

# EDUKASI BAHASA INGGRIS TENTANG ANGGOTA TUBUH UNTUK ANAKBERBASISANDROID

## ENGLISH EDUCATION ABOUT BODY PARTS FOR CHILDREN BASED ON ANDROID

**Frans Ikorasaki<sup>1</sup>, Cindy Paramitha**

Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer

Universitas Potensi Utama Jl. K.L. Yos Sudarso KM. 6,5 No. 3A Medan 20241, (061) 6640525

Email: ikorasaki222@gmail.com, cindyparamitha96@gmail.com

### **Abstrak**

*Bahasa Inggris dalam kehidupan sehari – hari sudah menjadikan konsumsi baik dalam lingkungan rumah maupun sekolah. Perlunya Bahasa Inggris diterapkan pada anak usia dini sangat diperlukan. Peran orang tua dan guru dalam mendidik anak dalam pengenalan anggota tubuh berbahasa Inggris sangatlah dibutuhkan. Hal tersebut biasa digantikan dalam bentuk aplikasi berbasis Android. Selama ini anak – anak dalam menggunakan Android kebanyakan hanya untuk bermain game. Dengan itu sebagai penggantinya minat anak yang semula main game perlahan – lahan digantikan dengan edukasi pembelajaran menggunakan Android. Mengenal bagian – bagian tubuh sangatlah diperlukan dan selama ini di perkernalkan menggunakan buku teks atau bergambar, dalam aplikasi ini peran tersebut digantikan menggunakan dalam Bahasa Inggris berbasis Android.*

**Katakunci: Edukasi, Bahasa Inggris, Anggota tubuh, Android**

### **Abstract**

*English in everyday life has made consumption both in the home and school environment. The need for English to be applied to early childhood is very necessary. The role of parents and teachers in educating children in the introduction of English-speaking limbs is very much needed. This can be replaced in the form of an Android-based application. So far, children use Android mostly just to play games. With that, as a substitute for children's interest in playing games, they are slowly being replaced with learning education using Android. Knowing body parts is very necessary and so far it has been introduced using textbooks or pictures, in this application the role is replaced by using Android-based English.*

**Keywords: Education, English, Body parts, Android**

## 1. PENDAHULUAN

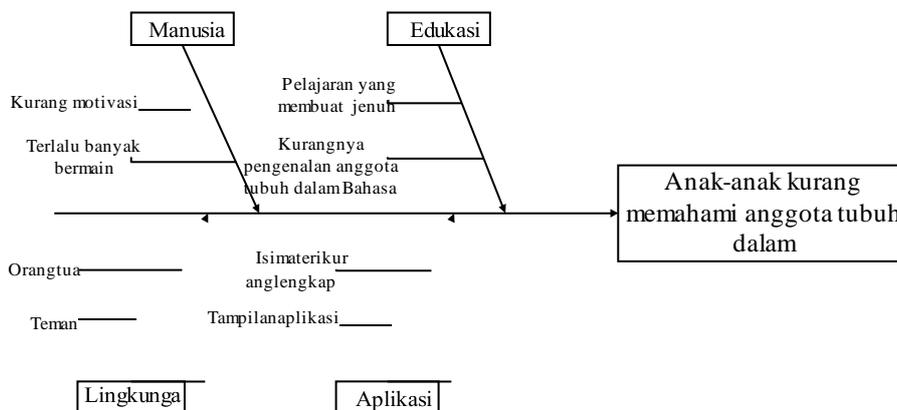
Proses pendidikan dan pembelajaran tidak hanya terdiri dari memberi atau menerima materi, tetapi juga membutuhkan konsep yang jelas agar materi dapat diberikan dan diterima dengan jelas. Dalam melaksanakan suatu proses pendidikan/pembelajaran, maka perlu dirancang pembelajaran agar proses pendidikan/pembelajaran tersebut dilaksanakan secara efektif dan efisien sehingga siswa dapat aktif belajar. Guru bertindak sebagai guru, motivator, fasilitator, fasilitator, evaluator, dan mentor, memungkinkan mereka untuk menguasai kelas selama proses belajar mengajar.[3].

Bahasa Inggris dalam kehidupan sehari – hari sudah menjadikan konsumsi baik dalam lingkungan rumah maupun sekolah. Perlunya Bahasa Inggris diterapkan pada anak usia dini sangat diperlukan. Peran orang tua dan guru dalam mendidik anak dalam pengenalan anggota tubuh Berbahasa Inggris sangatlah dibutuhkan. Hal tersebut bisa digantikan dalam bentuk

aplikasi berbasis Android. Selama ini anak – anak dalam menggunakan Android kebanyakan hanya untuk bermain game. Dengan itu sebagai penggantinya minat anak yang semula main game perlahan –lahan digantikan dengan edukasi pembelajaran menggunakan Android. Mengenal bagian-bagian tubuh sangatlah diperlukan dan selama ini diperkernalkan menggunakan buku teks atau bergambar, dalam aplikasi ini peran tersebut digantikan menggunakan dalam Bahasa Inggris berbasisAndroid.

## 2. METODE PENELITIAN

Mengikuti perkembangan zaman yang semakin modern, dan tahun terakhir sistem operasi telepon cerdas yang sedang trend saat ini adalah Android. Semenjak di punya oleh Google, survei di September 2012, pemakai Android meningkat menjadi 200.000.000 lebih serta sebanyak 296.000 ribu sistem telah tersedia di Play Store..[4]



Gambar 1. Diagram Fishbone

Keterangan :

- a. **Manusia**  
 Pada tahapan ini penulis memberikan dua bagian yang terjadi kepada manusia terutama anak - anak yang kurang memahami bagian anggota tubuh dengan Bahasa Inggris. Yang pertama ialah kurangnya motivasi diri untuk menambah ilmu dengan memanfaatkan teknologi yang sudah canggih seperti sekarang ini. Dan yang terakhir adalah karena anak-anak banyak menghabiskan waktunya dengan bermain game, sehingga mereka mengabaikan prioritasnya untuk belajar.
- b. **Lingkungan**  
 Peranan orang tua sebagai pengganti guru ketika dirumah sangat diperlukan untuk mendidik anak - anak dalam hal pendidikan namun yang terjadi saat ini tidak sedikit orang tua yang tidak peduli dengan pendidikan anak-anaknya, terlebih jika orang tua yang bekerja. Tidak hanya orang tua, pergaulan dengan teman di lingkungan sekitar yang tidak baik juga memberikan dampak buruk bagi anak.
- c. **Edukasi**  
 Tidak jarang pelajaran yang monoton membuat jenuh anak - anak ketika belajar sehingga pelajaran yang diikuti tidak berjalan efektif. Kemudian kurangnya pengenalan pada anggota tubuh dalam Bahasa Inggris didalam pelajaran sekolah juga berdampak pada pengetahuan anak dalam hal memahami anggota tubuh dalam Bahasa Inggris.
- d. **Aplikasi**  
 Pada saat seperti sekarang ini sudah banyak aplikasi media pembelajaran yang bisa diunduh dari *playstore*, namun tidak banyak juga dari aplikasi media pembelajaran yang isi

materinya kurang lengkap dan tampilannya kurang menarik sehingga membuat anak - anak kurang bersemangat

Media edukasi adalah setiap orang, pelajaran atau kasus yang menyerahkan jalan diwarga beri tahu buat mendapat pengetahuan, keterampilan, tempuh sikap. Makna secara sempit, jalan ialah media non personal (bukan insan) yang dipergunakan oleh penatar yang mempunyai sokongan bagian dalam teknik meniru membesarkan buat mengambil tujuan. Sedangkan pengenalan cara bersumber Asosiasi Pendidikan Nasional dikatakan: cara adalah konstruksi – konstruksi relasi hormat hadiah juga audio visual turut alat-alat. Media hendaknya bisa dimanipulasi, bisa dilihat, didengar dan dibaca.[1]

Dari pendapat di atas mudah dipahami bahwa media pembelajaran adalah alat atau alat karena merupakan proses penyampaian berita dan informasi secara efektif dan efisien, diterima oleh siswa, dan selalu diingat. Digunakan sebagai perantara atau sarana komunikasi untuk menyampaikan pesan atau informasi berupa pengetahuan kepada penerima pesan atau informasi dari berbagai sumber guna tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan dari pendidik.

Aplikasi Android di dunia pendidikan sebenarnya sudah ada sejak lama sejak booming Android pertama di Indonesia. Hal ini dibuktikan dengan adanya aplikasi pendidikan untuk anak-anak, seperti kuis dan berhitung. Sejak saat itu, penggunaan Android sebagai media pembelajaran di pendidikan formal masih jarang digunakan. Guru cenderung mengandalkan media pembelajaran tradisional seperti buku teks dan *Microsoft PowerPoint*, karena hal ini biasanya disebabkan oleh pembuatan aplikasi Android yang kompleks dan memakan waktu. Media pembelajaran mobile tradisional cenderung hanya digunakan untuk pembelajaran di sekolah. Hal ini dikarenakan media tersebut sudah tidak terpakai atau tidak bisa digunakan dimana saja. aplikasi Android.

[5]

Android adalah sistem operasi berbasis Linux untuk perangkat seluler, termasuk sistem operasi, middleware, dan perangkat lunak. Android menyediakan pengembang dengan platform terbuka untuk membuat perangkat lunak. Google Inc pertama Membeli Android Inc. Pada tanggal 5 November 2007, rilis pertama Android, Android dan Open Handset Alliance menyatakan dukungan untuk pengembangan open source pada perangkat mobile. Sementara itu, Google telah merilis kode Android di: Platform terbuka untuk lisensi Apache, lisensi perangkat lunak, dan perangkat seluler..[2]

Android pada awalnya dikembangkan untuk mendukung perangkat kamera digital yang terhubung langsung ke Internet. Android telah berkembang menjadi perangkat mobile karena pangsa pasarnya yang tidak terlalu besar. Di sisi lain, karakter utama saat itu adalah Windows Mobile dan Symbian. Sejarah awal pengembangan Android dimulai pada tahun 2003 ketika Andy Rubin, Rich Miner, Chris White, dan Nick Sears mendirikan Android, Inc. Sebuah perusahaan besar di Palo Alto, California, kemudian diakuisisi oleh Google pada 17 Agustus 2005. Nah, dengan bantuan Google, Android menghilang dan tidak melahirkan sampai pertengahan 2008. Pada 22 Oktober 2008, HTC Dream secara resmi diumumkan sebagai ponsel pertama yang berbasis sistem operasi Android. Dua tahun kemudian, smartphone Nexus One juga diluncurkan oleh Google dengan bantuan HTC selama proses desain. Akhirnya, berbagai merek lahir dari OEM yang berbeda seperti Samsung, Asus dan LG. Selain itu, perangkat Android berkembang sangat pesat, menenggelamkan pesaing. Selain perubahan, pengembangan dan peningkatan fitur yang semakin meningkatkan kinerja Android.

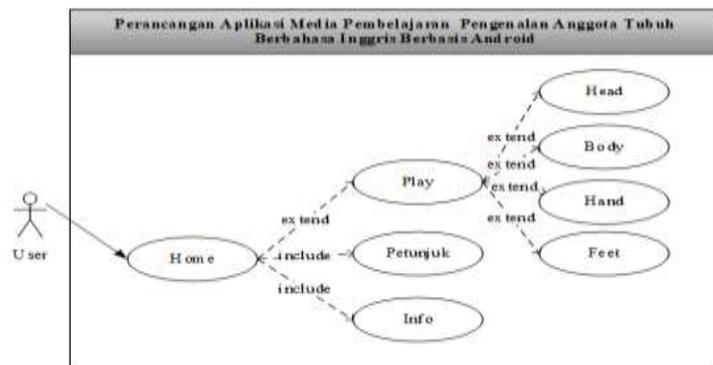
Setelah itu Android menjadi besar dan banyak dimiliki di masyarakat pada umumnya banyak digunakan dalam berbagai hal bidang seperti kegiatan perkantoran, industri, bisnis, kesehatan dan masing banyak lagi yang tidak sempat dikatakan. Selain itu, perangkat Android mulai

berkembang pesat, menenggelamkan pesaing. Dengan perubahan, pengembangan, dan penyempurnaan fitur yang mengoptimalkan kinerja Android.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah menjabarkan hal-hal yang melatar belakangi penelitian, teori-teori yang telah mengukuhkan penelitian, maupun metode penelitian yang digunakan, maka akan dipaparkan mengenai hasil dari penelitian. Masalah yang dibahas di dalam penelitian ini yaitu bagaimana merancang dan membangun sistem aplikasi media pembelajaran Pengenalan Anggota Tubuh Berbahasa Inggris berbasis Android yang selama ini masih menggunakan sistem manual yaitu dengan menggunakan buku dalam metode pembelajaran Pengenalan Anggota Tubuh Berbahasa Inggris.

Adapun masalah dalam penelitian ini adalah anak-anak yang kurang pengetahuan dalam bahasa asing khususnya Bahasa Inggris, motivasi belajar anak-anak yang masih rendah sehingga memerlukan media sebagai pendorong motivasi tersebut dan belum berkembangnya aplikasi media pembelajaran kompetensi menjelaskan pengenalan anggota tubuh dengan menggunakan Bahasa Inggris yang dapat diintegrasikan ke dalam *smartphone*.



Gambar 2. Usecase Diagram

Untuk menjalankan aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Anggota Tubuh Berbahasa Inggris yang telah dirancang, user membuka aplikasi pada Android yang telah terinstal aplikasi Pengenalan Anggota Tubuh Berbahasa Inggris, kemudian aplikasi akan menampilkan menu utama Pengenalan Anggota Tubuh Berbahasa Inggris.

Berikut ini dijelaskan tentang tampilan hasil dari perancangan dan pembuatan yang berjudul perancangan aplikasi media pembelajaran pengenalan anggota tubuh Berbahasa Inggris berbasis Android yang dibangun. Aplikasi ini diberi nama HUBO yang artinya *Human Body* sesuai dengan isi dari aplikasi yang dibangun, aplikasi ini akan diintegrasikan pada *smartphone* yang dibekali sistem operasi Android.

Tampilan *home* memiliki tombol *play*, tombol *step*, tombol *info*. Ada pun tampilan *home* dari aplikasi ini dapat dilihat:



Gambar 3 Tampilan Home

Tampilan *step* berfungsi sebagai petunjuk penggunaan cara bermain pada aplikasi media pembelajaran ini yang ditulis dalam Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris, dapat dilihat dibawah ini:



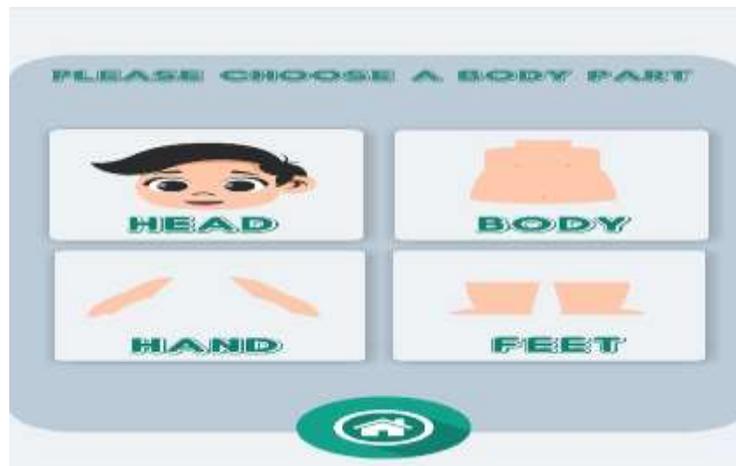
Gambar 4 Tampilan Step

Tampilan *info* berfungsi sebagai informasi pembuat dan juga versi dari aplikasi media pembelajaran pengenalan anggota tubuh berbahasa Inggris berbasis Android dapat dilihat dibawah ini:



Gambar 5 Tampilan Info

Di tampilan *menu* ini digunakan sebagai tempat bagian – bagian tubuh seperti kepala, tubuh, tangan, dan juga kaki untuk nantinya dipilih *user* saat menggunakan aplikasi yang terlihat dibawah ini:



Gambar 6 Tampilan Menu

Di tampilan *head* ini digunakan sebagai tempat bagian-bagian tubuh yang ada dikepala seperti alis, mata, hidung, telinga, dan juga mulut untuk nantinya dipilih *user* saat menggunakan aplikasi yang terlihat pada gambar:



Gambar 7 Tampilan Head

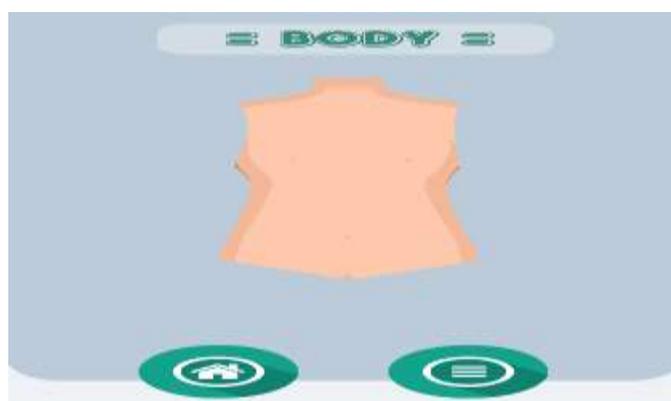
Di tampilan ini, salah satu anggota tubuh dari kepala akan membesar dan juga mengeluarkan suara Bahasa Inggris dan juga Bahasa Indonesia ketika *user* menekan salah satu anggota tubuh dari kepala contohnya adalah mulut. Mulut akan terlihat membesar dan juga menampilkan arti dari *mouth* ketika *user* menekan bagian mulut saat menggunakan aplikasi yang terlihat pada gambar:



Gambar 8 Tampilan Mouth

Di tampilan ini, salah satu anggota tubuh dari kepala akan membesar dan juga mengeluarkan suara Bahasa Inggris dan juga Bahasa Indonesia ketika *user* menekan salah satu anggota tubuh dari kepala contohnya adalah mulut. Mulut akan terlihat membesar dan juga menampilkan arti dari *mouth* ketika *user* menekan bagian mulut saat menggunakan aplikasi ini.

Di tampilan *body* ini digunakan sebagai tempat bagian-bagian tubuh yang ada ditubuh seperti leher, dada dan perut untuk nantinya dipilih *user* saat menggunakan aplikasi yang terlihat pada gambar:



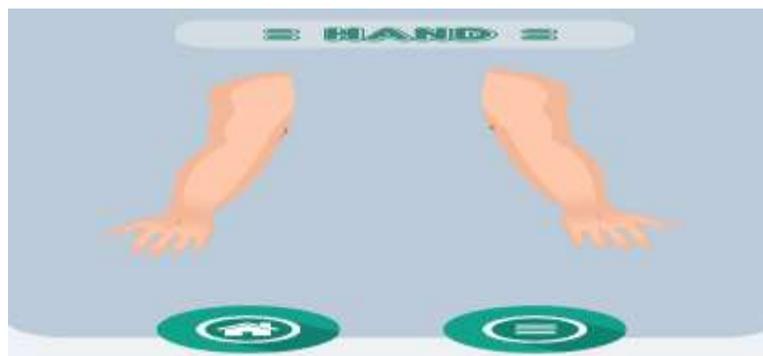
Gambar 9 Tampilan Body

Di tampilan *body* ini digunakan sebagai tempat bagian – bagian tubuh yang ada ditubuh seperti leher, dada dan perut untuk nantinya dipilih *user* saat menggunakan aplikasi ini.

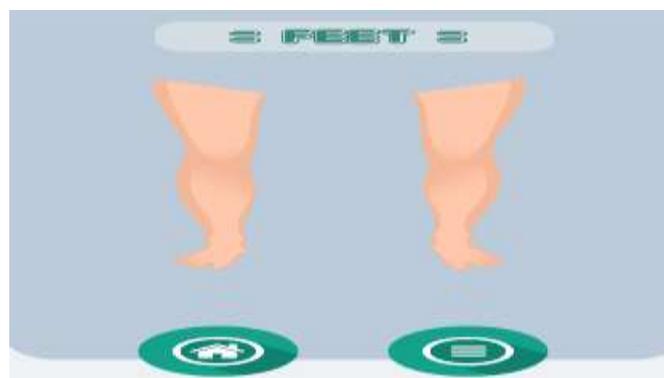
Di tampilan ini, salah satu anggota tubuh dari tubuh akan membesar dan juga mengeluarkan suara Bahasa Inggris dan juga Bahasa Indonesia ketika *user* menekan salah satu anggota tubuh dari kepala contohnya adalah dada. Dada akan terlihat membesar dan juga menampilkan arti dari *chest* ketika *user* menekan bagian dada saat menggunakan aplikasi yang terlihat pada gambar 10. berikut :

Gambar 10. Tampilan *Chest* saat ditekan

Di tampilan *hand* ini digunakan sebagai tempat bagian-bagian tubuh yang ada ditangan seperti lengan kiri bagian atas, lengan kiri bagian bawah, pergelangan tangan kiri, lengan kanan bagian atas, lengan kanan bagian bawah, dan pergelangan tangan kanan untuk nantinya dipilih *user* saat menggunakan aplikasi yang terlihat pada gambar 11 berikut :

Gambar 11. Tampilan *Hand*

Di tampilan *feet* ini digunakan sebagai tempat bagian-bagian tubuh yang ada dikaki seperti kaki kiri bagian atas, kaki kiri bagian bawah, pergelangan kaki kiri, kaki kanan bagian atas, kaki kanan bagian bawah, dan pergelangan kaki kanan untuk nantinya dipilih *user* saat menggunakan aplikasi yang terlihat pada gambar 12. berikut :

Gambar 12. Tampilan *Feet*

Di tampilan ini, salah satu anggota tubuh dari tubuh akan membesar dan juga mengeluarkan suara Bahasa Inggris dan juga Bahasa Indonesia ketika *user* menekan salah satu anggota tubuh dari kaki contohnya adalah kaki kiri bagian atas. Kaki kiri bagian atas akan terlihat membesar dan juga menampilkan arti dari *left upper leg* ketika user menekan bagian kaki kiri bagian atas. saat menggunakan aplikasi yang terlihat pada gambar 13. berikut :



Gambar 13. Tampilan *left upper leg* saat ditekan

#### 4. KESIMPULAN

Penulis menyimpulkan antara lain:

1. Aplikasi ini dapat mengajarkan Bahasa Asing khususnya Bahasa Inggris kepada anak-anak.
2. Dengan menggunakan aplikasi ini terdapat *tools-tools* atau tombol-tombol yang menarik serta adanya musik dan animasi gerak sehingga dapat lebih menarik lagi dalam proses minat dan belajar untuk memotivasi anak-anak.
3. Aplikasi ini dapat diintegrasikan ke dalam *Smartphone*.

#### 5. SARAN

Penulis menganjurkan antara lain:

1. Sebaiknya aplikasi ini lebih bervariasi dengan menampilkan gambar gerak/3D
2. Untuk ke depannya system bisa menggunakan 3D Max atau blender.
3. Memasukkan aplikasi ini ke dalam *Playstore* agar bisa digunakan oleh pengguna *Android* semua umur.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Potensi Utama Medan yang telah memberi dukungan financial terhadap penelitian ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ahmad Zainuri “MULTICULTURAL EDUCATION PERENNIAL PHILOSOPHY PERSPECTIVE”.2018.
- [2] AndiJuansah“Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted Global Position System (A GPS) Dengan Platrom Android” 2015.
- [3] Azizah Nurul Husnaini “ Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Kompetisi Menjelaskan Pemasangan Komponen Dan Sirkuit Programmable Logic Controller (PLC) Untuk SMK”2016.
- [4] Efmi Maiyana, “Pemanfaatan Android Dalam Perancangan Aplikasi Kumpulan Doa”2018.
- [5] Muhammad Aji Santoso”Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Pada Pembelajaran Wheel Aligment Di SMK Negeri 2 Surakarta” 2017.