

PERANCANGAN APLIKASI BELAJAR DENGAN METODE TRIVIA BERBASIS GOOGLE ASSISTANT BAGI PENYANDANG DISABILITAS TUNA NETRA

Aulia Andinia

ABSTRAK

Aplikasi berbasis *mobile* yang diberi nama “Natasha Bot” ini merupakan media belajar virtual yang ditujukan untuk penyandang disabilitas khususnya tuna netra. Natasha Bot berisikan soal-soal mata pelajaran di sekolah yang dirancang untuk pelajar Sekolah Dasar kelas 6 dalam bentuk tebak-tebakan atau *trivia*. Sistem dan infrastruktur kegiatan belajar khusus penyandang disabilitas yang sudah difasilitasi oleh pemerintah dirasa masih kurang karena masih terdapat beberapa masalah yang timbul seperti tidak nyamannya pelajar penyandang disabilitas dalam lingkungan belajar karena merasa berbeda dan juga guru di sekolah inklusif yang belum dibekali kemampuan atau teknik khusus dalam pembelajaran untuk penyandang disabilitas. Aplikasi Natasha Bot hadir sebagai inovasi yang memanfaatkan teknologi *open source* dari Google dan dirancang untuk membuat pelajar penyandang disabilitas khususnya tuna netra merasa nyaman dalam kegiatan belajar karena terdapat fitur suara dalam Natasha Bot yang menjadikannya terjalin komunikasi dua arah antara si pelajar dan Natasha Bot, dengan kata lain Natasha Bot berperan pula sebagai teman virtual sekaligus sebagai media belajar. Penelitian ini menggunakan metode *design thinking* dengan teknologi *Artificial Intelligence* dan dirancang berbasis *framework* Google Assistant dan Google Cloud sebagai basisdata atau media penyimpanan. Natasha Bot di harapkan dapat membantu memajukan dunia pendidikan khususnya penyandang disabilitas tuna netra dengan pendekatan yang lebih inovatif dan aplikatif.

Kata Kunci : Aplikasi media belajar, penyandang disabilitas, tuna netra, Google Assistant, Artificial Intelligence

DESIGN OF LEARNING APPLICATION WITH TRIVIA METHOD BASED ON GOOGLE ASSISTANT FOR PEOPLE WITH DISABILITY

Aulia Andinia

ABSTRACT

This mobile based application called "Natasha Bot" is a virtual learning media aimed at people with disabilities especially blind people. Natasha Bot contains questions about subjects in schools designed for elementary school students in grade 6 in the form of guessing or trivia. The system and infrastructure of special learning activities for people with disabilities that have been facilitated by the government are felt to be lacking because there are still some problems that arise such as the inconvenience of students with disabilities in the learning environment because they feel different and also teachers in inclusive schools who have not been equipped with special skills or techniques in learning for people with disabilities. The Natasha Bot application comes as an innovation that utilizes open source technology from Google is designed to make students with disabilities especially the blind feel comfortable in learning activities because there are voice features in Natasha Bot that make it a two-way communication between the student and Natasha Bot therefore, Natasha Bot also acts as a virtual friend as well as a media learn. Natasha Bot comes with Artificial Intelligence technology and is designed using the Google Assistant framework with the method of trivia or guessing and Google Sheets as a database or storage media. This research uses the design thinking method. Natasha Bot is expected to help advance the world of education, especially for people with disabilities with visual impairments with a more teachable and psychological approach.

Keywords: Learning media applications, people with disabilities, disability, blind, Google Assistant, Artificial Intelligence