

LAPORAN PENELITIAN

APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS

'FUN-LISH' UNTUK ANAK-ANAK BERBASIS ANDROID



TIM PELAKSANA :

1. Meta Eri Safitri NIDN 0323049101 (Ketua / Dosen)
2. Jati Rianto NIM. 18271072001 (Mahasiswa)

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT TEKNOLOGI BUDI UTOMO
JAKARTA
TAHUN 2019**

**LEMBAR PENGESAHAN
LAPORAN PENELITIAN**

1. Judul Kegiatan : APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS
'FUN-LISH' UNTUK ANAK-ANAK BERBASIS ANDROID
2. Program : Fakultas Teknologi Industri
3. Ketua Pelaksana :
Nama : Meta Eri Safitri
NIDN : 0323049101
Program Studi : Sistem Informasi
4. Anggota :
1) Nama : Jati Ristanto
NIDN/NIM : 18271072001
Program Studi : Sistem Informasi
5. Lokasi : Jakarta
6. Lama Pelaksanaan: 6 (bulan)
7. Tanggal/Tahun : September 2018 s/d Februari 2019
8. Biaya : Rp 3.500.000

Mengetahui,
Dekan Fakultas Teknologi Industri



(Dr. Suryadi, S.T., M.T.)

NIDN : 0302046907

Jakarta, 02 Agustus 2019
Menyetujui,
Kepala LPPM,

(Sigit Wibisono, S.T., M.T.)

NIDN : 0314116301

Kepada
Yth. **Kepala LPPM ITBU**
Di Jakarta

Dengan hormat,

Dalam rangka memenuhi kewajiban Tri Dharma Perguruan Tinggi, maka bersama ini kami mengajukan proposal penelitian untuk Semester Genap TA. 2018-2019:

a. Judul : **APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS 'FUN-LISH'
UNTUK ANAK-ANAK BERBASIS ANDROID**

Tim Peneliti:

1. Ketua

Nama : Meta Eri Safitri
NIDN : 0323049101
Prodi : Sistem Informasi

2. Anggota

3. Nama : Jati Ristanto
NIDN/NIM : 18271072001
Prodi : Sistem Informasi

b. Lokasi : Jakarta

c. Lama Pelaksanaan: 6 (bulan)

d. Tanggal/Tahun : September 2018 s/d Februari 2019
Biaya : Rp 3.500.000

Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatian dan bantuannya, kami ucapkan terima kasih.

Menyetujui,
Kaprodin Sistem Informasi

Jakarta, 02 Agustus 2019
Yang mengajukan,

(Meta Eri Safitri, S.Kom, MMSI)
NIDN: 0323049101

(Aji Nurrohman, S.Kom, MMSI)
NIDN: 0324078802

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Hirobbil‘Aa’lamin puja dan puji syukur saya panjatkan atas kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta’ala yang telah memberikan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian Bersama mahasiswa program studi Sistem Informasi jenjang Strata-1 Institut Teknologi Budi Utomo (ITBU) dengan judul “APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS ‘FUN-LISH’ UNTUK ANAK-ANAK BERBASIS ANDROID.

Penulis menyadari bahwa dalam menyelesaikan skripsi ini tidak lepas dari peran berbagai pihak yang telah banyak memberikan bantuan, nasehat, bimbingan dan dukungan. Akhir kata Penulis berharap laporan penelitian yang penulis susun ini dapat bermanfaat dan menambah pengetahuan serta wawasan bagi semua pihak yang membutuhkannya.

DAFTAR ISI

Lembar Pengesahan	i
Surat Pengajuan Penelitian	ii
Kata Pengantar	iii
Daftar Isi	iv
Daftar Gambar	v
BAB I PENDAHULUAN	1
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	2
BAB III METODE PENELITIAN	3
BAB IV HASIL PEMBAHASAN	5
DAFTAR PUSTAKA	9

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Implentasi Splash Screen.....	4
Gambar 4.2 Tampilan Menu Utama.....	4
Gambar 4.3 Tampilan Menu <i>Learn Now</i>	5
Gambar 4.4 Implementasi Menu <i>Learn Now (Fruits)</i>	5
Gambar 4.5 Tampilan Menu Menu <i>Practice</i>	6
Gambar 4.6 Tampilan Menu Practice (Animals).....	6
Gambar 4.7 Menu Menu Practice (Fruits)	7
Gambar 4.8 Menu Implementasi Menu <i>Practice (Colors)</i>	7
Gambar 4.9 Menu Laporan peminjaman	8
Gambar 4.10 Tampilan Menu Menu Quit	8

BABI

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi, selain perkembangan aplikasi dekstop pada komputer juga meliputi perkembangan aplikasi mobile. Komputer dengan kemampuan multimedia mampu menyajikan berbagai informasi secara audio visual dan juga interaktif begitu pula dengan perangkat mobile. Teknologi multimedia adalah salah satu teknologi yang memiliki kemampuan untuk menjadikan media pembelajaran lebih lengkap.

Belajar dengan komputer dapat diperkenalkan secara dini kepada anak, yaitu dengan program-program aplikasi yang bersifat memadukan antara pendidikan (education) dengan hiburan (entertainment). Dengan program aplikasi tersebut diharapkan dapat menumbuhkan kembangkan minat, kreatifitas dan imajinasi anak sehingga anak-anak tertarik untuk belajar. Namun, dengan semakin berkembangnya teknologi akan lebih efisien dan efektif jika perangkat mobile berbasis android juga mampu menyajikan informasi pendidikan untuk anak-anak.

Belajar dengan komputer dapat diperkenalkan secara dini kepada anak, yaitu dengan program-program aplikasi yang bersifat memadukan antara pendidikan (education) dengan hiburan (entertainment). Dengan program aplikasi tersebut diharapkan dapat menumbuhkan kembangkan minat, kreatifitas dan imajinasi anak sehingga anak-anak tertarik untuk belajar. Namun, dengan semakin berkembangnya teknologi akan lebih efisien dan efektif jika perangkat mobile berbasis android juga mampu menyajikan informasi pendidikan untuk anak-anak.

Salah satu pendidikan yang diberikan kepada anak adalah bahasa Inggris. Dengan mengenalkan bahasa Inggris sejak dini diharapkan nantinya anak-anak dapat menguasai dan berkomunikasi secara lancar dengan menggunakan bahasa Inggris tersebut. Untuk memudahkan penyampaian materi (bahasa Inggris) kepada anak, maka pendidikan yang diberikan dikemas dalam bentuk multimedia yang bersifat menghibur sekaligus mendidik.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pentingnya Belajar Bahasa Inggris Sejak Dini

Di Indonesia, bahasa Inggris bukanlah bahasa yang pertama untuk dipelajari. Bahkan, bahasa Inggris belum menempati posisi kedua setelah bahasa Ibu. Di era globalisasi sekarang ini, menguasai bahasa Inggris menjadi hal yang wajib dimiliki. Jadi, kapan waktu yang tepat untuk mulai belajar bahasa Inggris agar anak menguasainya?!

Meskipun tidak ada kata terlambat untuk belajar, namun semakin cepat anak belajar bahasa Inggris, maka hasilnya akan lebih baik. Anak memiliki periode emas yang dinamakan Golden Age. Di periode ini anak lebih cepat mempelajari bahasa karena otak mereka seperti spons. Mereka cepat mengerti apa yang mereka pelajari, meniru apa yang dilihat, mengapal apa yang didengar, dan menyerap bahasa dengan cepat terutama bahasa yang digunakan di kehidupan sehari-hari.

2.2 Android

Android adalah sistem operasi berbasis Linux yang dirancang untuk perangkat bergerak layar sentuh seperti telepon pintar dan komputer tablet. Android awalnya dikembangkan oleh Android, Inc., dengan dukungan finansial dari Google, yang kemudian membelinya pada tahun 2005. Sistem operasi ini dirilis secara resmi pada tahun 2007, bersamaan dengan didirikannya Open Handset Alliance, konsorsium dari perusahaan-perusahaan perangkat keras, perangkat lunak, dan telekomunikasi yang bertujuan untuk memajukan standar terbuka perangkat seluler. Ponsel android pertama mulai dijual pada bulan Oktober 2008 (Yudha Yudhanto et al, 2017).

2.3 Bentuk Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Anak–Anak

Pembelajaran adalah suatu bentuk pengembangan pengetahuan yang meliputi banyak hal yang diajarkan pada seseorang agar lebih memahami dan lebih mengerti makna sesungguhnya apa yang sudah, sedang, atau yang akan dipelajarinya.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Analisis Sistem

Analisis sistem didefinisikan bagaimana memahami dan menspesifikasikan dengan detail apa yang harus dilakukan oleh sistem. Kegiatan analisis sistem ini bertujuan untuk menguraikan suatu sistem informasi yang utuh dan nyata ke dalam bagian-bagian atau komponen-komponen komputer dengan tujuan untuk mengidentifikasi serta mengevaluasi masalah-masalah yang muncul, kesempatan, hambatan-hambatan yang mungkin terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga menjadi baik dan sesuai dengan kebutuhan-kebutuhan serta perkembangan teknologi. Selanjutnya hasil dari analisis ini divisualisasi dan didokumentasikan dengan struktur navigasi pertimbangan struktur navigasi tersebut ini karena dianggap mewakili secara keseluruhan sistem yang berjalan yang dapat dimengerti oleh user.

Berdasarkan analisis masalah yang dijabarkan diatas, maka perancangan yang dibuat adalah analisis perancangan aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris untuk anak-anak berbasis android dengan spesifikasi sistem sebagai berikut:

1. Sistem yang akan digunakan berbasis mobile programming dengan *platform android*.
2. Sistem memberikan informasi tentang materi pembelajaran serta latihan dari materi yang dipelajari.

2.2 Perancangan Sistem

Perancangan sistem yang merupakan analisis kebutuhan fungsional ini akan mencakup struktur navigasi dan desain interface.

BAB IV

HASIL PEMBAHASAN

1. Implementasi *Splash Screen*

Berikut ini implementasi splash screen, dimana implementasi ini menampilkan tampilan awal dari aplikasi Fun-Lish.



Gambar 4.1 Tampilan *Splash Screen*

Sumber : Penelitian Mandiri 2019

2. Implementasi Menu Utama

Berikut ini adalah implementasi menu utama aplikasi ini, dimana ditampilan menu utama terdapat beberapa pilihan yang terdiri dari *Learn Now*, *Practice*, *About* dan *Quit*.



Gambar 4.2 Tampilan Menu Utama

Sumber : Penelitian Mandiri 2019

3. Implementasi Menu *Learn Now*

Berikut ini adalah implementasi menu *Learn Now* dari aplikasi ini. Ditampilkan menu *Learn now* terdapat beberapa pilihan materi pembelajaran dengan empat kategori yaitu Fruits (buah), Animals (hewan), Foods (makanan) dan Colors (warna).



Gambar 4.3 Tampilan Menu *Learn Now*

Sumber : Penelitian Mandiri 2019

4. Implementasi Menu *Learn Now*: Semua Kategori

Berikut ini adalah implementasi Menu *Learn Now* untuk kategori materi pembelajaran. Halaman Data Anggota adalah halaman yang menampilkan data anggota, menambahkan anggota baru dan print kartu anggota.



Gambar 4.4 Implementasi Menu *Learn Now* (Fruits)

Sumber : Penelitian Mandiri 2019

5. Implementasi *Menu Practice*: Semua Kategori

Berikut ini adalah implementasi menu Practice dari aplikasi ini. Ditampilkan menu Practice terdapat beberapa pilihan materi latihan dengan empat kategori yaitu Fruits (buah), Animals (hewan), Foods (makanan) dan Colors (warna).



Gambar 4.5 Tampilan Menu Menu *Practice*

Sumber : Penelitian Mandiri 2019

6. Implementasi Menu Practice

Berikut ini adalah implementasi Menu Practice untuk kategori materi Animals (Hewan).



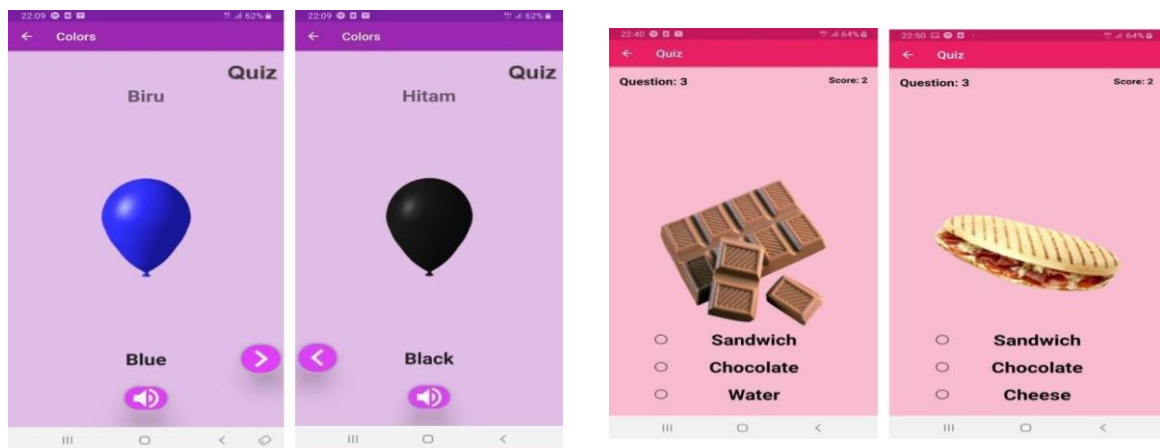
Gambar 4.6 Tampilan Menu Practice (Animals)

Sumber : Penelitian Mandiri 2019



Gambar 4.7 Menu Menu Practice (Fruits)

Sumber : Penelitian Mandiri 2019



Gambar 4.8 Menu Implementasi Menu *Practice (Colors)*

Sumber : Penelitian Mandiri 2019

7. Implementasi Menu About

Berikut ini implementasi dari menu About. Implementasi kali ini menampilkan mengenai profil dari penulis dan sedikit informasi mengenai aplikasi Fun-Lish.

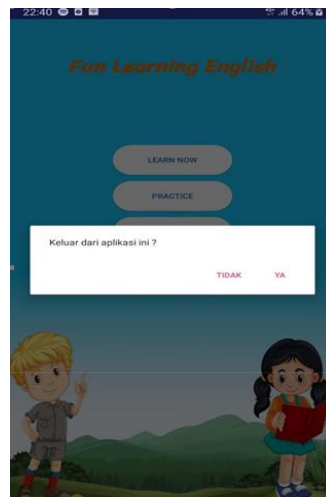


Gambar 4.9 Menu Laporan peminjaman

Sumber : Penelitian Mandiri 2019

8. Implementasi Menu *Quit*

Berikut ini adalah implementasi dari menu Quit. Implementasi ini memperlihatkan -kan ketika user ingin keluar dari aplikasi Fun-Lish.



Gambar 4.10 Tampilan Menu Menu Quit

Sumber : Penelitian Mandiri 2019

DAFTAR PUSTAKA

- Seng Hansung. 2018. Pemrograman Android Dengan ANDROID STUDIO IDE. Andi Publisher, Jakarta.
- Dwi Aris Setiawan. 2007. Aplikasi Multimedia Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Anak-Anak. Skripsi. Tidak diterbitkan. Fakultas Matematika dan Pengetahuan Alam. Universitas Sebelas Maret: Surakarta
- Pangestika, Galih Vidia, Wawa Wikusna, Aris Hermansyah. 2017. Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Murid Sekolah Dasar Berbasis Android. e- Proceeding of Applied Science, 3(3), 1561-1562, 1574
- <http://riyanti.staff.gunadarma.ac.id/Downloads/files/20206/M10-Struktur+Navigasi.pdf>
- <https://yudihermawan.student.telkomuniversity.ac.id/metode-black-box-testing/>, Juni 2019.
- Rusman, Indra. (2015). Sejarah Perkembangan Android Dari Masa ke masa. Indravedia. Tersedia: <http://www.indravedia.com/2015/11/sejarah-perkembangan-android.html> , Juni 2019.
- <https://medium.com/easyread/konsep-dasar-database-sqlite-pada-androide9445558f494> , Juli 2019
- <https://www.andre.web.id/struktur-navigasi-website/> , Juli 2018
- <https://www.ef.co.id/englishfirst/efblog/educational-advice/tips-orang-tua/pentingnya-belajar-bahasa-inggris-sejak-dini/> , Agustus 2018