

## ABSTRAK

### APLIKASI PENGENALAN BAHASA INGGRIS DENGAN METODE ABJAD UNTUK USIA DINI BERBASIS ANDROID

*Aplication of English Introduction Android Based using Alphabet Method for  
children*

Oleh  
**Gustian Aji Pratama**  
14311826

Lembaga pendidikan Bahasa Inggris dunia EF English First mengemukakan laporan risetnya pada tahun 2017 mengenai indeks kemampuan Bahasa Inggris atau EF English Proficiency Index (EF EPI) di 44 negara yang tidak menggunakan Bahasa Inggris sebagai bahasa nasionalnya. Hasil riset tersebut menunjukkan bahwa kemampuan Bahasa Inggris masyarakat Indonesia berada pada index yang cukup rendah yakni berada di urutan ke-39. Pengenalan Bahasa Inggris sejak dini diperlukan mengingat pentingnya peran Bahasa Inggris di era globalisasi saat ini, karena itu bahasa inggris pun mulai diperkenalkan pada taman kanak-kanak.

Penulis melakukan wawancara kepada guru TK aishiyah yang mengemukakan bahwa anak-anak pada saat belajar di kelas kerap merasa bosan dan kurang termotivasi. Dan penulis juga membagikan sebuah kuisisioner yang diisi oleh orang tua bahwa 7 (tujuh) dari 10 (sepuluh) orang tua memperbolehkan anaknya untuk menggunakan *smartphone*, oleh karena itu penulis membuat aplikasi pembelajaran bahasa inggris berbasis android dengan tujuan untuk memudahkan proses belajar bahasa inggris.

Metode pengembangan yang digunakan adalah metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*). Aplikasi yang digunakan untuk membangun aplikasi ini adalah Construct 2. Pengujian yang digunakan adalah ISO 25010 (*Functionality, Operability dan Compatibility*). Hasil pengujian *functionality* yang dilakukan oleh 3 (tiga) responden mendapatkan hasil bahwa aplikasi yang dibangun dapat berfungsi sebagaimana mestinya sehingga mendapatkan angka 100%, pada pengujian *operability* yang diikuti oleh 20 (duapuluh) responden yang terdiri dari guru dan orangtua didapatkan hasil 88% dimana angka tersebut menunjukkan bahwa aplikasi yang dibuat telah layak untuk digunakan. Dan hasil pengujian *compatibility* yang dilakukan oleh penulis dengan cara memasang dan menjalankan aplikasi yang dibangun di berbagai *environment* perangkat lunak yang berbeda menghasilkan angka 100%, dengan begitu aplikasi yang telah di bangun cocok untuk di berbagai perangkat android.

Kata Kunci: **Android, Bahasa Inggris, Construct 2, Game Edukasi, Usia dini**