

## INTISARI

Teknologi seluler khususnya berbasis Android telah membawa dampak yang signifikan dalam dunia pendidikan, terutama dalam pembelajaran bahasa Inggris. Data menunjukkan bahwa lebih dari 25% anak-anak di seluruh dunia sudah memiliki gadget sebelum usia 8 tahun, dan banyak dari mereka mulai menggunakan smartphone pada usia yang sangat dini, bahkan sejak usia 2 tahun. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi telah menjadi bagian integral dari kehidupan anak-anak, termasuk dalam proses pembelajaran mereka. Oleh karena itu, metode pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif sangat diperlukan agar anak-anak dapat belajar dengan lebih efektif, terutama pada usia dini di mana mereka cenderung belajar sambil bermain teknologi seluler, khususnya berbasis Android. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi pembelajaran bahasa Inggris berbasis Android yang berfokus pada keterampilan *Listening* dan *Reading* untuk siswa kelas 6 SD.

Pengembangan aplikasi dilakukan dengan menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) dan diimplementasikan menggunakan bahasa pemrograman JAVA sebagai basis datanya. Untuk memastikan kualitas dan fungsionalitas aplikasi, pengujian dilakukan menggunakan metode Black Box. Penelitian ini melibatkan 15 siswa dan 1 guru sebagai responden untuk menguji efektivitas aplikasi. Hasil uji coba menunjukkan bahwa aplikasi ini berhasil dengan baik, dengan persentase tingkat keberhasilan mencapai 91,47%.

Kata Kunci: Aplikasi Pembelajaran, *Listening & Reading*, Bahasa Inggris, *Black Box*

## ABSTRAK

*Mobile technology, especially Android-based, has had a significant impact on the world of education, especially in English language learning. Data shows that more than 25% of children worldwide already have gadgets before the age of 8, and many of them start using smartphones at a very early age, even from the age of 2. This shows that technology has become an integral part of children's lives, including in their learning process. Therefore, fun and interactive learning methods are needed so that children can learn more effectively, especially at an early age where they tend to learn while playing mobile technology, especially Android-based. This study aims to develop an Android-based English learning application that focuses on Listening and Reading skills for 6th grade elementary school students. The application development was carried out using the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method and implemented using the JAVA programming language. To ensure the quality and functionality of the application, testing was carried out using the Black Box method. This study involved 15 students and 1 teacher as respondents to test the effectiveness of the application. The trial results showed that this application was successful, with a success rate percentage reaching 91.47%.*

*Keywords: Learning Application, Listening & Reading, English, Black Box*