

HALAMAN PENGESAHAN

PENGENALAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS DENGAN AUDIO-VISUAL UNTUK ANAK USIA DINI BERBASIS ANDROID

SUPARJANG

NIM. 217280114

Telah dipertahankan di depan Komisi Penguji Ujian Skripsi pada tanggal 29 Agustus 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Komisi Penguji

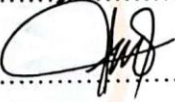
Hj. A. Irmayani Pawelloi, ST., MT. (Ketua)

(.....)

Marlina, S.Kom., M.Kom. (Sekretaris)

(.....)

Wahyuddin, S.Kom., M.Kom. (Anggota)

(.....)

Andi Wafiah, S.Kom., M.Kom. (Anggota)

(.....)

Mengetahui :

Ketua Program Studi
Teknik Informatika



Marlina, S.Kom., M. Kom.

NIM. 01062 680

Dekan
Fakultas Teknik



Muh Basti, A.T., M.T.

NIM. 959 773

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : **SUPARJANG**
NIM : **217280114**
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Teknik Universitas Muhammadiyah Parepare
Judul Skripsi : Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Dengan
Audio-Visual Untuk Anak Usia Dini Berbasis
Android

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pemikiran orang lain. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan skripsi ini hasil karya orang lain, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Parepare, 29 Agustus 2024

Yang menyatakan

A yellow 1000 Rupiah stamp from the Indonesian Post Office (PT Pos) is visible. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text '1000', 'METRA', and 'TELKOM'. A handwritten signature in black ink is written over the stamp.

Suparjang

NIM. 217280114

HALAMAN INSPIRASI

*" Dan barangsiapa bertawakal kepada Allah, niscaya Allah akan mencukupkan
keperluannya"*

(Surat At Talaq ayat 4)

PRAKATA

Bismillahirrahmanirrahim

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Puji syukur kehadiran Allah *Subhanahu wa ta'ala* atas segala rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul " **Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Dengan Audio-Visual Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android**" sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana (S1) pada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Parepare. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad *Shallallahu `alaihi Wa Sallam*, yang merupakan suri tauladan bagi umat manusia.

Tak terhingga rasa terima kasih penulis kepada Bapak Bakri dan Ibu Rahmatia yang tak lain adalah kedua orang tua penulis, keluarga, serta teman-teman yang selalu memberikan doa, dukungan, dan semangat dalam setiap langkah penulisan skripsi ini. Keikhlasan dan kasih sayang yang diberikan menjadi pendorong utama bagi penulis untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Pada kesempatan kali ini, penulis juga mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Ibu Hj. A. Irmayani Pawelloi, ST., MT. Dan Ibu Marlina, S.Kom.,M.Kom. selaku Dosen Pembimbing serta Bapak Wahyuddin S.Kom., M.Kom dan Ibu Andi Wafiah S.Kom., M.Kom selaku dosen penguji. Terima kasih atas bimbingan, arahan, serta kesabaran dalam memberikan masukan dan saran yang sangat berharga selama penyusunan skripsi ini. Tak lupa, penulis

juga menyampaikan terima kasih kepada seluruh dosen dan staf pengajar yang telah memberikan ilmu dan pengalaman selama masa perkuliahan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, segala kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan guna perbaikan di masa yang akan datang.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa segala yang ada di dalamnya adalah karunia-Nya semata. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi yang positif bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang teknologi dan informasi serta menjadi bahan referensi yang berguna bagi pembaca.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Parepare, 10 Juni 2024

Penulis

Suparjang
NIM. 217 280 114

ABSTRAK

Suparjang. 217280114. Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Dengan *Audio-Visual* Untuk Anak Usia Dini Berbasis *Android* (dibimbing oleh A. Irmayani Pawelloi dan Marlina).

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan upaya pembinaan untuk anak sejak lahir hingga usia enam tahun dengan memberikan rangsangan pendidikan yang mendukung pertumbuhan fisik dan mental. Media pembelajaran seperti audio-visual berperan penting dalam membuat proses belajar lebih menarik dan efektif. Teknologi modern mendukung pembelajaran berbasis mobile (*M-Learning*), memungkinkan anak belajar di mana saja dan kapan saja. Salah satu bentuk *M-Learning* adalah permainan interaktif pada perangkat mobile yang dapat merangsang minat belajar dan mengembangkan berbagai keterampilan anak. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan sebuah aplikasi pengenalan kosakata Bahasa Inggris berbasis *android* dengan menggunakan media *audio-visual* untuk anak usia dini, yang dapat meningkatkan pemahaman kosakata, menarik minat belajar, dan memotivasi anak-anak dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan fenomena yang sesungguhnya terjadi. Sumber data dan pengetahuan diperoleh melalui internet, observasi maupun wawancara dengan narasumber yang kemudian digunakan untuk mengidentifikasi potensi-potensi dalam menyelesaikan masalah yang diteliti. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi *audio-visual* berbasis *android* secara signifikan meningkatkan pemahaman kosakata Bahasa Inggris pada anak usia dini, serta berhasil meningkatkan minat dan motivasi belajar anak. Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *audio-visual* berbasis *android* adalah strategi yang efektif untuk pengenalan kosakata Bahasa Inggris pada anak usia dini, serta memiliki potensi besar sebagai alat bantu pembelajaran dalam persiapan generasi muda menghadapi tantangan global.

Kata kunci: Anak, *Android*, Aplikasi, Bahasa Inggris, Kosakata.

ABSTRACT

Suparjang. 217280114. *Introduction to English Vocabulary with Audio-Visual for Early Childhood Based on Android (guided by A. Irmayani Pawelloi and Marlina).*

Early Childhood Education (PAUD) is an effort to nurture children from birth to six years of age by providing educational stimulation that supports physical and mental development. Educational media, such as audio-visual tools, play a crucial role in making the learning process more engaging and effective. Modern technology supports mobile-based learning (M-Learning), allowing children to learn anywhere and anytime. One form of M-Learning is interactive games on mobile devices that can stimulate children's interest in learning and develop various skills. This study aims to design and develop an Android-based English vocabulary introduction application using audio-visual media for early childhood, which can enhance vocabulary understanding, attract learning interest, and motivate children in the English learning process. This research uses a qualitative research method with a descriptive approach to describe the actual phenomena occurring. Data and knowledge sources are obtained through the internet, observation, and interviews with resource persons, which are then used to identify potentials in solving the researched problem. The results of the study show that Android-based audio-visual applications significantly improve English vocabulary understanding in early childhood and successfully increase children's interest and motivation to learn. Therefore, this research demonstrates that the use of Android-based audio-visual media is an effective strategy for introducing English vocabulary to early childhood and has great potential as a learning aid in preparing the younger generation to face global challenges.

Keywords: Application, Children, Android, English, Vocabulary.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
HALAMAN INSPIRASI	iv
PRAKATA	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Batasan Masalah	3
D. Tujuan Penelitian	3
E. Manfaat Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
A. Penelitian Terdahulu	5
B. Kajian Teori	8
BAB III METODE PENELITIAN	24
A. Jenis Penelitian	24
B. Waktu dan Tempat Penelitian	24

C.	Metode Pengumpulan Data	24
D.	Jenis Data	25
E.	Tahapan Penelitian	26
F.	Metode Pengujian Aplikasi	27
G.	Desain Sistem	29
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		30
A.	Analisis Aliran Data Dengan UML	30
B.	Tampilan Aplikasi	34
C.	Pengujian Sistem	37
BAB V PENUTUP		41
A.	Kesimpulan	41
B.	Saran	41
DAFTAR PUSTAKA		43
LAMPIRAN		45

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Simbol-Simbol <i>Use Case</i> Diagram	20
Tabel 2. 2 Simbol-Simbol <i>Activity</i> Diagram	21
Tabel 2. 3 Simbol-Simbol <i>Sequence</i> Diagram	22
Tabel 2. 4 Simbol-Simbol <i>Flowchart</i>	23
Tabel 4. 1 Penjelasan <i>Use Case</i> Diagram <i>User</i>	30
Tabel 4. 2 Pengujian <i>Black Box</i>	37
Tabel 4. 10 Grafik Matriks <i>User</i>	40
Tabel 4. 11 Hasil Pengujian	40

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Fase dari Sebuah Program <i>Java</i>	16
Gambar 3. 1 Desain Sistem	29
Gambar 4. 1 <i>Use Case</i> Diagram <i>User</i>	30
Gambar 4. 2 <i>Activity</i> Diagram Belajar	31
Gambar 4. 3 <i>Activity</i> Diagram Belajar dengan Video	31
Gambar 4. 4 <i>Activity</i> Diagram Kosa Kata Dasar	32
Gambar 4. 5 <i>Activity</i> Diagram Belajar dengan Gambar	32
Gambar 4. 6 <i>Sequence</i> Diagram Belajar dengan Gambar	33
Gambar 4. 7 <i>Sequence</i> Diagram Belajar dengan Video	33
Gambar 4. 8 Tampilan <i>Home</i>	34
Gambar 4. 9 <i>Submenu</i> Belajar	34
Gambar 4. 10 Tampilan <i>Menu</i> Kosa Kata Dasar	35
Gambar 4. 11 Kosa Kata Anak Usia 4 - 5 Tahun	35
Gambar 4. 12 Kosa Kata Anak Usia 5 - 6 Tahun	35
Gambar 4. 13 Tampilan <i>Menu</i> Belajar Menggunakan Video	36
Gambar 4. 14 Tampilan <i>Menu</i> Belajar dengan Gambar	36
Gambar 4. 15 Tampilan <i>Menu</i> Tentang	37
Gambar 4. 16 <i>Flowchart</i> <i>User</i>	39
Gambar 4. 17 <i>Flowgraph</i> <i>User</i>	39