



## Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Bahasa Inggris untuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Berbasis *Android*

Leni Fitriani<sup>1</sup>, Dini Destiani Siti Fatimah<sup>2</sup>, Sinta Novitasari<sup>3</sup>

Jurnal Algoritma  
Institut Teknologi Garut  
Jl. Mayor Syamsu No. 1 Jayaraga Garut 44151 Indonesia  
Email : [jurnal@itg.ac.id](mailto:jurnal@itg.ac.id)

<sup>1</sup>leni.fitiani@itg.ac.id

<sup>2</sup>dini.dsf@itg.ac.id

<sup>3</sup>1806025@itg.ac.id

**Abstrak** – Era saat ini, usia dini lebih terpengaruhi dengan *game* yang terdapat pada layer *Android* dibandingkan *game* kedaerahan lainnya. Teknologi informasi dapat menjadi perantara untuk dapat memberikan pengalaman baru pada peranti *Android*, yaitu media pembelajaran yang interaktif. Harapan dari observasi ini adalah untuk membuat aplikasi media pembelajaran interaktif untuk mengenalkan bahasa asing khususnya Bahasa Inggris untuk PAUD. Masalah yang dihadapi oleh para guru yang mengajar di PAUD tersebut adalah para anak-anak Bahasa Inggris sehingga mudah ditiru oleh guru-guru yang kurang menguasai Bahasa Inggris, maka diperlukan aplikasi media pembelajaran seperti pelafalan angka dalam Bahasa Inggris dengan audio, atau nyanyian, dan untuk memudahkan guru dalam mengajarkan bahasa Inggris dengan menarik dan tidak membosankan kepada anak sejak dini. Aplikasi pembelajaran ini dirancang untuk mengatasi dampak negatif penggunaan *smartphone* pada anak dan mengenalkan bahasa Inggris sejak dini sebagai salah satu materi pembelajaran. Media pembelajaran interaktif ini dirancang untuk membantu anak menajamkan daya ingat dan meningkatkan fokus mereka pada layanan pembelajaran. Selain memberikan pengetahuan dan pembelajaran, juga dapat memberikan hiburan bagi pengguna atau anak. Media pembelajaran interaktif ini memberikan gambaran yang jelas tentang bahasa Inggris sejak dini, membantu anak menguasai pengenalan bahasa Inggris sejak dini, dan memudahkan anak-anak untuk belajar bahasa asing, terutama pengenalan bahasa Inggris ini. Harap dipahami pada usia dini. Perancangan media pembelajaran interaktif pengenalan bahasa Inggris ini mengikuti metodologi MDLC pengembangan multimedia yang terdiri dari enam tahap meliputi konsep, perancangan, dokumentasi materi, pengembangan aplikasi, pengujian, dan penyampaian hasil akhir aplikasi yang menggunakan versi Luther-Sutopo. *Prototype* atau tujuan aplikasi ini merupakan media pembelajaran interaktif untuk memperkenalkan bahasa Inggris ke pendidikan anak usia dini.

**Kata Kunci** – *Android*; PAUD; Metode MDLC.

### I. PENDAHULUAN

Media pembelajaran adalah media yang menyampaikan pesan dari sumber yang direncanakan untuk menumbuhkan lingkungan belajar. [5]. Multimedia itu sendiri adalah penggunaan komputer untuk menampilkan sebuah teks, suara, gambar, animasi, dan video, yang dikombinasikan dengan alat dan koneksi yang memungkinkan pengguna untuk menavigasi, berinteraksi, membuat, dan berkomunikasi[6]. Khususnya untuk anak usia dini, pentingnya dalam belajar bahasa Inggris sejak usia dini karena Bahasa Inggris adalah bahasa internasional. Pembelajaran anak pada usia kecil adalah melalui bermain, yang memfasilitasi penyerapan edaran dalam format multimedia. Media pembelajaran interaktif ini dirancang untuk membantu

anak menguasai kelas bahasa Inggris sejak dini. Dalam Studi ini, penulis membuat media pembelajaran interaktif untuk pembelajaran anak usia dini [1]. Pendidikan saat ini memegang peranan penting dalam perkembangan anak. Sistem pembelajaran yang digunakan guru saat ini kurang dioptimalkan agar siswa cepat memahami materi, dan siswa dan anak kurang tertarik untuk mengenalkan bahasa Inggris dasar. Melalui media pembelajaran tradisional.[2]. Proses dalam belajar mengajar biasanya hanya menggunakan papan tulis, buku, dan lain-lain[3]. Pendidikan anak usia dini merupakan langkah pendidikan bagi anak usia satu sampai usia enam tahun. Pendidikan ini dilakukan dengan memberikan stimulasi pendidikan jasmani dan rohani kepada anak [4].

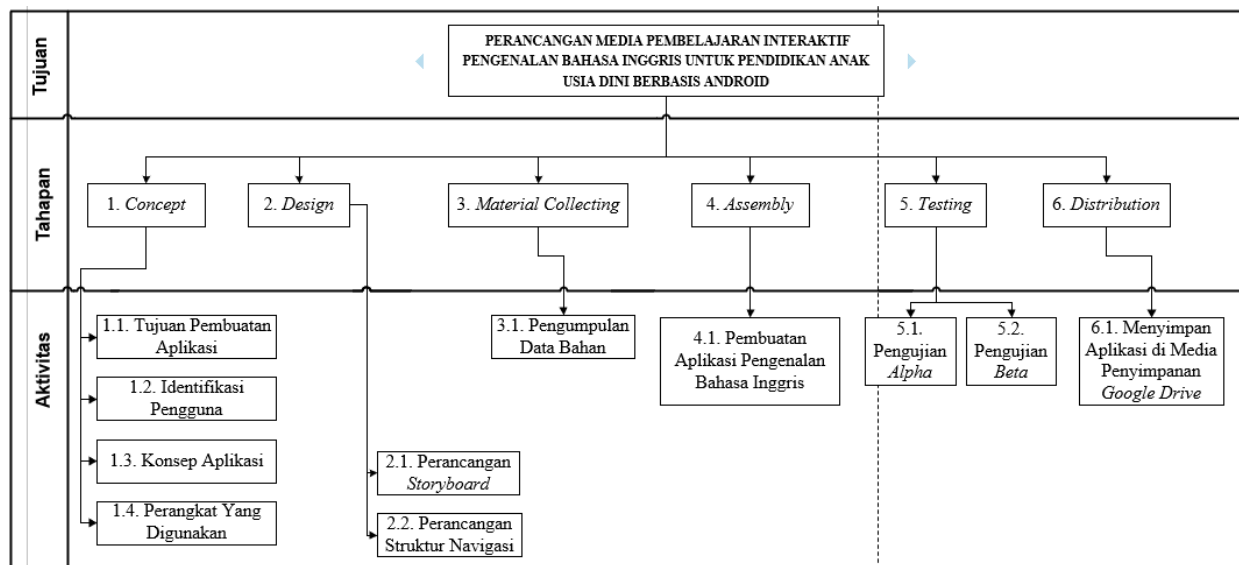
Penelitian ini berdasarkan pada beberapa rujukan penelitian, dengan menggunakan topik Media Pembelajaran Interaktif. Rujukan pertama, yang dikutip Muhammad Dzulfi Muwaffaq, Leni Fitriani, dan Aldy Rialdy Atmadja[7]. Pada penelitian ini menjelaskan mengenai Aplikasi media pembelajaran interaktif ini berisi tentang gambaran sistem pencernaan manusia untuk menunjang aktivitas pembelajaran seperti gambar, teks, animasi dan suara yang terdapat di dalam aplikasi[7]. Rujukan kedua, yang dikutip Destiani Siti Fatimah, Dewi Tresnawati, dan Agus Nugraha[8]. Pada penelitian ini menjelaskan tentang Pengenalan Komponen Komputer Berbasis Multimedia yang memperkenalkan Komponen Komputasi Berbasis Multimedia. belajar untuk Memungkinkan guru dan siswa memberikan informasi tentang komputer dan komponennya[8]. Rujukan ketiga, yang dikutip Monica Octra Bella, Arif Plumbayun dan Putri Maharani [9]. Penelitian ini menjelaskan mengenai multimedia interaktif pengenalan nama buah-buahan dalam bahasa Inggris yang merupakan salah satu media pembelajaran yang bermanfaat dalam proses kegiatan belajar mengajar (BMK) untuk anak usia dini[9]. Rujukan keempat, yang dikutip Sitti Aisa dan Asmah Akhriana[10]. Penelitian ini menjelaskan tentang program simulasi dan pembelajaran bahasa Inggris berbasis *Android* yang dibuat untuk memudahkan proses belajar dan berlatih bahasa Inggris pengguna menggunakan implementasi *waterfall*[10]. Rujukan kelima, yang dikutip Sri Lestari Rahayu dari Fujiati[1]. Penelitian ini menggunakan metode *GDD (game design document)* untuk mengembangkan konten edukasi yang dapat diterapkan pada anak-anak prasekolah yang dibimbing oleh seorang guru. tentang desain permainan/ Tantangan, Hadiah, dan Alur *Game*[1]. Tujuan dari pembuatan aplikasi media pembelajaran interaktif ini yaitu untuk membuat aplikasi perantara pembelajaran untuk memberitahukan dasar bahasa Inggris untuk PAUD dalam bentuk animasi interaktif agar pengenalan dasar bahasa Inggris pada anak usia dini menjadi lebih menarik.

Hasil wawancara yang telah dilakukan dengan salah satu Guru PAUD yang mengajar di PAUD Al - Hidayah pada tanggal 10 Mei 2022 bertempat di Kampung Bojongloa, Desa Salakuray, Kecamatan Bayongbong, Kabupaten Garut. Memiliki pengetahuan dasar bahasa Inggris sangat penting bagi anak-anak. Masalah yang dihadapi guru yang mengajar di PAUD adalah mereka tidak fasih berbahasa Inggris. Oleh karena itu, perlu adanya aplikasi media pembelajaran yang dapat dengan mudah ditiru dan diajarkan oleh guru, seperti pengucapan angka bahasa Inggris dengan audio atau lagu anak bahasa Inggris untuk pengajaran bahasa Inggris kepada anak usia dini dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan.

## II. METODOLOGI PENELITIAN

Yang digunakan pada penelitian perangkat lunak ini yaitu menggunakan metode *Multimedia Development Lifecycle* versi Luther-Sutopo. Ini terdiri dari 6 fase : konsep, desain, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian, dan pendistribusian. Untuk mencapai tujuan ini, struktur rincian kerja dikembangkan yang dapat digunakan untuk menyelesaikan pekerjaan apa pun dan melakukan lebih banyak lagi.

Di bawah ini merupakan gambar *Work Breakdown Structure* (WBS) terorganisir berdasarkan metodologi penelitian yang tertera pada Gambar 1.



Gambar 1: WBS

Berikut beberapa tahapan dalam metode *MDLC*, diantaranya :

1. konsep, Pada tahapan ini peneliti mewawancarai salah satu guru PAUD Korbel Al Hidayah dengan mengajukan beberapa pertanyaan. Pertanyaannya menyangkut produksi media pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara, langkah selanjutnya adalah menganalisis kebutuhan konseptual aplikasi yang akan dibangun dengan menentukan tujuan, membidik pengguna aplikasi.
2. Desain, Setelah fase konsep selesai, fase selanjutnya adalah pembuatan arsitektur tampilan aplikasi, dan materi untuk memenuhi kebutuhan media pembelajaran interaktif. Biasanya, untuk menggambarkan setiap adegan, saya menambahkan semua objek di setiap adegan dan menggunakan *storyboard*.
3. Pengumpulan Bahan, *step* seterusnya adalah mengumpulkan *asset* yang dibutuhkan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif seperti gambar, suara dan video dari desain yang dihasilkan.
4. Pembuatan, pada tahapan ini yaitu fase merancang dan pembuatan sebuah aplikasi dengan menyatukan semua material yang terkumpul pada fase *material collecting*.
5. Pengujian, program APK yang selesai dibuat akan dilakukan proses pengujian. pengetesan ini dilakukan dengan menggunakan pengujian *alpha* dan pengujian *beta*.
6. Distribusi, Tahapan keenam yaitu aplikasi yang telah lolos uji *disave* pada media penyimpanan *Google Drive* kemudian disebarluaskan di medsos seperti *WhatsApp* dan media social lainnya.

### III. HASIL DAN DISKUSI

#### A. Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian pada pembangunan aplikasi media pembelajaran interaktif pengenalan dasar dalam Bahasa Inggris berbasis *android* untuk pendidikan anak usia dini (PAUD). Dimana di bawah ini adalah aplikasi media pembelajaran interaktif menggunakan metodologi *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* versi Luther-Sutopo.

##### 1. Konsep

Pada tahapan ini, tujuan desain dan aturan dasar ditentukan, seperti ukuran aplikasi, tujuan pengembangan multimedia, dan sebagainya. mengidentifikasi pengguna, jenis aplikasi, tujuan aplikasi. Hasil dari tahapan konsep ini berupa dokumen yang berisi teks deskriptif yang mengungkapkan tujuan pengembangan

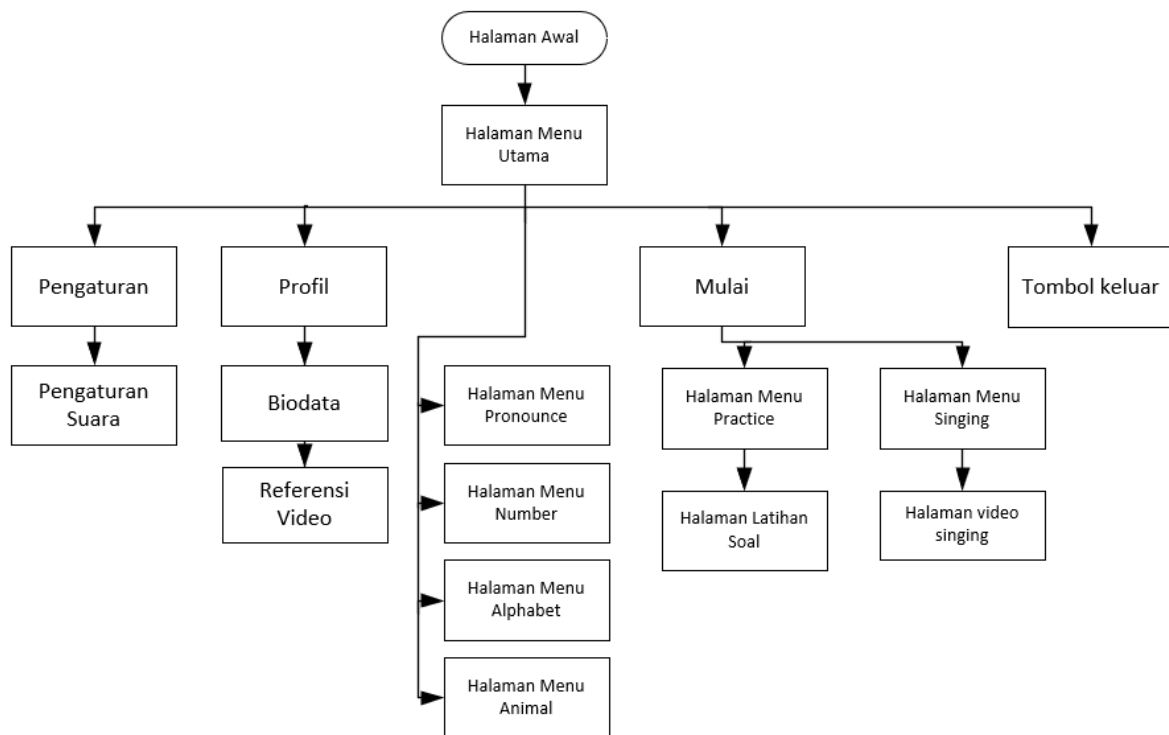
multimedia[11]. Pada saat konsepsi, aplikasi dibuat dari hasil observasi berupa wawancara dengan PAUD Kobar Al-Hidayah. Berdasarkan tujuan dari pembuatan aplikasi pembelajaran interaktif ini dapat digambarkan detail desain untuk pembuatan sebuah aplikasi. Hal ini ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1: Penjelasan Konsep

Ket.	Deskripsi
Judul	Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Bahasa Inggris Untuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Berbasis <i>Android</i>
User	Anak Usia Dini (PAUD), Guru, dan Orangtua
Fitur	Pelafalan Angka mulai dari angka 0 sampai dengan 9, huruf A sampai Z, nama – nama binatang, Latihan dan video nyanyian dalam Bahasa Inggris.
Grafik	Gambar yang digunakan dalam format .PNG dan .JPG.
Suara	<i>Backsound</i> , dan Efek <i>audio</i> untuk format <i>audio</i> *.mp3 dan *.wav.
Video	Video konten yang digunakan dengan format *.mp4 dan .flv

2. Desain (*Design*)

Tahap perancangan ini memiliki dua tahap yaitu struktur navigasi dan *storyboard*, dimana struktur navigasi dirancang untuk menghubungkan adegan-adegan berupa alur proses aplikasi. Gambar 2 menunjukkan hasil desain struktur navigasi dibawah ini pada Gambar 2.



Gambar 2: Struktur Navigasi

Gambar 2. di atas menunjukkan bahwa terdapat halaman beranda aplikasi ketika media untuk proses belajar yang digunakan untuk memberitahukan dasar Bahasa Inggris untuk anak. Halaman beranda memiliki tombol putar yang membawa Anda ke halaman menu utama saat Anda mengklik tombol putar. tampilan menu utama memiliki submenu: menu pengucapan, menu Latihan, dan menu Menyanyi. Pada menu *Pronounce* memiliki submenu lebih lanjut: Menu *Numbers*, Menu *Alphabet*, dan menu *Animals*. Halaman menu latihan memiliki menu soal latihan. Ada video nyanyian musik di halaman menu nyanyian. Desain storyboard ini dimaksudkan untuk menggambarkan beberapa dari banyak skenario di seluruh aplikasi multimedia interaktif ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 2: Deskripsi *Storyboard*

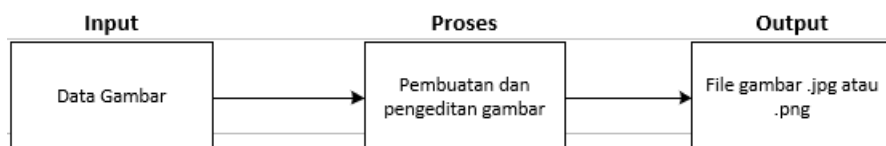
No	Scene	Isi	Keterangan
1.	Scene 1 (Intro)	Halaman Utama Aplikasi	Pada halaman ini menampilkan halaman awal dari aplikasi Bahasa Inggris, serta menampilkan tampilan <i>fun English</i> .
2.	Scene 2 (Profil)	Halaman Profil	Pada halaman ini berisi <i>profile</i> pembuat aplikasi dan referensi video.
3.	Scene 3 (Menu)	Halaman menu utama	Pada halaman ini menampilkan beberapa materi seperti <i>pronounce</i> , <i>practice</i> , dan <i>singing</i> .
4.	Scene 4 (Menu Pronounce)	Halaman menu <i>pronounce</i>	Pada halaman ini menampilkan beberapa menu seperti pelafalan <i>number</i> , menu <i>alphabet</i> , dan menu <i>animals</i> .
5.	Scene 5 (Number)	Halaman <i>Number</i>	Pada halaman ini menampilkan halaman pelafalan angka dari 0 – 9.
6.	Scene 6 (Alphabet)	Halaman <i>Alphabet</i>	Pada halaman ini terdapat pelafalan alfabet dari a hingga dengan z.
7.	Scene 7 (Animals)	Halaman <i>Animals</i>	Pada halaman ini berisi halaman pelafalan hewan dalam Bahasa Inggris.
8.	Scene 8 (Menu Practice)	Halaman <i>Practice</i>	Pada halaman ini menampilkan halaman Latihan soal ganda.
9.	Scene 9 (Menu Singing)	Halaman <i>Singing</i>	Pada halaman ini terdapat video bernyanyi untuk anak PAUD.

### 3. Material Collecting

Dalam perancangan aplikasi ini di perlukan bahan – bahan penunjang aplikasi berupa data gambar, suara, video untuk penyampaian materi pengenalan dasar Bahasa Inggris.

#### a. Data Gambar

Tujuan dari pengumpulan gambar ini adalah untuk mendapatkan file berformat .JPG dan .PNG yang dibutuhkan untuk proses pengembangan program aplikasi. Ditunjukkan pada Gambar 3.

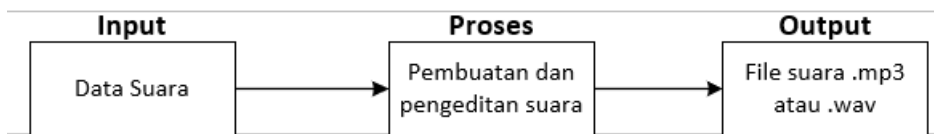


Gambar 3: Proses *Editing* Gambar

Pada Gambar 3. Menjelaskan proses *editing* sebuah gambar dimana pada gambar 3. Diatas data gambar di masukan kedalam sebuah aplikasi *Adobe illustrator* lalu di proses dan *edit*, maka keluarannya berupa gambar .JPG atau .PNG.

#### b. Data Suara

Data suara dalam aplikasi ini dibuat langsung melalui aplikasi format *factory*, kemudian dikumpulkan berdasarkan fungsi dan kebutuhan dari aplikasi pengenalan dasar Bahasa Inggris ini. Format *file* yang digunakan adalah .MP3 dan .WAV dan dimasukkan apa adanya ke dalam adegan dan objek tergantung pada kebutuhan dan fungsionalitas. Dapat ditunjukkan pada Gambar 4.

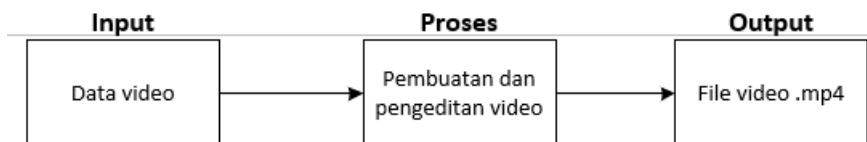


Gambar 4: Proses *Editing* Suara

Pada Gambar 4. Menjelaskan proses *editing* sebuah suara dimana pada gambar diatas data suara di masukan kedalam sebuah aplikasi *Adobe illustrator* lalu di proses dan *edit*, maka keluarannya berupa suara .MP3 atau .WAV.

c. Data Video

Pengumpulan bahan video ini bertujuan agar aplikasi lebih menarik dan interaktif saat menggunakannya. format *file* video yang digunakan adalah format .MP4 dan .FLV dan di masukan kedalam *scene* yang akan digunakan. Ditampilkan pada Gambar 5.



Gambar 5: Proses *Editing* Video

Pada Gambar 5. Menjelaskan proses *editing* sebuah video dimana pada gambar diatas data video di masukan kedalam sebuah aplikasi *Adobe illustrator* lalu di proses dan *edit*, maka keluarannya berupa format .MP4 atau .FLV.

4. *Assembly*

*Assembly* atau biasa disebut fase produksi adalah fase di mana koleksi material yang dikumpulkan pada fase sebelumnya ditentukan pada fase desain, yaitu berdasarkan adegan, *storyboard* dan struktur navigasi, untuk mulai memproses dan menyelesaikan program aplikasi. Pada fase ini semua materi yang terkumpul dirangkai dan digabungkan dengan bantuan aplikasi pemrograman menjadi sebuah aplikasi multimedia yang dapat digunakan oleh pengguna. Di bawah ini adalah screenshot dari aplikasi multimedia interaktif yang kami buat[9]. Hasil tampilan pembuatan aplikasi dapat ditampulkan pada Gambar 6.



Gambar 6: Hasil Tampilan Pembuatan Aplikasi



## 5. Testing

Tahapan pengujian memiliki dua tahapan. tes alfa dan beta. Tahapan kesatu dari fase ini adalah fase *alpha testing*, dan test yang dilakukan oleh pabrikan atau lingkungan pabrikan (pembuat) itu sendiri. *Alpha testing* merupakan pengujian yang dilakukan dengan menggunakan pendekatan pengujian *black box*. Pengujian ini dijalankan setelah aplikasi dibuat dan dimaksudkan untuk memeriksa apakah fungsionalitas yang disediakan dapat dilakukan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pengujian dalam media pengantar bahasa Inggris interaktif ini dimaksudkan untuk memastikan bahwa fitur-fitur yang ada berfungsi dengan baik dan memenuhi kebutuhan pengguna[12]. Dapat ditampilkan pada Tabel 3.

Tabel 3: *Alpha Testing*

No	Kelas Uji	Butir Uji	Hasil Uji
1.	<i>Install Aplikasi</i>	Pemasangan aplikasi perangkat pada <i>mobile android</i>	Berhasil
2.	<i>Opening</i>	Tampil aplikasi pada layar	Berhasil
3.	Halaman Menu	Tampil menu utama	Berhasil
4.	Halaman Menu <i>Pronounce</i>	Tampilan menu <i>Number, Alphabet, dan Animals</i>	Berhasil
5.	Halaman Submenu <i>Number</i>	Tampil Menu <i>Number</i> dari angka 0 sampai dengan 9	Berhasil
6.	Halaman Submenu <i>Alphabet</i>	Tampil Menu <i>Alphabet</i> dari huruf a sampai dengan z	Berhasil
7.	Halaman Submen <i>Animals</i>	Tampil halaman <i>Animals</i>	Berhasil
8.	Halaman Menu <i>Practice</i>	Tampil halaman Kuis atau Latihan Soal	Berhasil
9.	Halaman Menu <i>Singing</i>	Tampil Halaman Video <i>Singing</i>	Berhasil
10.	Keluar Aplikasi	Tombol <i>Exit</i>	Berhasil
11.	Tombol - tombol	Tombol Pengaturan Suara	Berhasil
		Tombol <i>Play</i>	Berhasil
		Tombol <i>Replay</i>	Berhasil
		Tombol <i>Home</i>	Berhasil
		Tombol <i>Cancel</i>	Berhasil
		Tombol <i>Next</i> dan <i>Preview</i>	Berhasil
		Tombol Profil	Berhasil

*Beta testing*, Pada tahap kedua pengujian beta, peneliti menguji aplikasi secara langsung dengan guru, anak PAUD dan orang tua, kemudian melakukan survei menjawab beberapa pertanyaan tentang aplikasi diwakilkan dan dilakukan oleh para guru dan orangtua dikarenakan anak PAUD belum bisa menggunakan kuisisioner menggunakan form kuisisioner yang diberikan. Hasil Preferensi Responden, Max 18, dan Persentase Responden diambil berdasarkan hasil survei menggunakan perhitungan skala *Likert*[7].Berikut merupakan hasil presentasi pengujian pada Tabel 4.

Tabel 4: *Beta testing*

No.	Question	Tanggapan				
		5	4	3	2	1
1.	Apakah aplikasi layak digunakan untuk anak PAUD?	11	3	3	0	1
2.	Apakah menu atau fitur di aplikasi ini mudah digunakan?	11	2	4	0	1
3.	Apakah informasi yang disediakan oleh aplikasi mudah dimengerti?	12	2	3	1	0
4.	Apakah isi materi aplikasi ini tepat untuk belajar anak PAUD?	12	2	3	1	0
5.	Apakah teks, suara dan video yang ditampilkan jelas?	11	4	2	1	0
6.	Apakah aplikasi mudah dioperasikan?	11	1	6	0	0
7.	Apakah aplikasi ini membantu dalam proses pembelajaran?	12	1	4	1	0
8.	Apakah aplikasi sesuai dengan kebutuhan pembelajaran?	11	2	4	1	0
9.	Apakah aplikasi ini bermanfaat bagi pengguna?	11	2	4	0	1
10.	Secara keseluruhan apakah penggunaan aplikasi ini memuaskan?	12	1	4	0	1
<b>Jumlah</b>		114	19	37	5	4

Hasil Kuisisioner dihasilkan Nilai (N) :

$$\begin{aligned} \text{Total Nilai (TN)} &= (\text{tot Pmlh} \times N) \\ &= (114 \times 5) + (19 \times 4) + (37 \times 3) + (5 \times 2) + (4 \times 1) \\ &= 570 + 76 + 111 + 10 + 4 \\ &= 771 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Skor Tertinggi (ST)} &= (\text{NT} \times \text{jml prtanyaan} \times \text{jml pengji}) \\ &= 5 \times 10 \times 18 = 900 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Hasil Akhir(HS)} &= (\text{TN} / \text{ST}) \times 100\% \\ &= 771/900 \times 100\% \\ &= 85\% \end{aligned}$$

Berikut ini merupakan tabel keterangan hasil interval pada Tabel 5.

Tabel 5: *Skala Likert*

Kd	Ket	Interval Nilai
5.	Sangat Bagus (SB)	80% - 100%
4.	Lumayan Bagus (LB)	60% - 79,99%
3.	Bagus (B)	40% - 59,99%
2.	Tidak Bagus (TB)	20% - 39,99%
1.	Sangat Tidak Bagus (STB)	0% - 19,99%

Kesimpulannya yang dapat diambil dari hasil perhitungan presentase pengujian menggunakan kuisisioner di atas bahwa media pembelajaran Bahasa Inggris untuk anak PAUD layak digunakan karena memiliki presentase 85% responden yang menyatakan “Sangat Bagus”, maka aplikasi ini layak untuk anak usia dini dan kemudian karakteristik pada aplikasi berjalan dengan baik.

## 6. Distribusi

Tahapan *distribution* atau distribusi, peneliti membagikan hasil penelitiannya langsung ketempat PAUD Al- Hidayah yang diteliti ataupun ke dalam dalam *Google Drive* atau bisa disebar ke *Sosial Media* seperti *Instagram*, *Whatsapp* dan lainnya.



## B. Pembahasan Hasil

Penelitian ini menghasilkan aplikasi media pembeajaran interaktif pengenalan Bahasa Inggris untuk PAUD menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) untuk anak PAUD Kober Al- Hidayah. Penelitian ini juga telah dilengkapi dengan Pelafalan Angka, Huruf dan nama-nama binatang dalam Bahasa Inggris supaya menambah daya tarik anak dan menjadikan aplikasi ini sebagai media pembelajaran dasar Bahasa Inggris [13].

Saat menyelaraskan studi, perbandingan dibuat antara referensi dan studi yang dilakukan untuk kinerja dan keberhasilan penelitian dalam mengisi ruang masalah. Adapun perbandingannya perbedaan antara survei referensi dan survei implementasi adalah sebagai berikut [13].

1. Pada rujukan pertama [9] penelitian ini aplikasi yang dibuat hanya mengenalkan pengenalan nama - nama buah dalam bahasa Inggris. Belum adanya fitur pelafalan, hanya menampilkan gambar saja. Sedangkan pada penelitian selanjutnya yaitu penyajian dapat menampilkan pelafalan angka, huruf, dan hewan termasuk gambarnya.
2. Pada rujukan kedua [10] penelitian ini menghasilkan aplikasi pembelajaran dan simulasi bahasa Inggris berbasis android, metode yang digunakan dalam pengujian menggunakan metode *blackbox* dan pemrograman system menggunakan *UML (Unified Modelling Language)*. Sedangkan pada penelitian selanjutnya menggunakan Pada penelitian ini metode yang dipakai adalah *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang menghasilkan aplikasi yang baik.
3. Pada rujukan ketiga [1] penelitian ini menghasilkan Perancangan game edukasi dengan menggunakan metode *GDD (Game Design Document)* dengan metode perancangannya menggunakan metode *waterfall* dan menghasilkan aplikasi game edukasi kosakata dan melafalkan nama buah-buahan dalam bahasa Inggris. Sedangkan pada penelitian selanjutnya menghasilkan melafalkan nama hewan, angka dan huruf dalam Bahasa Inggris serta Pada penelitian ini menggunakan metode perancangan *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*. dimana menghasilkan media pembelajaran yang menarik.

Implikasi penelitian ini dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini menghasilkan aplikasi yang telah dibuat dapat memudahkan Guru dalam proses pengajaran terhadap anak, serta anak dapat mengikutinya dengan baik karena adanya menu pelafalan, Latihan soal dan video bernyanyi sehingga dapat mempermudah dalam proses pembelajaran.

## IV. KESIMPULAN

Berdasarkan temuan dari penelitian kami dapat menyimpulkan bahwasannya Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi media memberitahukan pengenalan dasar Bahasa Inggris. Pengenalan bahasa Inggris ini berlaku untuk anak kecil yang didampingi oleh guru atau orang tua yang dapat memudahkan dan membantu dalam proses pembelajaran. Pada aplikasi yang dibuat terdapat fitur pelafalan, sehingga dapat memudahkan dalam menerapkan *number, alphabet* dan nama - nama hewan dalam bahasa Inggris kepada anak sejak dini. Pada Hasil Kuisioner yang sudah dilakukan, pengujian media pembelajaran interaktif terhadap guru dan orangtua memperoleh presentasi rata - rata 85% (Predikat "Sangat Bagus (SB)"). Maka aplikasi media pembelajaran tersebut layak digunakan.

Persiapan penelitian ini masih kurang dan perlu pengembangan untuk penelitian selanjutnya. Adapun saran untuk penelitian ini supaya bisa berkembang lebih baik lagi diantaranya Ditambahkan fitur pelafalan lainnya seperti nama buah - buahan dan lainnya pada menu *pronounce*. Ditambahkan video - video bernyanyi lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. L. Rahayu and F. Fujiati, "Penerapan Game Design Document dalam Perancangan Game Edukasi

- yang Interaktif untuk Menarik Minat Siswa dalam Belajar Bahasa Inggris,” *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 5, no. 3, p. 341, 2018, doi: 10.25126/jtiik.201853694.
- [2] N. Azizah, B. B. Butar, I. T. Wahyuni, D. Program, and S. Manajemen, “ANIMASI INTERAKTIF PENGENALAN DASAR BAHASA INGGRIS PADA TK AN-NURUDDIN DEPOK,” vol. 4, no. 1, pp. 29–40, 2018.
- [3] D. Tresnawati, S. Rahayu, and K. Yusuf, “Pengenalan Sistem Tata Surya Menggunakan Teknologi Augmented Reality pada Siswa Sekolah Dasar,” *J. Algoritm.*, vol. 18, no. 1, pp. 182–191, 2021, doi: 10.33364/algoritma/v.18-1.954.
- [4] A. K. Kadoena, S. R. U. A. Sompie, and R. Sengkey, “Educational Game Application the Introduction to Types of Healthy Food for Children,” *J. Tek. Inform.*, vol. 16, no. 1, pp. 7–18, 2021, [Online]. Available: <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/informatika/article/view/32372>
- [5] F. Novitasari, Y. Djahir, and S. Fatimah, “Pengaruh Media Adobe Illustrator Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Srijaya Negara,” *Profit*, vol. 2, no. 1, pp. 59–67, 2015.
- [6] Mustika, “Rancang Bangun Aplikasi Sumsel Museum Berbasis Mobile Menggunakan Metode Pengembangan Multimedia Development Life Cycle (Mdlc),” *J. Mikrotik*, vol. 8, no. 1, pp. 1–14, 2018.
- [7] M. D. Muwaffaq, L. ;Fitriani, and A. R. ;Atmadja, “Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Alat Pencernaan Manusia Dengan Perangkat Mobile,” *J. Algoritm.*, vol. 16, no. 2, pp. 186–191, 2020, doi: 10.33364/algoritma/v.16-2.186.
- [8] D. F. S. Destiani, D. Tresnawati, and A. Nugraha, “Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Komputer Berbasis Multimedia Dengan Pendekatan Metodologi (R&D),” *J. Algoritm.*, vol. 16, no. 2, pp. 173–180, 2020, doi: 10.33364/algoritma/v.16-2.173.
- [9] M. O. Bella, A. Prambayun, and P. Maharani, “Multimedia Interaktif Pengenalan Nama Buah Dalam Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini,” *MDP STUDENT Conf.*, pp. 614–621, 2022.
- [10] S. Aisa and A. Akhriana, “Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Android,” *e-Jurnal JUSITI (Jurnal Sist. Inf. dan Teknol. Informasi)*, vol. 82, no. 2, pp. 100–110, 2019, doi: 10.36774/jusiti.v8i2.611.
- [11] Munir, *Multimedia konsep dan aplikasi dalam pendidikan*, vol. 58, no. 12. 2020. [Online]. Available: [http://file.upi.edu/Direktori/FPMIPA/PRODI\\_ILMU\\_KOMPUTER/196603252001121-MUNIR/BUKU/MULTIMEDIA\\_Konsep\\_%26Aplikasi\\_dalam\\_Pendidikan.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FPMIPA/PRODI_ILMU_KOMPUTER/196603252001121-MUNIR/BUKU/MULTIMEDIA_Konsep_%26Aplikasi_dalam_Pendidikan.pdf)
- [12] A. Latifah, E. Gunadhi, and A. Faroqi, “Rancang Bangun Media Pembelajaran Mengenal Anggota Tubuh Manusia Menggunakan Teknologi Augmented Reality Untuk TK / Paud Berbasis Android,” pp. 378–385.
- [13] Eri Satria, Ayu Latifah, and Muhamad Paroji, “Rancang Bangun Aplikasi Katalog Wisata di Garut Menggunakan Teknologi Virtual Reality,” *J. Algoritm.*, vol. 19, no. 1, pp. 78–87, 2022, doi: 10.33364/algoritma/v.19-1.1003.