

Pengenalan Jenis Sayuran Dalam Bahasa Inggris Berbasis Android Menggunakan Metode Audiolingual

Yani Sugiyani¹, Siswanto², Ika Apriska³

¹Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Serang Raya

²Jurusan Sistem Komputer, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Serang Raya

³Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Serang Raya

Jl Raya Serang – Cilegon (Taman Drangong) KM 5, Serang- Banten

E-mail: yani.Sugiyani@gmail.com¹, fitrakbar06@gmail.com², ikaapriska4792@gmail.com³

ABSTRAKS

Teori "Nativist" oleh Chomsky", mengutarakan bahwa bahasa sudah ada di dalam diri anak. Saat seorang anak dilahirkan, ia telah memiliki serangkaian kemampuan berbahasa yang disebut "Tata Bahasa Umum" atau "Universal Grammar". Anak tidak sekadar meniru bahasa yang ia dengarkan, tapi ia juga mampu menarik kesimpulan dari pola yang ada. Ini karena anak memiliki sistem bahasa yang disebut Perangkat Penguasaan Bahasa (*Language Acquisition Devise/LAD*). Menurut teori ini, anak perlu mendapatkan model pembelajaran bahasa sejak dini. Anak akan belajar bahasa dengan cepat, terutama untuk bahasa kedua, sebelum usia 10 tahun. Kegiatan penelitian ini dilaksanakan di TKIT Arbaatun Nisa Serang, dilakukan sebagai alat bantu dalam melatih anak – anak dalam berbahasa inggris. Metode Audiolingual diperkenalkan pertama kali oleh Prof Nelson Brooks pada tahun 1964 dilakukan dengan cara melafalkan kata dan latihan berulang – ulang (*Drill*). Pada penelitian ini dilakukan latihan dan melatih anak – anak dalam hal kosakata, penulisan dan Pengucapan. dalam penelitian ini dirancang suatu aplikasi berbasis Android untuk pengenalan jenis sayuran untuk anak dalam Bahasa Inggris-Indonesia. Dimana didalamnya tersedia cara pengucapan (*pronunciation*) dilengkapi dengan audio nya, sehingga anak dapat lebih memahami dan tidak kesulitan lagi dalam mempelajari kosakata sayuran dalam Bahasa Inggris. Alasan pemilihan sayuran sebagai objek yang dipelajari adalah karena, pembelajaran Bahasa Inggris untuk anak sebaiknya dimulai dari objek yang tidak asing bagi anak, contohnya adalah sesuatu yang anak makan yaitu sayuran.

Kata Kunci: Bahasa Inggris, Sayuran, Anak, Audiolingual, Android,

1. PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan Bahasa Internasional, oleh karena itu, penting untuk menanamkan pemahaman Bahasa Inggris baik berupa lisan maupun tulisan. Pemahaman Bahasa baiknya dimulai sejak dini. Pemahaman Bahasa Inggris baiknya dimulai dengan kosakata yang tidak asing bagi anak-anak, salah satunya adalah Sayuran. . Namun, anak-anak sering mengalami kesulitan dalam proses pemahaman nya, mulai dari kosakata, penulisan, maupun pengucapan.

Teori "Nativist" oleh Chomsky", mengutarakan bahwa bahasa sudah ada di dalam diri anak. Saat seorang anak dilahirkan, ia telah memiliki serangkaian kemampuan berbahasa yang disebut "Tata Bahasa Umum" atau "*Universal Grammar*". Anak tidak sekadar meniru bahasa yang ia dengarkan, tapi ia juga mampu menarik kesimpulan dari pola yang ada. Ini karena anak memiliki sistem bahasa yang disebut Perangkat Penguasaan Bahasa (*Language Acquisition Devise/LAD*). Menurut teori ini, anak perlu mendapatkan model pembelajaran bahasa sejak dini. Anak akan belajar bahasa dengan cepat, terutama untuk bahasa kedua, sebelum usia 10 tahun.

Istilah Audiolingual pertama kali dikemukakan oleh Prof. Nelson Brooks pada tahun 1964. Metode ini mengklaim sebagai metode yang efektif dan efisien dalam pembelajaran Bahasa asing, karena pembelajaran Bahasa di fokuskan pada lafal kata dan latihan berulang-ulang (*drill*).

Dalam mendukung metode edukasi yang interaktif untuk membantu anak-anak memahami kosakata, penulisan, maupun pengucapan, dikembangkanlah aplikasi pengenalan kosa kata Bahasa Inggris berbasis *Android*. Di TKIT Arbaatun-Nisa pembelajaran Bahasa Inggris masih diajarkan dengan cara manual, yaitu dengan menggunakan alat bantu gambar (poster) dan di bantu pengajar dalam pelafalan kata nya.

Maka dalam penelitian ini dirancang suatu aplikasi pengenalan jenis sayuran untuk anak dalam Bahasa Inggris-Indonesia. Dimana didalamnya tersedia cara pengucapan (*pronunciation*) dilengkapi dengan audio nya, sehingga anak dapat lebih memahami dan tidak kesulitan lagi dalam mempelajari kosakata sayuran dalam Bahasa Inggris. Alasan pemilihan sayuran sebagai objek yang dipelajari adalah karena, pembelajaran Bahasa Inggris untuk anak sebaiknya dimulai dari objek yang tidak asing bagi anak, contohnya adalah sesuatu yang dia makan yaitu sayuran.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Metode Penelitian yang digunakan adalah metode pengembangan Multimedia versi Luther-Sutopo yaitu, Multimedia Development Life Cycle (MDLC):

1. Concept (Konsep)

Membuat aplikasi pengenalan jenis sayuran dalam Bahasa Inggris-Indonesia dilengkapi dengan audio pelafalan kata Bahasa Inggris untuk anak usia 3-5 tahun.. Dimana user dari aplikasi ini dimulai dari anak usia 3-5 tahun yang baru belajar Bahasa Inggris dan bisa pula digunakan oleh orang tua sebagai alat bantu dalam mengajarkan materi tersebut kepada anak. Merupakan jenis aplikasi pembelajaran berbasis android. Tujuan dari pembuatan aplikasi tersebut adalah untuk membantu anak dalam belajar Bahasa Inggris sayuran(terutama pelafalan nya).

2. Design (Desain / Rancangan)

Aplikasi ini dibuat menggunakan Construct 2. Audio pronunciation akan dibuat menggunakan aplikasi Balabolka. Tampilan dari setiap layout akan dibuat menggunakan aplikasi Photoscape. Proses convert dari format .capx (pada Construct 2) menjadi format .apk menggunakan aplikasi Cocoon.io, serta alur aplikasi tersebut dijelaskan dengan menggunakan flowchart.

3. Obtaining Content Material (Pengumpulan Materi)

Mengumpulkan beberapa gambar sayuran, button, dan background yang bersumber dari internet terkait dengan penelitian yang akan dibuat. Mengunduh tutorial Construct 2 berkaitan dengan cara pembuatan aplikasi sampai ke tahap akhir proses extract, mengunduh tutorial Balabolka berkaitan dengan cara convert text to speech yang akan dijadikan audio pronunciation nya, mengunduh tutorial PhotoScape berkaitan dengan pembuatan tampilan yang akan di import ke Construct 2 sebagai layout aplikasi, mengunduh tutorial Cocoon.io sehingga hasil file .capx dari Construct 2 bisa di convert ke format .apk sehingga dapat di distribusikan ke playstore.

4. Assembly (Penyusunan dan Pembuatan)

Semua bahan materi yang sudah didapat kemudian digunakan sebagai bahan dalam membuat aplikasi pengenalan jenis sayuran menggunakan metode audiolingual dalam bahasa Inggris untuk anak usia balita berbasis android. Menggunakan aplikasi PhotoScape dalam pembuatan layout dengan menggabungkan background dengan gambar sayuran serta nama dalam Bahasa Inggris dan Indonesia nya. Setelah pembuatan layout selesai saatnya mengconvert text to speech dari setiap nama audio sayuran ke format .ogg setelah itu mengimport layout dan audio tersebut ke Construct 2 dimana dalam proses ini ditambahkan event dan action untuk menjalankan setiap button nya sehingga dapat berjalan sebagaimana mestinya. Setelah file di

export hasil file nya akan muncul dalam satu folder dan semua file nya di extract ke format .zip, setelah itu di convert menggunakan aplikasi Cocoon.io.

5. Testing (Uji Coba)

Pengujian dengan menggunakan black box testing, yaitu pengujian yang dilakukan hanya mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak.

6. Distribution (Menyebarkan)

Pendistribusian akan dilakukan dengan mengunggah aplikasi ini ke playstore

3. REFERENSI

Wahyudin, Abdul Romansyah, dan Maya Selvia Lauryn (2015) dari jurusan Sistem Komputer, Fakultas Teknologi Informasi Universitas Serang Raya dengan judul **Perancangan Aplikasi Edukasi Pengenalan Bahasa Inggris Berbasis Android Pada TK An-Nasir Tangerang.**

Perkembangan teknologi saat ini semakin cepat dan ilmu pengetahuan yang semakin maju di butuhkan penguasaan bahasa inggris. Bahasa inggris akan lebih mudah di ajarkan pada anak usia dini. Untuk daya tangkap pembelajaran yang baik pada saat ini lebih di tekankan pada pendidikan visual. Konten edukasi ternyata paling di sukai oleh pengguna android. Media pembelajaran selalu mengalami perkembangan seiring perkembangan teknologi. Untuk daya tangkap pembelajaran yang baik pada saat ini atau sebelumnya lebih di tekankan kepada pendidikan visual yang terlihat menarik dengan tambahan gambar dan suara. Aplikasi edukasi berbasis android hanya bisa digunakan oleh handphone berbasis android saja. Dan untuk mempelajari aplikasi (m-learning) edukasi pengenalan bahasa inggris berbasis android lebih mudah dan praktis. Diharapkan aplikasi edukasi pengenalan bahasa inggris bisa membantu dalam memahami dan mempelajari bahasa Inggris.

Violitta Yesmaya, Rini Wngso, Imam Swandyka, Muhammad Nikko Zeavani, dan Noverdi Safrizal (2014) dari jurusan Teknologi Informasi Universitas Bina Nusantara - Jakarta dengan judul **Aplikasi Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris My Picture Dictionary Untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis Android.** Salah satu bentuk kemajuan teknologi dalam komputer adalah fenomena beredarnya mobile device. Saat ini banyak anak yang sering menghabiskan waktu menggunakan mobile device untuk bermain game sehingga mengurangi waktu untuk belajar. Hal ini membuat anak-anak menjadi sering bermain dibandingkan belajar. Padahal dengan adanya perkembangan di teknologi mobile device, orang tua juga dapat memberikan pengarahan dalam penggunaannya karena perangkat ini dinilai efektif sebagai media edukasi terhadap anak. Atas dasar ini, maka dikembangkan penelitian untuk membuat aplikasi pengenalan kosakata bahasa Inggris "My

Picture Dictionary” dengan memberikan informasi yang interaktif bagi pengguna umum Android. Metodologi dalam pembuatan aplikasi ini dengan menggunakan metode analisis dan perancangan. Hasil dari perancangan ini adalah aplikasi yang berjalan di mobile device bersistem operasi Android. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan anak-anak dapat lebih memahami materi tentang bahasa Inggris sekaligus bermain (interaktif) dalam aplikasi ini.

Dadang Marsa, Sardiarinto (2013) dari jurusan Manajemen Informatika, AMIK Bina Sarana Informatika Yogyakarta dengan judul **Pengenalan Bahasa Inggris Untuk Anak Melalui Aplikasi Edukasi Berbasis Android**. Perkembangan teknologi saat ini semakin cepat dan ilmu pengetahuan yang semakin maju dibutuhkan penguasaan Bahasa Inggris. Bahasa Inggris akan lebih mudah di ajarkan pada anak sejak usia dini. Untuk daya tangkap pembelajaran yang baik pada saat ini lebih ditekankan pada pendidikan visual. Konten edukasi ternyata paling disukai oleh pengguna Android. Pada kuartal ke-3 2012 Android menduduki pangsa pasar paling besar dengan angka fantastis sebesar 75%. Sasaran aplikasi ini diutamakan untuk anak umur 6 tahun keatas. Aplikasi ini mengenalkan nama-nama hewan, buah-buahan, furniture, kendaraan, bagian tubuh manusia. Dengan diikuti pengucapan namanya dalam Bahasa Inggris. Aplikasi ini juga tersedia kuis dengan menuliskan dan mengucapkan kata dalam bahasa Inggris. Tools yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah App Inventor. Dengan aplikasi ini diharapkan dapat membantu menunjang daya ingat anak-anak yang masih sangat peka terhadap apa yang dilihat dan di dengarnya terutama dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

Pengertian Metode Audiolingual (Audiolingual Method)

Metode ini berawal dari diberlakukannya sebuah program pengajaran bahasa asing untuk para personalia militer yang mempunyai kemampuan berbahasa asing yang nantinya dapat ditempatkan di negara-negara, seperti Perancis, Belanda, Cina, dan jajahan-jajahan Amerika Serikat. Hal ini erat kaitannya dengan Perang Dunia II. Pendekatan intensif dan berdasarkan penyajian lisan seperti Army Method banyak hasilnya dan patut diterapkan secara umum dalam pembelajaran bahasa di luar konteks dan suasana Tentara Amerika Serikat pada masa itu.

Istilah audio-lingualisme pertama-tama dikemukakan oleh Prof. Nelson Brooks pada tahun 1964. Metode ini mengklaim sebagai metode yang paling efektif dan efisien dalam pembelajaran bahasa asing dan menyatakan sebagai metode yang telah mengubah pengajaran bahasa dari hanya sebuah metode keilmuan bahasa. Audio-Lingual Method (ALM) merupakan hasil kombinasi

pandangan dan prinsip-prinsip Linguistik Struktural, Analisis Kontrastif, pendekatan Aural-Oral, dan psikologi Behavioristik.

Dasar pemikiran AudioLingual Method (ALM) mengenai bahasa, pengajaran, dan pembelajaran Bahasa adalah sebagai berikut:

- a. Bahasa adalah lisan, bukan tulisan.
- b. Bahasa adalah seperangkat kebiasaan.
- c. Ajarkan Bahasa dan bukan tentang Bahasa.
- d. Bahasa adalah seperti yang diucapkan oleh penutur asli.
- e. Bahasa yang satu dengan yang lainnya itu berbeda.

Metode ini berdasarkan pada pendekatan struktural. Pendekatan ini menggunakan teori tata bahasa struktural yang menempatkan tata bahasa atau struktur sebagai fokus perhatian. Struktur tata bahasa dianggap sama dengan pola-pola kalimat. Pandangan strukturalis mengenai struktur bahasa ialah mengasosiasikannya dengan fonem sebagai unit fonologi (sistem bunyi), dan morfem sebagai unit tata bahasa. Dalam metode ini, pembelajaran bahasa diajarkan dengan mencurahkan perhatian pada lafal kata dan pada latihan berkali-kali (drill) secara intensif pola-pola kalimat. Bahkan drill inilah yang merupakan teknik yang paling utama dalam metode ini.

Lebih terperinci lagi, seperti dikutip Henri Guntur Tarigan mengemukakan hukum-hukum empiris mengenai pembelajaran sebagai dasar metode audiolingual, yaitu:

1. Hukum dasar hubungan, yakni apabila ada dua pengalaman terjadi bersamaan, maka kemunculan satu diantaranya akan mengingatkan pada satu hal yang lainnya.
2. Hukum latihan, yakni semakin sering respon dipraktikkan, maka akan berdampak pada kuatnya ingatan seseorang terhadap hal itu.
3. Hukum intensitas, yakni semakin intensif suatu respon dipraktikkan, maka semakin mantap hal itu dipelajari dan semakin lama di ingat.
4. Hukum asimilasi, yakni setiap kondisi yang baru terangsang justru cenderung menimbulkan respon yang sama dengan yang telah ditimbulkan oleh kondisi-kondisi yang sama pada masa lalu.
5. Hukum pengaruh, yakni apabila respon disertai atau di ikuti oleh peristiwa-peristiwa yang memuaskan, maka respons itu semakin diperkuat atau diterima. Sebaliknya apabila suatu respon disertai atau di ikuti oleh peristiwa-peristiwa yang menjengkelkan, maka respon itu semakin dihindari atau tidak diterima.

Pengertian Android

Android menurut Nazaruddin (2012 : 1) merupakan sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis Linux. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh

bermacam peranti bergerak. Android umum digunakan di smartphone dan juga tablet PC. Fungsinya sama seperti sistem operasi Symbian di Nokia, IOS di Apple dan BlackBerry OS. Android tidak terikat ke satu merek Handphone saja, beberapa vendor terkenal yang sudah memakai Android antara lain Samsung, Sony Ericsson, HTC, Nexus, Motorola, dan lain-lain. Pada Juli 2000, Google bekerjasama dengan Android Inc., perusahaan yang berada di Palo Alto, California Amerika Serikat. Para pendiri Android Inc. bekerja pada Google, diantaranya Andy Rubin, Rich Miner, Nick Sears, dan Chris White. Saat itu banyak yang menganggap fungsi Android Inc. hanyalah sebagai perangkat lunak pada telepon seluler. Sejak saat itu muncul rumor bahwa Google hendak memasuki pasar telepon seluler. Di perusahaan Google, tim yang dipimpin Rubin bertugas mengembangkan program perangkat seluler yang didukung oleh kernel Linux. Hal ini menunjukkan indikasi bahwa Google sedang bersiap menghadapi persaingan dalam pasar telepon seluler. Versi Android terbaru yaitu versi 4.0. (Ice Cream Sandwich).

Android juga sudah bergabung dengan beberapa smart mobile seperti LG, Samsung, Sony Ericson, dan lainnya. Sekitar September 2007 sebuah studi melaporkan bahwa Google mengajukan hak paten aplikasi telepon seluler (akhirnya Google mengenalkan Nexus One, salah satu jenis telepon pintar GSM yang menggunakan Android pada sistem operasinya. Telepon seluler ini diproduksi oleh HTC Corporation dan tersedia di pasaran pada 5 Januari 2010). Pada 9 Desember 2008, diumumkan anggota baru yang bergabung dalam program kerja Android ARM Holdings, Atheros Communications, diproduksi oleh Asustek Computer Inc, Garmin Ltd, Softbank, Sony Ericsson, Toshiba Corp, dan Vodafone Group Plc. Seiring pembentukan Open Handset Alliance, OHA mengumumkan produk perdana mereka, Android, perangkat bergerak (Mobile) yang merupakan modifikasi kernel Linux 2.6. Sejak Android dirilis telah dilakukan berbagai pembaruan berupa perbaikan bug dan penambahan fitur baru. Banyak smartphone dan PC Tablet menggunakan sistem operasi dengan versi yang berbeda. Semakin tinggi versi, fiturnya semakin canggih dan banyak. Telepon pertama yang memakai sistem operasi Android adalah HTC Dream yang dirilis pada tanggal 22 oktober 2008.

KERANGKA PIKIR

Kerangka pikir dari penelitian ini digambarkan pada lampiran 1, Kerangka Pikir.

4. PEMBAHASAN

Perancangan pasca produksi

Perancangan Pasca Produksi meliputi:

Modelling

Modelling berfungsi sebagai dasar dalam sebuah aplikasi *android*, *layout* dibuat menggunakan aplikasi *Photoscape*, yang nantinya *layout* tersebut digunakan sebagai *layout* pada aplikasi *Construct 2*. Proses *modelling* tersebut menggunakan *software Photoscape*.



Gambar 1, Proses Modelling

Proses Convert Text to Speech

Text to speech merupakan proses pengubahan *text* menjadi *audio* yang dimana nantinya akan menjadi *audio* pelafalan dari kata bahasa Inggris yang ditampilkan. Proses *convert text to speech* ini menggunakan *software Balabolka*



Gambar 2 Proses Text to Speech

Proses Mixing

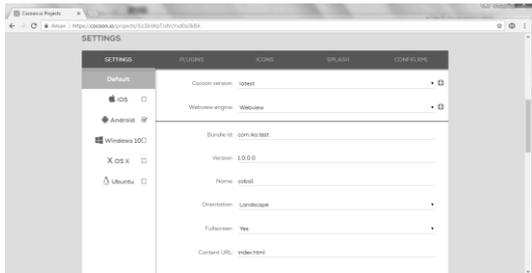
Proses *mixing* yang dimaksud adalah proses penyatuan *layout* hasil dari proses *modelling*, dengan audio hasil dari proses *text to speech*, serta membuat *event* dan *action* yang ada pada *Construct 2* berjalan sebagaimana mestinya. Hasil dari proses tersebut lalu di *export* menjadi format HTML5 yang proses akhirnya akan di *convert* menggunakan *software Cocoon.io*



Gambar 3 Proses Mixing



Gambar 4 Proses Export



Gambar 5, Proses Convert

Layout Intro

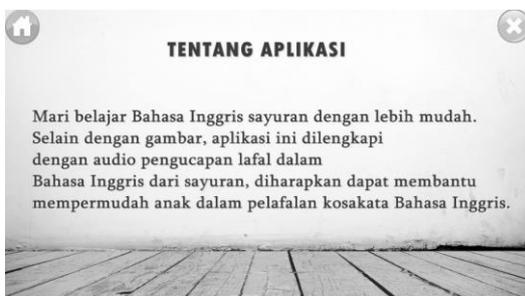


Gambar 6 Layout menu intro

Keterangan:

1. Tombol tentang aplikasi.
2. Tombol mulai (masuk ke halaman pertama)

Layout Tentang aplikasi



Gambar 7 Layout tentang aplikasi

Layout Utama (Sayuran)



Gambar 8 Layout Utama (Sayuran)

Keterangan:

1. Tombol close.
2. Tombol home (masuk ke halaman utama).
3. Tombol audio pelafalan bean (buncis).
4. Tombol audio pelafalan basil (daun emangi).
5. Tombol audio pelafalan banana bud
6. Tombol audio pelafalan bamboo shoot
7. Tombol audio pelafalan asparagus
8. Tombol next (masuk ke halaman 2).
9. Tombol audio pelafalan broccoli (brokoli).
10. Tombol audio pelafalan bitter gourd (peria).
11. Tombol audio pelafalan bell pepper
12. Tombol audio pelafalan beetroot
13. Tombol audio pelafalan beansprout (taoge).

Layout Halaman Kuis



Gambar 9 Layout halaman Kuis

Keterangan:

1. Tombol close.
2. Tombol home (masuk ke halaman utama).
3. Tombol audio pelafalan tomato (tomat).
4. Tombol audio pelafalan soybean (kedelai).
5. Tombol audio pelafalan mushroom (jamur).
6. Tombol audio pelafalan carrot (wortel).
7. Tombol audio pelafalan shallot
8. Tombol audio pelafalan peanut
9. Tombol audio pelafalan potato (kentang).
10. Tombol audio pelafalan chilli (cabai).
11. Tombol back (masuk ke halaman 5).

Implementasi Aplikasi

Pada implementasi, aplikasi sebenarnya ditujukan untuk membantu anak yang baru belajar

Bahasa Inggris, namun juga dapat digunakan oleh semua kalangan yang meminati Bahasa Inggris.

Batasan Implementasi

Batasan implementasi dari Aplikasi pengenalan jenis sayuran menggunakan metode audiolingual dalam Bahasa Inggris untuk anak balita berbasis android ini untuk handphone yang memiliki operating system android minimal jellybean.

Menggunakan Sistem

Aplikasi pengenalan jenis sayuran menggunakan metode audiolingual dalam Bahasa Inggris untuk anak balita berbasis android ini dapat langsung digunakan setelah terinstall pada handphone pengguna tanpa harus online (terkoneksi ke internet). Pengguna dapat dengan mudah memilih halaman berapa yang akan di pelajari, dan dengan mudah pula untuk menutup aplikasi tersebut di layout manapun.

Pemeliharaan Sistem

Pemeliharaan sistem sangat penting untuk menjaga agar aplikasi dapat berjalan sesuai dengan kondisi awal. Pemeliharaan system aplikasi ini lumayan mudah, karena merupakan suatu platform, cukup dengan menutup aplikasi dengan tombol close/exit apabila telah selesai digunakan. Hal ini mengantisipasi adanya kerusakan pada kode listing program akibat dikeluarkan secara paksa.

Pengujian dan Testing

Pengujian Black Box

Black box testing adalah pengujian yang dilakukan hanya mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak. Digambarkan pada Lampiran 2

Uji Coba Pemakai

Sistem Penilaian

Kegunaan instrumen penelitian adalah sebagai alat pencatat informasi yang disampaikan oleh responden, alat untuk mengorganisasi proses wawancara, alat evaluasi performa aplikasi.

Tes pemakai dilakukan dengan tujuan untuk memperkenalkan Aplikasi pengenalan jenis sayuran menggunakan metode audiolingual dalam Bahasa Inggris untuk anak balita berbasis android

Kepada masyarakat luas, khususnya anak-anak TKIT Arbaatun-Nisa.

Pada proses ini, dilakukan pelatihan kepada calon pemakai (siswa-siswi TKIT Arbaatun-Nisa). Kemudian memberikan pertanyaan kepada seluruh responden yang terlibat, dimana masing-masing responden menjalankan aplikasi ini. Setelah itu masing-masing responden diberikan lembar kuesioner untuk dijawab dan di isi. Adapun

pertanyaan yang diajukan kepada responden dalam kuesioner tersebut digambarkan pada Lampiran 3

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

1. Merancang aplikasi pengenalan jenis sayuran menggunakan metode audiolingual dalam bahasa inggris untuk anak 3-5 tahun berbasis android. Dibuat dengan menggunakan pengembangan perangkat lunak multimedia versi luther sutopo dan dapat di distribusikan di playstore.
2. Merancang aplikasi pengenalan bahasa inggris yang menyediakan audio pelafalan dari setiap kata sayuran dalam bahasa inggris. Dibuat dengan construct 2 dan di convert ke dalam android package dengan website cocoon.io.
3. Membuat audio pelafalan bahasa inggris dengan menggunakan aplikasi text to speech menggunakan software balabolka yang di simpan dengan format .ogg, sehingga dapat terputar audio nya setelah ke dalam android package.

Saran

perancangan aplikasi pengenalan jenis sayuran dengan pelafalan dalam bahasa inggris dengan menggunakan software construct 2 ini diharapkan dapat digunakan pada os android minimal jellybean. Namun setelah menjadi aplikasi aplikasi ini hanya dapat berjalan dengan maksimal pada os android lollipop dan spesifikasi os android diatasnya. Berikut ini adalah saran yang diberikan untuk dipertimbangkan :

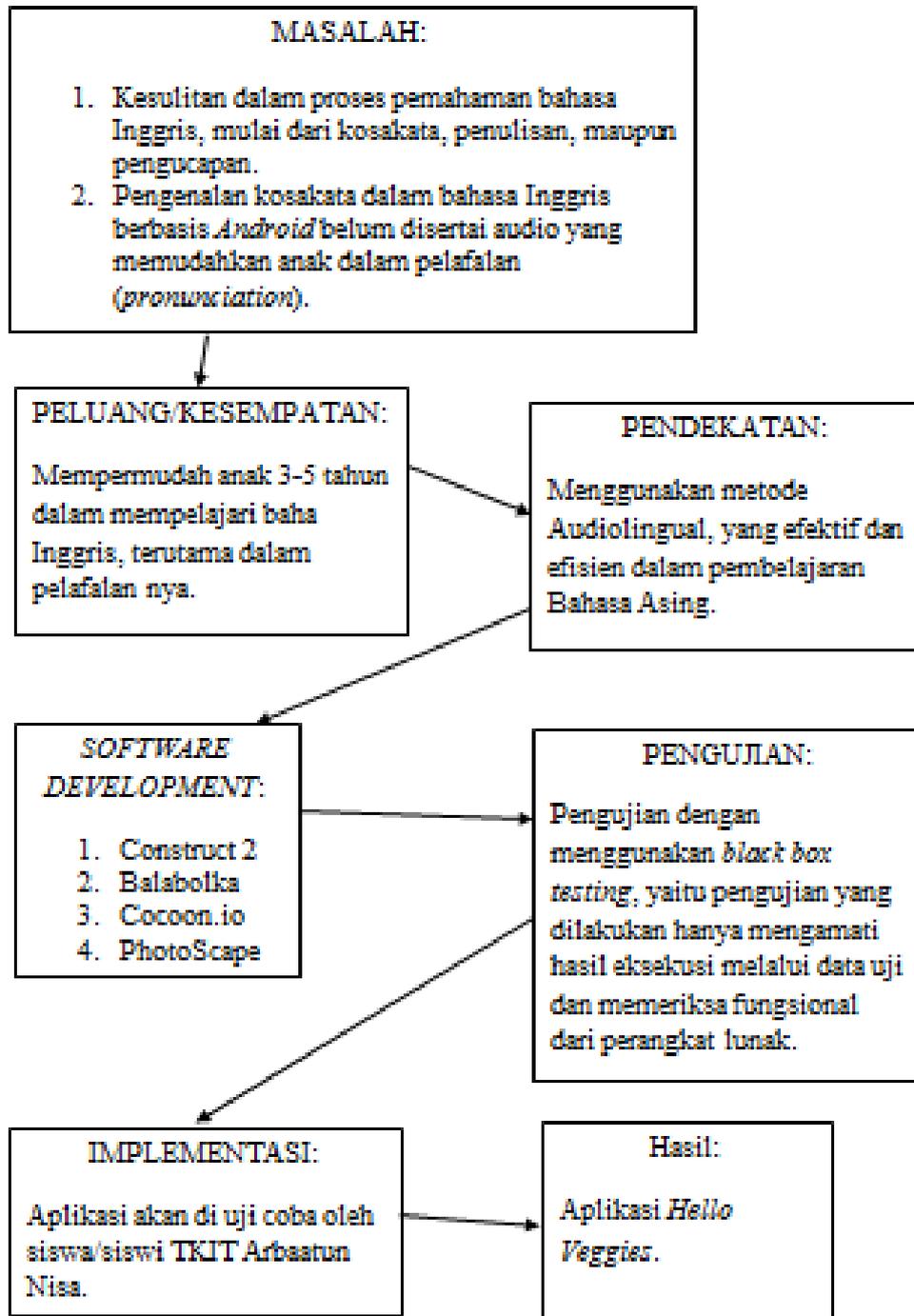
1. Peningkatan kualitas suara dari audio pelafalan bahasa inggris, supaya suara yang terdengar lebih terdengar santai, serta tidak kaku.
2. Peningkatan software construct 2 (free edition), sehingga dapat lebih maksimal lagi dan semakin banyak option yang dapat digunakan
3. Tampilan aplikasi ini dibuat lebih menarik lagi.
4. Memperhitungkan dan lebih teliti dalam membuat atau mengimport setiap objek sprite ke dalam aplikasi construct 2, supaya hasilnya maksimal dan tidak mengalami buffering.
5. Aplikasi dapat berjalan optimal di handphone dengan os lollipop keatas.

PUSTAKA

- Butterflyexpress, 2016. Basil [Online] Tersedia: http://butterflyexpress.net/images/2016/01_EssentialOils/02_Singles/OriginalsFullRes/png/Basil.png/. [16 Juni 2017]
- Dwiperdana, Aditia. 2013. Construct 2: Menggerakkan Karakter Tanpa Programming. [Online] Tersedia: <http://gedebuk.org/construct-2-menggerakkan-karakter-tanpa-programming/>. [23 Maret 2017]
- Fatmadewi, Ghea Putri. 2012. Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran

- Siswa SD Berbasis Macromedia Flash Universitas Negeri Yogyakarta. Jurusan Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Teknik: Penulisan Ilmiah Tidak Diterbitkan
- I.Pining, 2014. Originals [Online] Tersedia: https://s-media-ak0.pining.com/originals/api_project/nap/products/14/22/07/142207cfb41addee27b138fa7b7638d0.jpg/. [16 Juni 2017]
- Iskandarwassid dan Sunendar, Dadang . 2016. “Strategi Pembelajaran Bahasa”, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Juicetherapy, 2014. Watercress [Online] Tersedia: <http://www.juicetherapy.co.uk/wp-content/uploads/2014/08/watercress.png/>. [16 Juni 2017]
- Maretha, Yanastya. 2017. “Game Edukasi Pengenalan Nama Sayuran Menggunakan Role Playing Game (RPG) Maker VX Ace Lite Sebagai Media Pembelajaran di Paud Khadijah Blabak Kandat“. Jurnal Universitas Nusantara PGRI Kediri”. 11.1.03.02.0395
- Wahyudin, Romansyah , Abdul, dan Lauryn, Maya Selvia. 2015. “ Perancangan Aplikasi Edukasi Pengenalan Bahasa Inggris Berbasis Android Pada TK An-Nasir Tangerang”. Jurnal Ilmiah Forum UNSERA”. 2(1), 88
- Yesmaya, Violitta, Wongso, Rini, Swandyka, Imam, Zeavani, Muhammad Nikko, dan Safrizal, Noverdi. 2014. “Aplikasi Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris My Picture Dictionary Untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis Android”. Jurnal Teknik dan Ilmu Komputer”. 3(11), 260

Lampiran 1, Kerangka Pikir



Lampiran 2 Pengujian BlackBox

Aktivitas Pengujian	Realisasi Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Pengguna menekan tombol <i>play</i>	Keluar tampilan halaman pertama mengenai informasi sayuran dalam Bahasa Inggris-Indonesia beserta audio pelafalan Bahasa Inggris nya	Mengeluarkan tampilan halaman pertama mengenai informasi sayuran dalam Bahasa Inggris-Indonesia beserta audio pelafalan Bahasa Inggris nya	[v] Berhasil [] Ditolak
Pengguna menekan tombol tentang aplikasi	Keluar tampilan tentang aplikasi yang merupakan informasi seputar aplikasi	Mengeluarkan tampilan tentang aplikasi yang merupakan informasi seputar aplikasi	[v] Berhasil [] Ditolak
Pengguna menekan tombol <i>home</i> pada halaman tentang aplikasi	Keluar tampilan halaman awal(<i>home</i>)	Mengeluarkan tampilan halaman awal (<i>home</i>)	[v] Berhasil [] Ditolak
Pengguna menekan tombol <i>close</i> pada halaman tentang aplikasi	Keluar dari aplikasi	Mengeluarkan dari aplikasi	[v] Berhasil [] Ditolak
Pengguna menekan tombol <i>next</i> pada halaman pertama	Keluar tampilan halaman kedua mengenai informasi sayuran dalam Bahasa Inggris-Indonesia beserta audio pelafalan Bahasa Inggris nya	Mengeluarkan tampilan halaman kedua mengenai informasi sayuran dalam Bahasa Inggris-Indonesia beserta audio pelafalan Bahasa Inggris nya	[v] Berhasil [] Ditolak
Pengguna menekan tombol <i>home</i> pada halaman pertama	Keluar tampilan halaman awal(<i>home</i>)	Mengeluarkan tampilan halaman awal(<i>home</i>)	[v] Berhasil [] Ditolak
Pengguna menekan tombol <i>close</i> pada halaman pertama	Keluar dari aplikasi	Mengeluarkan dari aplikasi	[v] Berhasil [] Ditolak
Pengguna menekan tombol audio Sayuran	Keluar audio pelafalan <i>Sayuran</i> dalam Bahasa Inggris	Mengeluarkan audio pelafalan sayuran dalam Bahasa Inggris	[v] Berhasil [] Ditolak
Pengguna menekan tombol <i>home</i> pada halaman kuis	Keluar tampilan halaman awal(<i>home</i>)	Mengeluarkan tampilan halaman awal (<i>home</i>)	[v] Berhasil [] Ditolak
Pengguna menekan tombol <i>back</i> pada halaman kuis	Keluar tampilan halaman kelima mengenai informasi sayuran dalam Bahasa Inggris-Indonesia beserta audio pelafalan Bahasa Inggris nya	Mengeluarkan tampilan halaman kelima mengenai informasi sayuran dalam Bahasa Inggris-Indonesia beserta audio pelafalan Bahasa Inggris nya	[v] Berhasil [] Ditolak
Pengguna menekan tombol <i>close</i> pada halaman kuis	Keluar dari aplikasi	Mengeluarkan dari aplikasi	[v] Berhasil [] Ditolak
Pengguna menekan tombol audio <i>sayuran</i> pada halaman kuis	Keluar audio pelafalan <i>sayuran</i> dalam Bahasa Inggris	Mengeluarkan audio pelafalan <i>sayuran</i> dalam Bahasa Inggris	[v] Berhasil [] Ditolak

Lampiran 3 Daftar Pertanyaan Kuesioner

No	Daftar Pertanyaan	Alternatif Jawaban				
		STS	TS	KS	S	SS
1	Apakah responden tertarik belajar Aplikasi pengenalan jenis sayuran menggunakan metode audiolingual dalam Bahasa Inggris untuk anak balita berbasis <i>android</i> ?					
2	Apakah responden dapat menjalankan aplikasi ini dengan mudah?					
3	Apakah responden berniat mencoba kembali aplikasi ini setelah percobaan pertama?					
4	Apakah responden lebih tertarik mempelajari Bahasa Inggris sayuran dengan adanya aplikasi ini, yang telah dilengkapi audio pelafalan?					
5	Setelah melakukan percobaan pertama apakah responden dapat menghafal nama-nama sayuran dengan mudah?					
6	Setelah melakukan percobaan pertama apakah responden dapat mengenal dan tahu nama-nama sayuran dalam Bahasa Inggris, serta pelafalan nya?					