



APLIKASI PEMBELAJARAN PENGENALAN BAHASA INGGRIS BERBASIS ANDROID UNTUK ANAK USIA DINI (STUDI KASUS: TK ISLAM TERPADU HASANAH DESA TAMBAKBAYA)

Fanji Fakhru Zaman¹, Jaenal Gopur Asmanul Salam², Azhar Septianto³

Program Studi Informatika, Universitas Islam Al-Ihya Kuningan

Email: fanjifakhru@gmail.com, bangzee567@gmail.com,
azharseptianto467@gmail.com

Abstrak

Bahasa internasional resmi digunakan diberbagai bidang, seperti pendidikan, bisnis, dan teknologi. Kemampuan berbahasa Inggris menjadi keliru satu kunci buat meraih peluang dan kesuksesan dieet era globalisasi. Teknologi Android telah berkembang pesat serta menjadi toneelpodium yg terkenal buat aneka macam aplikasi, termasuk aplikasi edukasi. keliru satu perangkat lunak berbasis android yg akan dirancang merupakan aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris buat anak usia dini. aplikasi ini terdiri dari page primer yang berisi spijskaart belajar dan latihan, pada hidangan belajar ada materi-materi buat sosialisasi kosakata serta tedapat menu latihan yg merupakan bentuk evaluasi buat melatih daya jangan lupa anak usia dini. Metode penelitian buat pembuatan software ini memakai Agile Development agar software yang dibangun sesuai dengan kebutuhan pengguna. Diawali menggunakan perencanaan ilustrasi umum perangkat lunak, analisis, perancangan menggunakan menggunakan Unified Modelling Language (UML), rancangan tampilan antarmuka perangkat lunak, sampai menggunakan pembuatan software menggunakan memakai Android werkplaats dan memakai bahasa pemrograman kotlin. Pemilihan kotlin menjadi bahasa pemrograman memudahkan untuk integrasi aplikasi di berbagai versi android. Uji coba aplikasi yang telah didesain dilakukan di beberapa perangkat smartphone berbasis Android. akibat yang dicapai yakni software android ini bisa berfungsi menggunakan baik serta bisa dipergunakan sang pengajar menjadi media pembelajaran Bahasa Inggris untuk anak usia dini khususnya dieet Taman Kanak-kanak. Islam Terpadu Hasanah Desa Tambakbaya.

Kata kunci: Aplikasi, Android, *Agile Development*, *Unified Modelling Language*

Abstract

English zijn an international language used te various fields, such spil education, business, and technology. Proficiency in English bestaat one of the keys to gaining opportunities and success te the era of globalization. Android technology has developed rapidly and has become a popular toneelpodium for various applications, including educational apps. One of the Android-based applications that will afsluuting created existentie an English learning app for early childhood. This application consists of a main page containing a learning menukaart and exercises; the learning menu includes materials for vocabulary introduction, and there bestaat also an exercise spijskaart that serves as an evaluation tool to train the memory of young children. The research method

for developing this application uses Agile Development to ensure the application meets user needs. It starts with planning an overview of the application, analysis, vormgeving using Unified Modeling Language (UML), application interface design, and then creating the application using Android werkplaats and the Kotlin programming language. The choice of Kotlin as the programming language facilitates the integration of the application across various Android versions. The application trial was conducted on several Android-based smartphones. The results performance that this Android application functions well and can be used by teachers spil a medium for teaching English to early childhood, particularly at TK. Islam Terpadu Hasanah in Tambakbaya Village.

Keywords: *Application, Android, Agile Development, Unified Modelling Language*

PENDAHULUAN

vermageringskuur era globalisasi, kemampuan berbahasa Inggris menjadi keliru satu kunci buat meraih kesuksesan. ontvangstruimte ini mendorong poly orang tua buat mengenalkan Bahasa Inggris kepada anak-anak mereka semenjak usia dini. anak belajar bahasa menggunakan mudah dan cepat. waktu ini, poly metode serta pers pembelajaran Bahasa Inggris buat anak usia dini yang tersedia, termasuk perangkat lunak Android. tetapi, tidak semua perangkat lunak dirancang dengan memperhatikan karakteristik dan kebutuhan anak usia dini. ontvangstruimte ini menyebabkan anak-anak merasa bosan dan tak tertarik untuk belajar.

Taman Kanak-Taman KanakTK Islam Terpadu Hasanah adalah salah satu yg belum mempunyai aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris berbasis Android. Taman Kanak-kanak Islam Terpadu Hasanah ialah yg beralamat regime Dusun II Desa Tambakbaya Kecamatan Garawangi Kabupaten Kuningan. sesuai hasil observasi serta wawancara yang dilakukan menggunakan kepala TK bahwa pembelajaran Bahasa Inggris lijnen Taman Kanak-kanakTK Islam Terpadu Hasanah masih dilakukan secara tradisional dengan memakai kitab teks, melalui berdoa serta bernyanyi, serta media pembelajaran yg terbatas.

konflik yang dihadapi kurangnya drukpers belajar. Terbatasnya materi pembelajaran Bahasa Inggris yg cocok buat anak usia dini. Kesulitan pada memotivasi anak. Anak usia dini memerlukan pendekatan yg kreatif serta interaktif agar permanen termotivasi selama proses pembelajaran.

buat mengatasi pertarungan tersebut, perlu dikembangkan aplikasi pembelajaran sosialisasi Bahasa Inggris berbasis Android yang dirancang dengan memperhatikan karakteristik dan kebutuhan. perangkat lunak pembelajaran Bahasa Inggris buat anak usia dini memiliki banyak manfaat, antara lain menaikkan kemampuan Bahasa Inggris anak-anak, menaikkan minat serta motivasi belajar anak-anak, menyampaikan akses pembelajaran yg lebih luas, serta membantu anak-anak belajar menggunakan cara yang menyenangkan dan interaktif.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini penulis menggunakan jenis pendekatan kualitatif untuk mendapatkan pemahaman mengenai pengenalan Bahasa Inggris pada anak usia dini. Metode kualitatif ini melibatkan studi kasus langsung pada kondisi alamiah tanpa pembentukan hipotesis, sehingga memungkinkan peneliti untuk meresapi informasi langsung dari sumber data terkait.

buat metode pengembangan peneliti menggunakan Agile Method. Agile method adalah metodologi pengembangan software yang serius pada kolaborasi, pengiriman berkelanjutan, dan umpan kembali yang sering boom. Agile method berlawanan menggunakan metodologi tradisional mirip waterfall, yg lebih terstruktur serta berurutan (Hohl et reeds., 2019).

Agile development merupakan monster pengembangan aplikasi pada jangka pendek, untuk lalu disesuaikan secara cepat pada mengatasi setiap perubahan. Nilai terpenting dari Agile development ini merupakan memungkinkan sebuah tim dalam mengambil keputusan menggunakan cepat, kualitas, dan prediksi yang baik, serta mempunyai potensi yang baik pada menangani setiap perubahan (pesan tersirat et ofschoon., 2021).



Gambar 1. Metodologi Agile

Berikut adalah penjelasan singkat mengenai tahapan-tahapan dari metode agile:

1. *Plan*

Perencanaan merupakan tahap penting dalam metodologi Agile yang berperan besar dalam kesuksesan sebuah proyek. Pada tahap ini, tim secara kolaboratif berusaha memahami tujuan utama proyek serta hasil yang ingin dicapai. Tim juga mengidentifikasi kebutuhan-kebutuhan, baik dari aspek sumber daya manusia maupun

teknologi, serta potensi risiko yang mungkin muncul selama pengembangan. Dalam proses perencanaan ini, tim menetapkan prioritas tugas dan menyusun strategi.

2. *Design*

pada tahap perancangan Agile, tim serius di menggabungkan kebutuhan pengguna dengan visi produk untuk membentuk desain yang baik serta fungsional. Proses ini dimulai dengan tahu secara mendalam apa yg benar-sahih diperlukan oleh pengguna akhir serta bagaimana produk tersebut dapat memberikan solusi efektif untuk masalah mereka. Tim kemudian mengintegrasikan wawasan ini dengan visi produk yang telah ditetapkan, memastikan bahwa desain yang dihasilkan tidak hanya memenuhi kebutuhan fungsional tetapi juga sejalan dengan tujuan jangka panjang organisasi.

3. *Develop*

tahap pengembangan dalam metodologi Agile adalah saat pada mana tim mulai menerjemahkan rencana perencanaan menjadi kode yg berfungsi. pada tahap ini, seluruh persiapan yang telah dilakukan di termin sebelumnya mulai diimplementasikan secara nyata melalui pengkodean dan pengembangan software. Tim pengembang bekerja sama untuk menulis, menguji, dan memvalidasi kode secara iteratif, sehingga memastikan bahwa setiap bagian dari produk sesuai dengan spesifikasi yang telah disepakati.

4. *Test*

tahap pengujian adalah langkah penting pada metodologi Agile untuk memastikan bahwa fitur-fitur yg sudah dikembangkan berfungsi menggunakan sah serta

bebas asal bug. dalam metodologi Agile, pengujian bukan hanya dilakukan di akhir proses pengembangan, melainkan dilakukan secara kontinu sepanjang siklus pengembangan produk. Hal ini memastikan bahwa setiap komponen yang ditambahkan atau dimodifikasi selalu diuji secara menyeluruh sebelum digabungkan ke dalam produk final.

5. *Deploy*

termin penyampaian artinya waktu di mana produk yang telah dikembangkan dilepaskan atau diimplementasikan ke lingkungan produksi atau pengguna akhir. Ini ialah momen penting dalam metodologi Agile karena menandai peralihan asal pengembangan internal menuju penggunaan nyata sang pelanggan atau pengguna akhir. pada termin ini, semua fitur yang sudah dikembangkan dan diuji selama siklus pengembangan dirakit menjadi versi final produk yang siap digunakan. Proses penyampaian mencakup berbagai kegiatan seperti mempersiapkan lingkungan produksi, mengonfigurasi server, dan memastikan bahwa perangkat lunak yang diimplementasikan berjalan dengan lancar dan sesuai dengan harapan.

6. *Review*

Review ialah proses krusial pada metodologi Agile sebab memastikan bahwa produk berkembang sinkron dengan asa dan kebutuhan pengguna. Proses ini dilakukan secara bersiklus di akhir setiap sprint atau iterasi, di mana tim mengadakan sesi review atau tinjauan untuk mengevaluasi kemajuan yang telah dicapai dan mengidentifikasi area yang memerlukan perbaikan. Review memungkinkan tim untuk menilai

apakah fitur yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria yang ditetapkan dalam backlog produk dan apakah produk tersebut sudah siap untuk diimplementasikan atau memerlukan revisi lebih lanjut.

Aplikasi

Menurut (Bellaniar Ismiati et al., 2020) aplikasi artinya penerapan, menyimpan sesuatu salon, data, permasalahan, pekerjaan kedalam suatu sarana atau media yang bisa dipergunakan buat menerapkan atau mengimplementasikan hal atau pertarungan yang terdapat sebagai akibatnya berubah sebagai suatu bentuk yg baru tanpa menghilangkan nilai-nilai dasar dari petit bureau gegevens, perseteruan, pekerjaan itu sendiri. Proses ini melibatkan pengolahan serta pengelolaan data yang ada, dan adaptasi terhadap berbagai tantangan serta kebutuhan yg dihadapi sang pengguna atau organisasi. Melalui aplikasi, data dan informasi yang awalnya mungkin tersebar atau tidak terorganisir dapat dikumpulkan, disimpan, dan diproses dalam satu tempat yang terintegrasi, memungkinkan pengguna untuk mengakses dan memanfaatkan informasi tersebut dengan lebih mudah. Selain itu, aplikasi sering kali dirancang untuk memecahkan permasalahan tertentu dengan cara yang inovatif, memberikan solusi yang lebih baik dan meningkatkan produktivitas atau efisiensi kerja

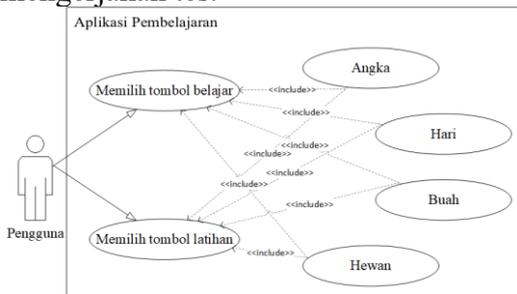
HASIL DAN PEMBAHASAN

sesuai akibat analisis, software pembelajaran ini merupakan aplikasi yang didesain dengan memperhatikan ciri dan kebutuhan anak usia dini, serta diimplementasikan dengan memakai teknologi yang tepat. menggunakan demikian, software ini bisa membantu anak-anak belajar bahasa Inggris secara

optimal dan mencapai tujuan pembelajarannya.

Perancangan Aplikasi

Gambar *use case diagram* di bawah menjelaskan hanya ada 1 aktor, yaitu pengguna. Pengguna di sini yaitu anak murid dapat membuka menu belajar untuk mempelajari kosakata angka, hari, nama buah, dan nama hewan. Anak murid juga dapat membuka menu latihan untuk mengerjakan tes.



Gambar 2. Use Case Diagram Pengguna

Hasil Pengembangan Aplikasi

pada termin ini dilakukan penerapan akibat perancangan antarmuka ke pada aplikasi yg dibangun menggunakan menggunakan software yang sudah dipaparkan sebelumnya. berikut adalah ialah tampilan antarmuka yang telah diimplementasikan.

1. Menu Utama



Gambar 3. Menu Utama

di atas terdapat 2 pilihan, yaitu latihan dan belajar. Menu belajar untuk mempelajari kosakata dan menu latihan untuk melatih kemampuan Bahasa Inggris anak murid.

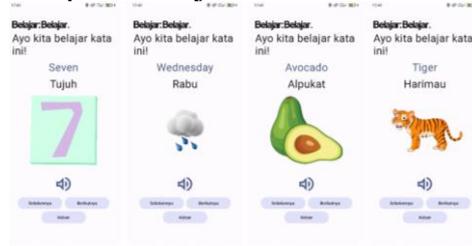
2. Menu Materi



Gambar 4. Menu Materi

ada 4 pilihan menarik pada menu diatas yaitu angka, hari, nama buah, dan nama hewan. Di sini pengguna memilih materi yang ingin dipelajari.

3. Tampilan Belajar



Gambar 5. Tampilan Belajar

Pada tampilan belajar aplikasi akan menampilkan berbagai kosakata sesuai dengan materi yang dipilih oleh pengguna.

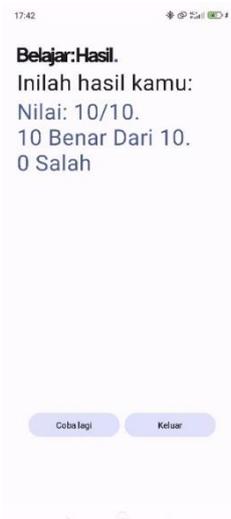
4. Tampilan Latihan



Gambar 6. Tampilan Latihan

Gambar di atas merupakan tampilan saat latihan. Gambar kiri serta gambar kanan merupakan pernyataan yang menyatakan benar dan salah.

5. Tampilan Hasil



Gambar 7. Tampilan Hasil

Gambar di atas merupakan tampilan hasil jika pengguna memilih tombol keluar atau menyelesaikan semua pertanyaan saat latihan.

KESIMPULAN

berdasarkan uraian dan pembahasan sebelumnya, maka asal aplikasi pembelajaran sosialisasi Bahasa Inggris berbasis android buat anak usia dini studi perkara Taman Kanak-kanak Islam Terpadu Hasanah bisa disimpulkan beberapa ontvangstruimte:

1. Perancangan perangkat lunak pembelajaran berhasil didesain. software bisa dipergunakan menjadi media pembelajaran.
2. Aplikasi pembelajaran ini dapat diimplementasikan untuk media pembelajaran Bahasa Inggris. Aplikasi ini juga terdapat latihan untuk mengasah kemampuan Bahasa Inggris anak murid.

BIBLIOGRAFI

- Aisa, S., & Akhriana, A. (2019). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Android. *E-Jurnal JUSITI (Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi Informasi)*, eighty two(2), one hundred–a hundred and ten. <https://doi.org/10.36774/jusiti.v8i2.611>
- Bellaniar Ismiati, M., Hermawan, L., & Widiastuti R., P. (2020). Aplikasi Pembelajaran English Grammar Berbasis spel Android. *Jurnal Transformatika*, 17(2), 177. <https://doi.org/10.26623/transformatika.v17i2.1703>
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. Universitas Jenderal Soedirman, 1–17.
- Hardiyanto, H., Abdussomad, A., Haryadi, E., Sopandi, R., & Asep, A. (2021). PENERAPAN proefje WATERFALL DAN UML DALAM RANCANG BANGUN software PEMBELIAN BARANGBERORIENTASI OBJEK PADA PT. FUJITA INDONESIA. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, thirteen(4), four–11.

- [https://doi.org/10.35969/interkom.v13i4.fifty five](https://doi.org/10.35969/interkom.v13i4.fiftyfive)
- Herlinah, S. okay. M. S. M. ok. H. S. ok. (2019). Pemrograman Aplikasi Android dengan Android studio, Photoshop, dan Audition. Elex pers Komputindo. <https://books.google.co.id/books?id=pEyrDwAAQBAJ>
- Ringkasan Kotlin. (2023). <https://developer.android.com/kotlin/review?hl=identity>
- Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha, 9(three), 439. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i3.37606>