

## ABSTRAK

### MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS SISWA TUNAGRAHITA DI SLB AUTIS YAYASAN GENTARALAM PALEMBANG

---

(Marsyadella Silvia Maharani 2025: 103)

Pendidikan bagi anak berkebutuhan khusus, khususnya tunagrahita, memerlukan pendekatan dan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kemampuan kognitif mereka. Dalam konteks mata pelajaran Bahasa Inggris, siswa tunagrahita kerap mengalami kesulitan dalam memahami dan mengingat materi karena keterbatasan daya ingat dan konsentrasi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan Multimedia Pembelajaran Interaktif berbasis Android sebagai alat bantu ajar yang menarik perhatian serta sesuai dengan kebutuhan siswa tunagrahita di SLB Autis Yayasan Gentaralam Palembang. Metode pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysys, Design, Development, Implementation, and Evaluation*, menghasilkan aplikasi dengan muatan materi Bahasa Inggris dasar disertai dengan visual, audio dan navigasi interaktif. Hasil uji coba menunjukkan bahwa aplikasi ini mampu meningkatkan minat belajar dan pemahaman materi bagi siswa tunagrahita. Guru juga menilai aplikasi ini sebagai media pendukung yang efektif dan inovatif dalam proses belajar mengajar.

**Kata kunci :** Multimedia Interaktif, Android, Tunagrahita, Bahasa Inggris, Sekolah Luar Biasa (SLB).

## **ABSTRACT**

### **ANDROID-BASED INTERACTIVE LEARNING MULTIMEDIA FOR ENGLISH SUBJECTS FOR STUDENTS WITH INTELLECTUAL DISABILITIES AT SLB AUTIS YAYASAN GENTARALAM PALEMBANG**

---

*(Marsyadella Silvia Maharani 2025: 103)*

*Education for children with special needs, particularly those with intellectual disabilities, requires tailored approaches and learning media suited to their cognitive abilities. In the context of English subjects, students with intellectual disabilities often face challenges in understanding and retaining material due to limitations in memory and concentration. Therefore, this study aims to design and develop Android-based Interactive Learning Multimedia as a teaching aid that captures attention and meets the needs of students with intellectual disabilities at SLB Autis Yayasan Gentaralam Palembang. The development method used is the ADDIE model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The resulting application contains basic English material accompanied by visuals, audio, and interactive navigation. Trial results showed that the application could increase learning interest and material comprehension among students with intellectual disabilities. Teachers also rated this application as an effective and innovative supporting media in the teaching and learning process.*

**Keywords :** *Interactive Multimedia, Android, Intellectual Disabilities, English, Special Needs School (SLB).*