ARTIKEL

MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS UNTUK ANAK USIA DINI BERBASIS ANDROID

Oleh:

DIANITA IRSANTI

13.1.03.02.0380

Dibimbingoleh :

1. **Resty Wulaningrum, M.Kom.**
2. **Ratih Kumalasari N., S.ST., M.Kom.**

TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2017

SURATPERNYATAAN

ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2017

Yang bertanda tangan dibawahini:

Nama Lengkap	: Dianita Irsanti
NPM	: 13.1.03.02.0380
Telepun/HP	: 082334585281
Alamat Surel (Email)	: dianita.chiaki@gmail.com
Judul Artikel	: Media Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android
Fakultas – Program Studi	: Fakultas Teknik – Teknik Informatika
Nama Perguruan Tinggi	: Univeritas Nusantara PGRI KEDIRI
Alamat Perguruan Tinggi	: Jl. KH. Ahmad Dahlan 76 Kediri

Dengan ini menyatakan bahwa:

a. artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiarisme;

b. artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggung jawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		Kediri,08 Agustus 2017
Pembimbing I	Pembimbing II	Penulis,
Resty Wulaningrum, M.Kom	**Ratih Kumalasari N., S.T., M.Kom**	**Dianita Irsanti**
NIDN. 0719068702	NIDN. 0710018501	13.1.03.02.0380

MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS UNTUK ANAK USIA INI BERBASIS ANDROID

DIANITA IRSANTI
13.1.03.02.0380
FAKULTAS TEKNIK – TeknikInformatika
dianita.chiaki@gmail.com
Resty Wulanningrum, M.Kom. dan Ratih Kumalasari N., S.ST., M.Kom.
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Dianita Irsanti: Media Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android, Skripsi, Teknik Informatika, FT UN PGRI Kediri, 2017.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Android, BahasaInggris.

Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses belajar siswa agar penyampaiannya cepat diserap dan dimengerti oleh siswa. Media yang digunakan dalam proses belajar sangat banyak dan beragam diantaranya cetak, video, audio, dan alat peraga. Dalam era teknologisepertisekaranginibanyak orang-orang mempunyaidanmenggunakan smartphone, smartphone dapatdijadikan media pembelajaranberbasis android yang lebihmenarik.

Permasalahan penelitian ini adalah (1) Kurangnya ketertarikan anak dalam belajar kosakata bahasa inggris pada sekolah yang masih menggunakan media konvesional (2) Kejenuhan dalam pola belajar anak dikarenakan media pembelajaran yang digunakan kurang menarik (3) Membuat suatu media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini diantaranya (1) Media pembelajaran yang menarik dibuat untuk anak-anak berbasis teknologi terkini dengan media android berupa aplikasi yang berisi permainan dan materi tentang kosakata bahasa inggris. (2) Aplikasi media pembelajaran dapat digunakan bersama orang tua, sehingga orang tua dapat memberikan pendidikan tambahan pada anak-anak usia dini secara efektif. (3) Aplikasi media pembelajaran yang telah di uji cobakan pada beberapa anak dan guru mendapatkan nilai 81% dengan hasil yang baik.

.

I. LATAR BELAKANG

Bahasa merupakan sebuah alat komunikasi antar masyarakat yang digunakan dalam kesehariannya. Bagi anak-anak mempelajari hal baru yang cenderung sulit akan mudah bosan apabila cara belajar atau media yang digunakan tidak menarik, seperti dalam mempelajari bahasa asing terutama bahasa inggris. Perkembangan Teknologi Informasi yang pesat harus diikuti dengan baik, seperti cara belajara anak yang saat ini bisa dilakukan dengan bantuan internet dan *smartphone*.

II. *Metode Linear Congruent Method* (LCM)

Algoritma yang akan digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah *Linear Congruent Method* (LCM) yang mana dalam metode ini membangkitkan bilangan acak yang bersifat semu.

$$X_n = (a \cdot X_{a-1} + b) \bmod m$$

Keterangan :

X_n = Bilangan acak ke-n dari deretnya

X_{n-1} = Bilangan acak sebelumnya

a = Bilangan konstanta faktor penggali

b = bilangan konstanta penambah (*Increment*)

m = Bilangan konstanta modulus

Metode ini sangat sensitive dalam pemilihan nilai a, b, dan m sehingga bila tidak sesuai maka akan mempengaruhi implementasi LCM.

Contoh penerapan dan perhitungan metode LCM sebagai berikut : (Setiyadi, 2016)

Diketahui : a = 4

b= 7

x0=3

m= 27

Penyelesaian :

X(0) = 3

X(1) = (4(3) + 7) mod 27 = 19

X(2) = (4(19) + 7) mod 27 = 2

X(3) = (4(2) + 7) mod 27 = 15

X(4) = (4(15) + 7) mod 27 = 13

X(5) = (4(13) + 7) mod 27 = 5

X(6) = (4(5) + 7) mod 27 = 0

X(7) = (4(0) + 7) mod 27 = 7

X(8) = (4(7) + 7) mod 27 = 8

X(9) = (4(8) + 7) mod 27 = 12

X(10) = (4(12) + 7) mod 27 = 1

X(11) = (4(1) + 7) mod 27 = 11

X(12) = (4(11) + 7) mod 27 = 24

X(13) = (424) + 7) mod 27 = 22

X(14) = (4(22) + 7) mod 27 = 14

X(15) = (4(14) + 7) mod 27 = 9

X(16) = (4(9) + 7) mod 27 = 16

X(17) = (4(16) + 7) mod 27 = 17

X(18) = (4(17) + 7) mod 27 = 21

X(19) = (4(21) + 7) mod 27 = 10

X(20) = (4(10) + 7) mod 27 = 20

X(21) = (4(20) + 7) mod 27 = 6

X(22) = (4(6) + 7) mod 27 = 4

X(23) = (4(4) + 7) mod 27 = 23

X(24) = (4(23) + 7) mod 27 = 18

X(25) = (4(18) + 7) mod 27 = 25

X(26) = (4(25) + 7) mod 27 = 26

III. Pengujian Perangkat Lunak

No	KriteriaPengujian	Penilaian	
		YA	TIDAK
1.	Apakah aplikasi media pembelajaran bahasa inggris untuk anak usia dini sudah memenuhi criteria sebuah media pembelajaran?	8	2
2.	Apakah anak-anak mengalami kesulitan dalam menjalankan aplikasi?	9	1
3.	Apakah guru/wali murid dari siswa mengalami kesulitan dalam pengoperasian aplikasi?	4	6
4.	Apakah tampilan dari aplikasi media pembelajaran tersebut sudah menarik?	9	1
5.	Apakah karakter di dalam aplikasi media belajar bahasa inggris membuat anak-anak antusias dalam memainkannya?	8	2
6.	Apakahsoaldidalamaplikasi media belajarbahasainggrismembuatanak-anakantusiasdalammemainkannya?	10	0
7	Apakahsoaldidalamaplikasi media belajarbahasainggristerlalusulit?	3	7
8	Apakahanak-anakmemilikiketertariknsendirisaatmenggunakanaplikasi media belajarbahasainggris?	10	0
9	Apakah guru-guru/ wali murid tertarik untuk memanfaatkan media pembelajaran berbasis android untuk anak-anaknya?	10	0
10	Apakah anak-anak dan guru/wali murid memberikan kesan yang baik pada aplikasi media pembelajaran ini?	10	0
JUMLAH NILAI		81	19
RATA – RATA		8,1	1,9
PRESENTASE		81%	19%

Bedasarkan hasil pengujian diatas dapat dihitung dengan cara menemukan rata-rata kemudian hasil rata-rata tersebut di presentasekan sehingga nilai aplikasi media pembelajaran bahasa Inggris berbasis android mendapatkan nilai 81% mengatakan aplikasi ini baik.

IV. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dan analisa, kesimpulan yang didapat sebagai berikut.

1. Media pembelajaran yang menarik dibuat untuk anak-anak berbasis teknologi terkini dengan media android berupa aplikasi yang berisi permainan dan materi tentang kosakata bahasa inggris.
2. Aplikasi media pembelajaran dapat digunakan bersama orang tua, sehingga orang tua dapat memberikan pendidikan

tambahan pada anak-anak usia dini secara efektif.

3. Aplikasi media pembelajaran yang telah di uji cobakan pada beberapa anak dan guru mendapatkan nilai 81% dengan hasil yang baik.

V. DAFTAR PUSTAKA

Andawi.M.N. 2016. *Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Tokoh Wayang Kulit Menggunakan Metode LCM Berbasis Android*. Proposal Skripsi. Kediri : Fakultas Teknik Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Arsyad, Prof. Dr. Azhar Arsyad, M.A.. 2014. *Media Pembelajaran (Edisi Revisi)* (Dr. Asfah R, M.Ed., Ed.).Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Juhara, Zamrony P. 2016. *Paduan Lengkap Pemrograman Android* (P.S. Wibowo, Ed.). Yogyakarta: Andi.

Kartikasari,D. &Nugroho,G.K.2010.*Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Bahasa Jawa Pokok Bahasan Aksara Jawa Pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Taeangsari Kabupaten Sukoharjo*". Jurnal ISSN : 1979-9330 (Print) – 2088-0154(Online). Surakarta: Program Studi Teknik Informatika Universitas Surakarta. Tersedia : http://www.ijns.org/journal/index.php/speed/article/view/873, diunduh 11 Oktober 2016.

Kusumadirjo, B.P.2014. "*Media Pembelajaran Bahasa Jepang Dengan Mendengarkan Berbasis Android*". Naskah Publikasi. Yogyakarta : Jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informtika Dan Komputer AMIKOM Yogyakarta. (Online), tersedia : repository.amikom.ac.id/files/Publikasi_10.11.3669.pdf, diunduh 11 Oktober 2016.

M. Suyanto. 1996. *Multimedia untuk meningkatkan Keunggulan Bersaing.*Yogyakarta: Andi.

Mc Cornick. 1996. *Multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit 2 media input atau output dari data, media ini dapat berupa audio (suara, music), aimasi, video, grafik dan gambar.*Yogyakarta: Andi.

Muharom, A.,dkk. 2013. *Pengembangan Aplikasi Sunda Berbasis Android Menggunakan Metode Rapid Application Development (RAD)*. Jurnal Algoritma ISSN : 2302-7339 Vol. 10 No. 01. Garut : Sekolah Tinggi Teknologi Garut.(Online), tersedia : http://jurnal.sttgarut.ac.id/index.php/algoritma/article/view/58 , diunduh 11 Oktober 2016.

Novitasari, D.R. 2010. Pembangunana Media Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Siswa Kelas 1 Pada Sekolah Dasar Negeri 15 Sragen. Universitas Surakarta. (Online) tersedia : http://ijns.org/journal/index.php/speed/article/view/867 , diunduh 11 Oktober 2016.

Nugrahani, R. 2007. *Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar*. Lembaran Ilmu Kependidikan Jilid 36,No.1.Jurusan Seni Rupa FBS

UNNES. (Online), tersedia : http://journal.unnes.ac.id/artikel_nju/LIK/524 , diunduh 11 Oktober 2016.

Nugroho, A. 2016. *Rancang Bangun Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar Berbasis Multimedia*. Skipsi. Yogyakarta : Fakultas Teknik Universitas PGRI Yogyakarta. (Online) tersedia : http://repository.upy.ac.id/480/ , diunduh 11 Oktober 2016.

Nurchasanah, E. 2016. *Pengembangan Multi Platform Game 2D Pengenalan Nama Benda Dalam 3 Bahasa Untuk Anak Usia Dini*. Publikasi Ilmiah. Surakarta : Fakultas Komunikasi dan Informatika Universitas Muhamadiyah Surakata. (Online) tersedia : http://eprints.ums.ac.id/45735/, diunduh 11 Oktober 2016.

Pratomo, A.,dkk. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan Metode Hannafin dan Peck*. Jurnal Positif, Tahun I, No.1, November 2015 : 14-28. (Online) tersedia : http://ejurnal.poliban.ac.id/index.php/Positif/article/view/204, diunduh 12 Oktober 2016.

Robbani, G.D.,dkk. 2016. *Game Edukasi Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Berbasis Android*. Jurnal. Semarang : Jurusan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Negri Semarang. (Online) tersedia : http://publikasiilmiah.unwahas.ac.id/index.php/PROSIDING_SNST_FT/article/view/1515, diunduh 12 Oktober 2016.

Rodin dan Linda. 2001. *Multimedia yaitu dengan menggunakannya konteks*. Yogyakarta: Andi.

Rosch. 1996. *Multimedia secara umum merupakan kombinasi tiga elemen yaitu: suara, gambar, dan teks*. Yogyakarta: Andi.

Saputro D., Triono R.A., Kusanti J.. *Pembuatan Game Edukasi "Bahasa Inggris Anak" Berbasis Android Menggunakan Construct 2* .Naskah Publikasi. Surakarta : Program Studi Teknik Informatika Universitas Surakarta. (Online) tersedia : epub.tiunsa.org/index.php/**game**/article/viewFile/193/188 , diunduh 13 Oktober 2016.

Setiyadi, D. 2016. *Aplikasi Pembelajaran Mengetik Cepat Berbasis Game Edukasi Dengan Linear Congruent Method(LCM)* . Jurnal, Vol.3, No. 1, ISSN : 2355-3421(Print) ISSN : 2527-9777(Online). Jakarta : Program Studi Sistem Informasi STMIK Inovasi Sains Teknologi Bisnis. (Online) tersedia : http://ejournal-binainsani.ac.id/index.php/BIICTJ/article/view/50 , diunduh 13 Oktober 2016.