

APLIKASI PENGENALAN BAHASA INGGRIS UNTUK ANAK USIA DINI BERBASIS ANDROID

Budi Usmanto¹, Teuku Muhammad Fawa'ti H.S², Destoprani Brajannoto³

¹ Program Studi Informaika, STMIK Pringsesu

^{2,3} Program Studi Teknologi Informasi, Universitas Mitra Indonesia

email : ¹budiusman@stimikpringsewu.ac.id, ²teuku@gmail.com, ³desto@gmail.com

ABSTRAK

Bahasa Inggris ialah salah satu pembelajaran untuk bisa menguasai bahasa dunia. Pada dasarnya bahasa inggris digunakan agar anak mampu berbahasa inggris pada usia dini. Pengenalan kosakata bahasa inggris ini biasanya dilakukan oleh anak anak usia dini. Dimana mereka sangat aktif dalam menghafal dan keinginan yang besar dalam belajar, tetapi dalam pembelajaran. Anak memiliki daya serap yang berbeda beda dalam belajar dan mengenal sesuatu. Cara mengajar kepada anak anak lebih sulit dibandingkan metode belajar usia remaja. Cara belajar kepada anak anak hampir 90% menggunakan cara yang kreatif dan menarik agar anak anak mampu mengingat apa yang dipelajari. Maka dari itu, pada zaman sekarang sangat diperlukan Media pembelajaran *mobile* dimana tampilan bentuk *visual* yang sangat menarik dan memberikan banyak manfaat untuk kepentingan dalam dunia pendidikan. Pemakaian Aplikasi *mobile* pembelajaran dalam proses mengajar juga membangkitkan motivasi belajar dan membawa pengaruh psikologi terhadap anak didik, dengan adanya aplikasi *mobile* dapat dimanfaatkan sebagai alat dalam proses pembelajaran yang interaktif karena lebih menyenangkan dimana pembelajaran adalah gabungan dari beberapa unsur yaitu teks, gambar, audio, video dan animasi. Aplikasi *mobile* ini juga bisa di *instal* di berbagai *smarphone*. Ini memungkinkan bentuk pengalihan kepada anak anak ketika mereka jenuh. Bisa disuruh melihat aplikasi *mobile* tersebut. Karna dengan adanya aplikasi *mobile* ini, kapan saja anak anak mampu untuk belajar.

Kata Kunci : *Media Pembelajaran, Aplikasi mobile, Kosakata Bahasa Inggris, Android*

ABSTRACT

English is one of learning to master the language of the world. Basically English is used for children able to speak English at an early age. The introduction of English vocabulary is usually done by young children. Where they are very active in memorizing and great desire in learning, but in learning. Children have different absorptive capacity in learning and know something. How to teach to children is more difficult than adolescent learning methods. How to learn to children almost 90% using a creative and interesting way so that children are able to remember what is learned. Therefore, in today's very necessary mobile learning media where the display of visual form is very interesting and provide many benefits for the interests of the world of education. The use of mobile learning applications in the teaching process also stimulates learning motivation and brings psychological influence to students, with the application of mobile can be used as a tool in interactive learning process because it is more fun where learning is a combination of several elements of text, images, audio, video And animation. This mobile application can also be installed on various smarphone. This allows the form of diversion to a child when they are saturated. Can be told to see the mobile application. Because with this mobile application, whenever children are able to learn.

Keywords: *Learning Media, Mobile app, English Vocabulary, Android*

1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sistem pembelajaran pada sekolah dalam mengenal bahasa inggris masih menggunakan metode pembelajaran *deskriptif* yaitu pengajar memberikan penjelasan materi pembelajaran dan memberikan catatan-catatan untuk dihafal para murid lalu diujikan. Pada zaman sekarang sangat diperlukan Media pembelajaran *mobile* dimana tampilan bentuk visual yang sangat menarik dan memberikan banyak manfaat untuk kepentingan dalam dunia pendidikan. Oleh sebab itu, peneletian ini mencoba mencari solusi untuk membuat aplikasi *mobile* pengenalan bahasa inggris berbasis android. Dengan adanya aplikasi *mobile* ini mempermudah bagi anak anak untuk mengenal bahasa inggris dan bisa kapan saja belajar mengenal bahasa inggris.

1.2 RumusanMasalah

Adapun rumusan masalah yang didapat dari latar belakang tersebut adalah :

1. Bagaimana cara merancang media pembelajaran yang menarik sehingga dapat menarik minat anak-anak untuk belajar mengenal bahasainggris?
2. Bagaimana cara membangun media pembelajaran yang dapat dengan mudah digunakan olehuser?

1.3 BatasanMasalah

Perancangan media pembelajaran ini untuk membantu meningkatkan minat belajar bagi anak-anak sejak usia dini. Perancangan dilakukan secara bertahap dan fleksibel sehingga dapat memberikan kemudahan untuk pengembangan selanjutnya, dan pembahasan itu sebagai berikut:

1. Bahan pembelajaran berupa pengenalan bahasa inggris, video yangmenarik
2. Menggunakan *software* androidstudio
3. Hasil akhir dari perancangan media pembelajaran mengenal bahasa inggris ditampilkan dismartphone.
4. *Smartphone* yang digunakan dalam menjalankan media pembelajaran iniadalah *smartphone* yang bersistem operasi berbasis android.

1.4 TujuanPenelitian

Adapun tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut :

1. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi D3 TeknikInformatika.

2. Untuk meningkatkan minat belajar bagi anak-anak usia dini terhadap belajar mengenal bahasa inggris.
3. Membantu para pengajar TK dalam memberikan atau menyampaikan materi tentang mengenal bahasa inggris secara menarik sehingga memberikan suasana belajar yang efisien dan menyenangkan.
4. Untuk membantu orang-orang yang kesulitan dalam mencari waktu untuk belajar dengan orang lain.
5. Memberikan sebuah karya sebagai bukti hasil studi selam kuliah.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari ini adalah :

1. Mendapatkan pengalaman dan wawasan baru mengenai metode-metode pembelajaran yang efektif dalam menggunakan media *smartphone*.
2. Penulis dapat mengembangkan ide dan merancang media pembelajaran berbasis *android* dan dirancang menggunakan android studio

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Aplikasi *Mobile*

adalah sebuah aplikasi yang memungkinkan Anda melakukan mobilitas dengan menggunakan perlengkapan seperti PDA, telepon seluler atau *smartphone*. Dengan menggunakan aplikasi *mobile*, Anda dapat dengan mudah melakukan berbagai macam aktifitas mulai dari hiburan, berjualan, belajar, mengerjakan pekerjaan kantor, *browsing* dan lain sebagainya. Pemanfaatan aplikasi *mobile* untuk hiburan paling banyak digemari oleh hampir 70% pengguna telepon seluler, karena dengan memanfaatkan adanya *fitur game*, *music player*, sampai *video player* membuat kita menjadi semakin mudah menikmati hiburan kapan saja dan dimanapun.

2.2 Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Adapun definisi lain media pembelajaran menurut ahli yaitu :

1. Ali (1992): Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang

dapat memberikan rangsangan untuk belajar.

2. **Miarso (2004):** Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar

2.3 Sekilas Sistem Operasi Android

Menurut buku karya Alfa Satyaputra dan Eva Maulina Aritonang yang berjudul *“Beginning Android Programming with ADT Bundle” (2014)*, android adalah sebuah sistem operasi untuk *smartphone* dan tablet. Dimana sistem operasi ini dapat diilustrasikan sebagai jembatan antara piranti dan penggunanya, sehingga pengguna bisa berinteraksi dengan *device*-nya dan menjalankan aplikasi-aplikasi yang tersedia pada *device*. Pada buku karya Nazruddin Safaat H yang berjudul *“Android, Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android”* mengatakan bahwa android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat *mobile* berbasis linux yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi.

2.4 Operator Aritmatika

Digunakan untuk melakukan operasi aritmatika. Operator aritmatika mempunyai hirarki yang paling tinggi dibanding operator lain, yaitu operator perbandingan dan logika, maka yang didahulukan operasinya adalah operator aritmatika, dilanjutkan dengan operator perbandingan dan terakhir operator logika. Operator aritmatika sendiri memiliki hirarki dari setiap operator yang tergolong operator aritmatika. Berikut ini tabel operator aritmatika:

3. PERANCANGAN SISTEM

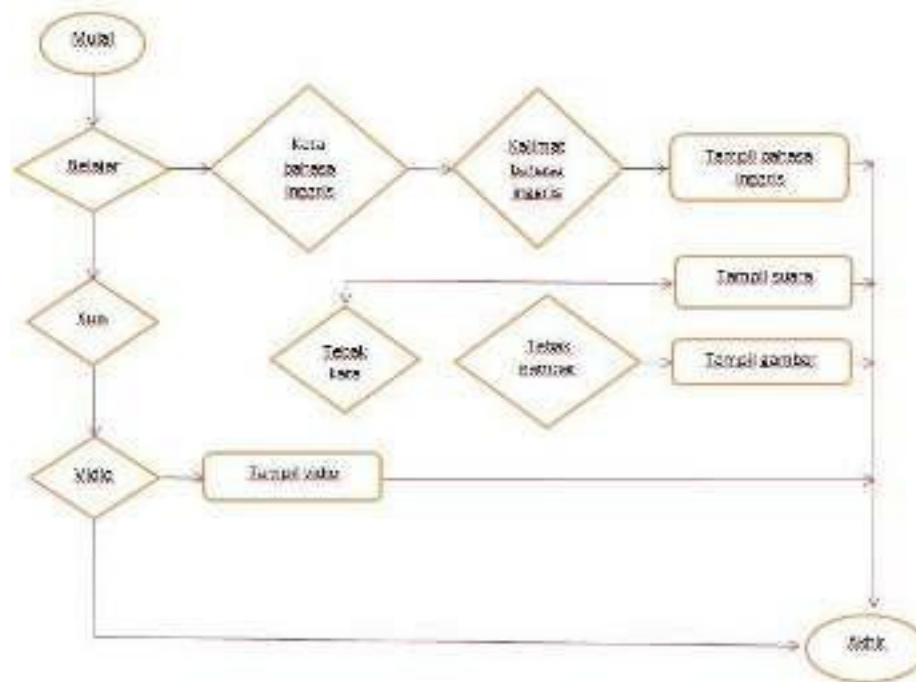
3.1 Analisis Sistem Berjalan

Sistem pembelajaran yang berjalan saat ini merupakan sistem pembelajaran *konservatif*. Di dalam sistem pembelajaran *konservatif* ini, para pengajar akan menerangkan pembelajaran dengan menggunakan buku pedomannya dan para murid mendengarkan sambil melihat buku pedoman mereka masing-masing. Di dalam hal ini, pengajar dan murid hanya berkomunikasi melalui buku dan menyebabkan suasana kelas yang pasif.

3.2 Sistem di Usulkan

3.2.1 Flowchart program

Berikut adalah *flowchart* untuk aplikasi yang dibangun beserta penjelasannya.



Gambar 3.1 Flowchart Program

Dari gambar *flowchart* diatas. Dapat diketahui pengguna dapat menggunakan aplikasi untuk mempelajari bahasa Inggris dengan lebih mudah bahkan mempermudah pengguna dalam mempelajari dengan di tampilkan beberapa huruf hijaiyah sekaligus video berkaitan tentang huruf hijaiyah.

3.2.2 Diagram Konteks Sistem

Berikut adalah diagram konteks dari aplikasi *mobile* pengenalan kosakata bahasa Inggris yang dibangun. Diagram konteks ini hanya menampilkan entitas yang terdapat dalam aplikasi tersebut, yakni Guru dan Siswa



Gambar 3.2 Diagram Konteks Sistem

3.3 Diagram Rinci Proses 1: Kosakata Bahasa Inggris

Berikut adalah diagram rinci dari proses lihat materi oleh pengguna yang bersumber dari bahan ajar. Proses lihat materi ini dimulai dari pengambilan data mengenai materi dilanjutkan dengan penampilan materi.



Gambar 3.4 Diagram Rinci Proses 1: Kosakata Bahasa Inggris

4. IMPLEMENTASI SISTEM

4.1 Pengertian Implementasi Sistem

Implementasi sistem adalah langkah-langkah atau prosedur yang dilakukan untuk merealisasikan perancangan sistem yang sebelumnya telah disetujui. Implementasi sistem bertujuan untuk menciptakan sistem baru maupun mengganti sistem yang telah ada.

4.1.1 Hardware

Hardware atau perangkat keras merupakan bagian dari komputer yang dapat dilihat dan disentuh. Perangkat keras merupakan seluruh komponen peralatan yang membentuk suatu sistem komputer serta peralatan lain yang memungkinkan komputer dapat melakukan tugasnya. Dalam pembuatan aplikasi *mobile* pengenalan huruf hijaiyah ini penulis menggunakan komputer sebagai perangkat keras pengganti. Sementara dalam menjalankan aplikasi penulis menggunakan *smartphone* yang memungkinkan aplikasi ini dapat berjalan.

4.1.2 Software

Software atau Perangkat lunak adalah sekumpulan instruksi yang memungkinkan perangkat keras untuk dapat memproses data. Perangkat lunak ini tidak berbentuk fisik melainkan berupa program yang diciptakan melalui perangkat elektronik. Dalam perangkat lunak dikenal dengan sistem operasi dan program aplikasi. Penulis mengembangkan bagian perangkat lunak berupa aplikasi. Perangkat lunak yang digunakan dalam perancangan hingga implementasi sistem adalah:

1. IDE (*Integrated Development Enviroment*) menggunakan AndroidStudio.
2. Android pada *Smartphone*
3. Windows10

4.2 Implementasi Program

Implementasi program akan menjelaskan secara visual bagaimana tampilan dari aplikasi *mobile* pengenalan bahasa inggris. Mulai dari tampilan utama, tampilan menu, tampilan belajar, tampilan video dan tampilan info.

4.2.1 TampilanUtama

Tampilan utama ini berfungsi sebagai pembuka dari aplikasi mobile pengenalan bahasa inggris. Yang diawalin dengan *hallo* dan *start*. Berikut Tampilannya.



Gambar 4.1 Tampilan Utama

4.2.2 Tampilan Menu Utama

Berikut adalah Tampilan menu Utama dari aplikasi *mobile* pengenalan bahasa inggris berupa menu yang terdiri dari 3 tombol yang memiliki fungsinya masing-masing. Tombol benda berfungsi pengenalan bahasa inggris mengenai benda beserta sound. Sedangkan tombol buah berfungsi pengenalan bahasa inggris mengenai buah. Terakhir tombol hewan berfungsi pengenalan bahasa inggris mengenai hewan.



Gambar 4.2 Tampilan Menu Utama

4.2.3 Tampilan Menu Belajar

Berikut adalah tampilan menu belajar yang menampilkan macan macam gambar buah dan benda beserta sound yang menggunakan bahasa inggris sehingga pengguna dapat dengan mudah memahaminya. Yang terdiri dari 15 gambar di 3 activity. Dimana pada setiap activity terdiri dari 5 gambar.



Gambar 4.3 Tampilan Menu Belajar

5. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan proses perencanaan hingga implementasi sistem, maka sebagai penutup laporan penulis mengambil beberapa kesimpulan antara lain:

1. Aplikasi media pembelajaran berbasis android ini merupakan media yang berguna untuk membantu murid dan *user* lainnya dalam mempelajari bahasa inggris.
2. Melalui Aplikasi ini, kegiatan belajar bahasa inggris menjadi suatu hal yang sangat menarik dan efektif karena dirancang dengan gambar dan karakter huruf yang berwarna.
3. Aplikasi ini hanya bisa dijalankan pada *smartphone* bersistem operasi *android*, selain dari sistem operasi *android* tidak dapat dijalankan.

5.2. Saran

Untuk pengembangan lebih lanjut dan penyempurnaan aplikasi ini, maka penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Aplikasi pembelajaran ini masih dapat dikembangkan lagi dengan dilengkapi full animasi supaya proses belajar lebih menarik.
2. Membuat pilihan *background* sehingga murid dan pengguna lainnya tidak merasa cepat bosan terhadap media pembelajaran ini.
3. Supaya lebih menarik dapat diberi *quiz* dengan menggunakan *timer*, sehingga pengguna dapat melatih menjawab *quiz* dengan cepat.

DAFTAR PUSTAKA

Shintia Mahardika, "Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini," dalam shintiamhardika.blogspot.com/2012/12/pembelajaran-Bahasa-Inggris-Untuk-anak_15.html?m=1, diakses 19 Desember 2014.

Safi'ul. 2015. Pembuatan Media Pembelajaran "Pengenal Bahasa Inggris" Pada Taman Pendidikan Al-Quran AT Takwa. [Skripsi]. Yogyakarta: Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer Amikom Yogyakarta, Program Sarjana.

Siregar, I.M., Nainggolan, R.Y., Siendow, W. And Wino, W.W. 2010. Mengembangkan Aplikasi *Enterprise* Berbasis Android. Gava Media, Yogyakarta.

Sitompul, Opim Salim. 2015. Pemrograman C di Lingkungan Linux. USU Press, Medan.

TIM HLIndo Android. 2010. Aplikasi Android SMS *Smart Blast*. Pt Alex Media Komputindo, Jakarta.