

ABSTRAK

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membangun bangsa dan negara kearah yang lebih maju. Tujuan pendidikan yaitu dapat mengembangkan seluruh potensi yang ada pada diri manusia serta keterampilan yang dapat digunakan nantinya. Berdasarkan penelitian yang diterbitkan *uswitch.com* menunjukkan bahwa lebih dari 25% anak-anak di seluruh dunia mempunyai gadget sebelum usia mereka genap 8 tahun. Satu dari tiga anak mulai menggunakan smartphone ketika berumur 3 tahun dan satu dari sepuluh anak menikmati gadget dalam usia yang lebih muda yaitu 2 tahun. Pola pikir pada anak-anak usia dini proses pembelajarannya lebih cenderung pada bermain sambil belajar, karena kegiatan bermain sangat disukai bagi anak usia dini, sehingga kegiatan pembelajarannya juga harus dilakukan dengan metode bermain yang menyenangkan agar anak dapat menyerap pelajarannya dengan mudah. Penelitian ini menggunakan metode *MDLC* akan diimplementasikan menggunakan bahasa pemograman *JAVA* dan *MySQL* sebagai *database*. Sistem ini akan diuji menggunakan *Black Box*. Tujuan membantu dan mempermudah proses pembelajaran pengenalan bahasa inggris secara cepat dan untuk meningkatkan daya siswa untuk belajar dengan cara yang lebih praktis dan menyenangkan serta dapat mudah dipelajari. Serta dapat membantu guru dalam melakukan penyampaian materi kepada siswa secara cepat dan menyenangkan, lebih kreatif, merangsang daya pikir, meningkatkan konsentrasi, menambah wawasan dan pengetahuan para siswa. hasil pengujian yang telah dilakukan dengan melibatkan 20 Responden bahwa kesimpulan kualitas kelayakan perangkat lunak yang dihasilkan memiliki persentase keberhasilan dengan total rata-rata **84.16%**.

Kata Kunci: Aplikasi Pembelajaran, Vocabulary, Bahasa Inggris, *Black Box*