol.1, doi: 10.1109/MMCS.1999.779131.