

# Perancangan Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Nama Benda 3 Bahasa (Arab, Inggris, Mandarin) Berbasis Android Menggunakan Metode *Prototype* (Studi Kasus: Paud Daar El Hasanah)

Nur Afifah<sup>1\*</sup>, Kussigit Santosa<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Fakultas Ilmu Komputer, Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Jl. Raya Puspiptek No. 46, Kel. Buaran, Kec. Serpong, Kota Tangerang Selatan. Banten 15310, Indonesia

Email: <sup>1\*</sup>[nurafifah0810@gmail.com](mailto:nurafifah0810@gmail.com), <sup>2</sup>[dosen00202@unpam.ac.id](mailto:dosen00202@unpam.ac.id)

**Abstrak**– Bahasa adalah alat komunikasi yang paling penting bagi manusia, karena bahasa berfungsi sebagai alat penyampai pesan dari seseorang kepada orang lain. Salah satu bahasa yang populer di kalangan masyarakat Indonesia adalah bahasa Inggris dan bahasa Arab. Pembelajaran bahasa dengan cara konvensional biasanya dilakukan dengan cara tatap muka langsung dengan guru di sekolah atau di majelis ilmu. Adanya teknologi berbasis mobile saat ini yang sedang populer yaitu Android dapat membantu proses pembelajaran bahasa, sehingga pembelajaran bahasa Inggris dan Arab dapat dituangkan pada bentuk digital. Mengenalkan benda kepada anak sejak dini sangat perlu dilakukan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan lebih lanjut, terutama di jenjang Taman Kanak-kanak, agar lebih siap secara mental ketika memasuki jenjang Sekolah Dasar. Permasalahan yang sering muncul adalah ketika belajar anak-anak cenderung bosan yang disebabkan oleh kurangnya media pembelajaran yang digunakan sebagai penyampaian materi. Hal tersebut menyebabkan turunnya minat belajar pada anak. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, PAUD DAAR EL HASANAH memerlukan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam belajar agar lebih menyenangkan. Maka dengan itu peneliti tertarik untuk merancang sebuah aplikasi pengenalan benda 4 bahasa (Indonesia, Arab, Inggris, Mandarin) berbasis android, dengan harapan aplikasi tersebut dapat membantu peserta didik dalam belajar. Aplikasi ini dirancang menggunakan Construct 2 dan diuji menggunakan metode black box. Isi dari aplikasi ini menampilkan materi materi pengenalan benda dengan 4 bahasa, yaitu Indonesia, Arab dan Inggris pada menu yang berbeda-beda, juga terdapat menu bermain seperti kuis untuk mengasah kemampuan anak. Dengan tampilan yang menarik, aplikasi ini membantu guru dalam proses pembelajaran, serta wali murid dalam proses belajar anak di rumah. Sebelum pengujian, dilakukan demo aplikasi terlebih dahulu agar wali murid dan siswa mengerti cara penggunaan aplikasi tersebut yang kemudian siswa mencoba aplikasi dengan didampingi guru dan wali murid. Dari hasil pengujian dan kuesioner dari 40 responden yang menyatakan bahwa aplikasi tersebut layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran khususnya untuk mengenalkan benda.

**Kata Kunci:** Construct 2, Media Pembelajaran, Benda

**Abstract**– Language is the most important means of communication for humans, since it serves as a means of conveying messages from a person to others. One of the popular languages among Indonesians is English and Arabic. Language learning in the conventional way is usually carried out in a face-to-face manner directly with teachers at school or in science assemblies. The existence of mobile-based technology that is currently popular, namely Android, can help the language learning process, so that English and Arabic learning can be poured into digital forms. Introducing objects to children from an early age is very necessary to help the growth and development of children so that they have readiness to enter further education, especially at the kindergarten level, to be more mentally prepared when entering the elementary school level. The problem that often arises is that when learning children tend to be bored due to the lack of learning media used as material delivery. This has led to a decrease in interest in learning in children. To overcome these problems, PAUD DAAR EL HASANAH Kindergarten requires learning media that can help students in learning to be more fun. So with that, researchers are interested in designing an android-based 4 language object recognition application (Indonesian, Arabic, English, Mandarin), with the hope that the application can help students in learning. The application was designed using Construct 2 and tested using the black box method. The content of this application displays material on the introduction of objects in 4 languages, namely Indonesian, Arabic and English on different menus, there is also a play menu such as a quiz to hone children's skills. With an attractive appearance, this application helps teachers in the learning process, as well as parents in the learning process of children at home. Before testing, a demo of the application was carried out first so that parents and students understood how to use the application, which then students tried the application accompanied by teachers and parents. From the results of tests and questionnaires from 40 respondents who stated that the application is suitable for use as a learning medium, especially to introduce objects.

**Keywords:** Construct 2, Learning Media, Objects

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah layanan yang diberikan pada anak sedini mungkin sejak anak dilahirkan ke dunia ini sampai kurang lebih anak berusia enam-delapan tahun. Pendidikan pada masa-masa ini merupakan suatu hal yang penting untuk mendapatkan perhatian dari semua pihak yang bertanggung jawab terhadap tumbuh kembang anak, terutama orang tua atau orang dewasa lainnya yang dekat dengan anak (Sujiono, 2018).

Anak usia dini merupakan masa yang tepat bagi perkembangan anak untuk memperoleh suatu proses pendidikan, Hal ini merupakan tahun yang berharga bagi anak-anak untuk mengenali berbagai fakta lingkungan mereka sebagai rangsangan bagi perkembangan kepribadian dan social mereka selama periode ini. Untuk itu, optimalisasi keterampilan dan perkembangan anak sangat membutuhkan pendidikan anak usia dini berupa dorongan dari orang tua, guru, dan orang-orang terdekatnya (Tanu, 2020).

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pendidikan yang sangat penting. Berbagai studi menunjukkan bahwa periode 5 tahun pertama kehidupan anak merupakan masa emas (golden period) atau jendela kesempatan dalam meletakkan dasar-dasar tumbuh kembang anak. Kualitas tumbuh kembang pada masa ini akan menentukan kualitas kesehatan fisik, mental, emosional, sosial, kemampuan belajar dan perilaku sepanjang hidupnya. Oleh karena itu, golden period harus dimanfaatkan (digarap) sebaik-baiknya untuk mengoptimalkan tumbuh kembang anak sesuai dengan potensi yang dimilikinya (Dinas Pendidikan, 2012).

Menurut peraturan daerah Nomor 27 tahun 1990, tentang Pendidikan Prasekolah Bab I pasal 1 ayat (2) Pendidikan di Taman Kanak-Kanak dilaksanakan dengan prinsip bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain sesuai dengan perkembangan anak didik. Adapun tujuan TK berdasarkan keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 0486/U/92 tentang Taman Kanak-Kanak, adalah membantu meletakkan dasar kearah perkembangan sikap pengetahuan, ketrampilan, dan daya cipta yang diperlukan oleh anak pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya.

Selama periode ini, anak-anak berada dalam tahap perkembangan kritis di mana mereka secara aktif belajar dan menyerap pengetahuan dari lingkungan mereka. Salah satu aspek penting dari pendidikan anak usia dini adalah pengenalan benda-benda di sekitar mereka. Pengenalan benda adalah langkah awal dalam memahami dunia di sekitar anak-anak. Melalui pengenalan benda, anak-anak dapat mengembangkan kemampuan kognitif, bahasa, sosial, dan motorik mereka. Mereka dapat belajar tentang karakteristik fisik benda, fungsi, dan hubungan antara benda-benda yang berbeda. Selain itu, pengenalan benda juga membantu anak-anak dalam membangun kosa kata dan memperkaya bahasa mereka. Setiap Negara mempunyai bahasa nasional sendiri-sendiri. Biasanya bahasa itu tersusun dari bahasa-bahasa daerah yang ada, sehingga memungkinkan adanya penggunaan dua bahasa atau lebih dalam berkomunikasi. Masyarakat Indonesia mengenal berbagai macam bahasa ketika masih kanak-kanak dikenal bahasa ibu yaitu bahasa daerah, setelah masuk sekolah menengah diajarkan Bahasa-bahasa asing pada sekolah-sekolah.

Menurut Sobri dalam Marsa, Sardiarinto (2012:156) “bahasa inggris akan lebih mudah di ajarkan pada anak usia dini”. Seperti kata pepatah, belajar di waktu kecil bagai mengukir di atas batu, belajar sesudah dewasa serupa mengukir di atas air. Begitu juga ketika belajar bahasa asing. Memang akan lebih efektif jika memulai belajar bahasa asing dari kecil karena di usia itulah anakanak bisa dengan mudah meniru pelafalan yang benar.

Menurut Joe Carroll (2005) dalam salah satu jurnal, menyatakan bahwa bahasa yang mendunia dan yang paling dibutuhkan adalah bahasa Mandarin karena jumlah pemakai bahasa Mandarin lebih banyak. Berdasar data dari jurnal tersebut, pada tahun 2006 lalu di seluruh dunia ada 320 juta orang pengguna bahasa Inggris, 266 juta orang pengguna bahasa Spanyol, 189 juta orang pengguna bahasa Bengal, 182 juta orang pengguna bahasa Hindi dan yang paling banyak 885 juta orang pengguna bahasa Mandarin.

Bahasa Arab juga tidak kalah pentingnya. Sebab, bahasa arab merupakan Bahasa islam, Bahasa al – quran, Bahasa ibadah dan Bahasa internasional seperti halnya Bahasa-bahasa hidup lainnya (El-Ushaili, 2009). Oleh karena itu, mempelajari Bahasa Arab menjadi hal penting bagi siapa saja terutama bagi orang islam. Bahasa Inggris, Arab dan Mandarin adalah tiga dari enam bahasa resmi di Persatuan Bangsa-Bangsa (United Nations) yaitu Inggris, Prancis, Spanyol, Rusia, Mandarin, dan Arab. Mengajarkan bahasa Arab untuk anak usia dini tidak mudah, diperlukan usaha

yang sangat besar dari guru, selain itu juga dibutuhkan fasilitas yang memadahi serta pemilihan metode yang sangat tepat bagi mereka. Untuk menggairahkan minat belajar anak, guru dapat menggunakan teknik belajar dan bermain.

Perkembangan teknologi saat ini telah melahirkan budaya penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu gadget yang banyak digunakan adalah smartphone. Dan juga salah satu teknologi yang selalu berkembang saat ini adalah game, karena game menggabungkan antara suara, animasi, gambar dan permainan sehingga pembelajaran akan lebih menarik dan menyenangkan bagi anak-anak dan mempunyai unsur edukatif.

PAUD DAAR EL HASANAH adalah salah satu lembaga pendidikan di jenjang Taman Kanak-kanak yang beberapa muatan lokalnya adalah pengenalan benda menggunakan Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris dan Bahasa Arab. Namun, lembaga tersebut belum memanfaatkan kemajuan teknologi yang ada secara maksimal. Proses penyampaian materi kepada siswa masih menggunakan lisan yang hanya dibantu dengan alat peraga seperti kertas gambar. Hal ini menyebabkan anak-anak cenderung bosan, mereka membutuhkan sesuatu yang lebih menarik dan menyenangkan, karena pada hakikatnya dunia anak-anak adalah dunia bermain. Maka dengan ini peneliti akan mencoba merancang sebuah aplikasi mobile pengenalan benda 3 bahasa, yaitu Bahasa Inggris, Arab, dan Mandarin berbasis android yang sifatnya bermain sambil belajar. Hal ini bertujuan agar mereka menjadi familiar dengan ketiga Bahasa asing tersebut. Sebab, ketiga bahasa tersebut akan menjadi penting ketika melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Dari beberapa uraian di atas mengenai permasalahan pada proses pembelajaran pada jenjang PAUD, pentingnya pengenalan benda serta pentingnya Bahasa International dalam mengikuti arus perkembangan zaman. Maka dengan ini peneliti akan mulai melakukan penelitian mengenai **“Perancangan Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Benda 4 Bahasa (Indonesia, Inggris, Arab, Mandarin) Berbasis Android Menggunakan Metode Prototype”**. Berdasarkan masalah yang telah diuraikan pada latar belakang di atas.

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Penggunaan metode dalam melakukan penelitian, bermanfaat untuk mendukung pembuatan laporan berdasarkan data yang diperoleh selama melakukan penelitian tersebut. Dalam penyusunan skripsi ini, peneliti menggunakan beberapa metode penelitian yang digunakan, yaitu:

### 2.1 Metode Pengumpulan Data

#### a. Wawancara (*Interview*)

Merupakan suatu pengumpulan data yang dilakukan dengan cara tanya jawab atau dialog secara langsung dengan pihak-pihak yang terkait dengan penelitian yang dilakukan. Dalam hal ini peneliti melakukan tanya jawab kepada kepala sekolah, guru, atau pihak yang bersangkutan.

#### b. Pengamatan (*Observasi*)

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara mengadakan tinjauan secara langsung ke objek yang diteliti. Untuk mendapatkan data yang bersifat nyata dan meyakinkan maka peneliti melakukan pengamatan langsung pada tempat studi kasus, PAUD DAAR EL HASANAH Jawilan Kab.Serang.

#### c. Studi Pustaka

Untuk mendapatkan data-data yang bersifat teoritis maka peneliti melakukan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari buku-buku, makalah, jurnal ilmiah ataupun referensi lain yang berhubungan dengan masalah yang dibahas.

### 2.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Prototype*. Dimana secara keseluruhan tahapan yang dilakukan antra lain:

**a. Analisa Kebutuhan**

Di tahap ini peneliti melakukan identifikasi software dan semua kebutuhan sistem yang akan dibuat.

**b. Membangun Prototyping**

Di tahap ini peneliti mulai membangun prototyping dengan membuat perancangan sementara yang berfokus pada penyajian kepada pihak sekolah (misalnya dengan membuat input dan format output).

**c. Evaluasi Prototyping**

Di tahap ini peneliti mengevaluasi prototype yang dilakukan untuk mengetahui apakah prototyping sudah sesuai dengan harapan pihak sekolah.

**d. Pengkodean Sistem**

Pada tahap ini peneliti mulai mengubah prototyping ke dalam Bahasa pemrograman setelah prototyping tersebut disetujui.

**e. Pengujian Sistem**

Pada tahap ini dilakukan pengujian untuk menguji sistem perangkat lunak yang sudah dibuat, untuk menemukan kesalahan/ error yang terdapat pada perangkat lunak yang sudah dibuat.

**f. Evaluasi Sistem**

Pada tahap ini perangkat lunak yang sudah siap akan dievaluasi oleh pihak sekolah untuk mengetahui apakah sistem sudah sesuai dengan yang diharapkan.

**g. Penggunaan Sistem/Implementasi**

Pada tahap ini Perangkat lunak yang sudah diuji dan disetujui oleh pihak sekolah siap digunakan.

### 3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Analisa Kebutuhan

PAUD DAAR EL HASANAH adalah salah satu lembaga pendidikan di jenjang PAUD yang beberapa muatan lokalnya adalah pengenalan nama benda pada lingkungannya menggunakan bahasa Arab, bahasa Inggris dan bahasa Mandarin. Namun saat ini, lembaga tersebut belum memanfaatkan kemajuan teknologi yang ada secara maksimal. Proses penyampaian materi kepada siswa masihlah menggunakan lisan yang hanya dibantu dengan alat peraga seperti kertas gambar. Hal ini menyebabkan anak-anak cenderung bosan, mereka membutuhkan sesuatu yang lebih menarik dan menyenangkan, karena pada hakikatnya dunia anak-anak adalah dunia bermain.

Dari permasalahan di atas, maka dengan ini peneliti akan mencoba merancang sebuah aplikasi mobile pembelajaran pengenalan nama benda 3 bahasa, yaitu bahasa Arab, Inggris, dan Mandarin berbasis android yang sifatnya bermain sambil belajar. Hal ini bertujuan agar mereka menjadi familiar dengan ketiga bahasa asing tersebut. Sebab, ketiga bahasa tersebut akan menjadi penting ketika melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi, juga agar dapat memanfaatkan kemajuan teknologi yang ada di zaman sekarang untuk membantu menyelesaikan masalah yang terjadi di kalangan anak-anak dan dapat mempermudah para pendidik untuk melakukan pembelajaran dengan menyenangkan.

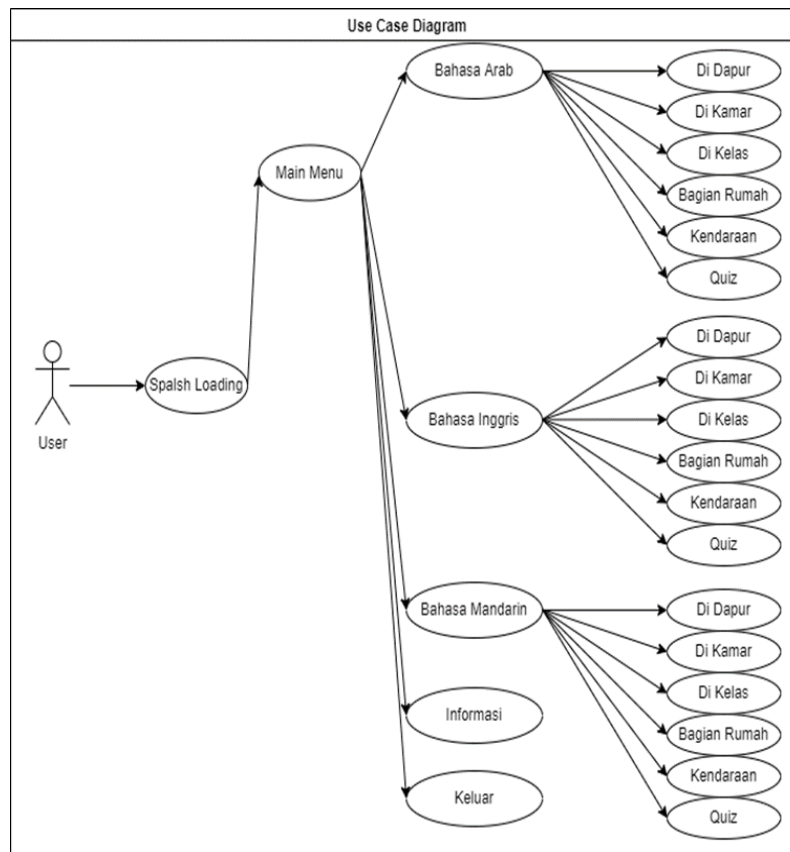
#### 3.2 Perancangan Penelitian

##### 1. Use Case Diagram

Keterangan Use Case Diagram pada sistem aplikasi pengenalan benda 3 bahasa (Inggris, Arab, Mandarin):

- Tahap awal yang dilakukan aktor atau user yaitu masuk ke sistem kemudian tampil halaman loading yang kemudian akan menuju ke halaman opening
- Setelah opening dijalankan maka akan masuk ke menu utama yang terdapat beberapa pilihan seperti bahasa Arab, bahasa Inggris, bahasa Mandarin dan menu informasi
- Setelah melakukan pemilihan bahasa maka akan masuk ke tampilan pemilihan antara Belajar dan Bermain

- d. Jika user memilih bahasa arab maka akan masuk ke halaman pembelajaran benda sesuai lingkungannya yang didalam nya juga terdapat beberapa menu. Seperti, di dapur, di kamar , di kelas, bagian rumah dan kendaraan
- e. Jika user memilih bahasa Inggris maka akan masuk ke halaman pembelajaran benda sesuai lingkungannya yang didalam nya juga terdapat beberapa menu. Seperti, di dapur, di kamar , di kelas, bagian rumah dan kendaraan
- f. Jika user memilih bahasa Mandarin maka akan masuk ke halaman pembelajaran benda sesuai lingkungannya yang didalam nya juga terdapat beberapa menu. Seperti, di dapur, di kamar , di kelas, bagian rumah dan kendaraan
- g. Jika user memilih menu bermain kuis maka sistem akan menampilkan gambar benda beserta beberapa opsi jawaban yang harus dijawab dengan benar oleh user agar dapat beralih ke level selanjtnya
- h. Jika memilih nemu setting, maka user akan masuk ke halaman setting yang terdapat beberapa menu seperti mengaktifkan dan mengnon aktifkan music dan suara
- i. jika memilih menu info maka sistem akan menampilkan informasi mengenai pembuat aplikasi tersebut.
- j. Dan jika memilih menu keluar maka sistem akan mengeluarkan seluruh halaman aplikasi tersebut dan pogram selesai dijalankan.

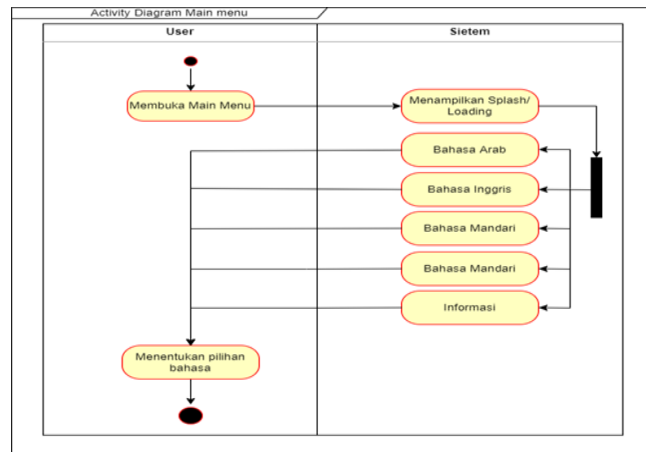


**Gambar 1.** Use Case Diagram

## 2. Activity Diagram

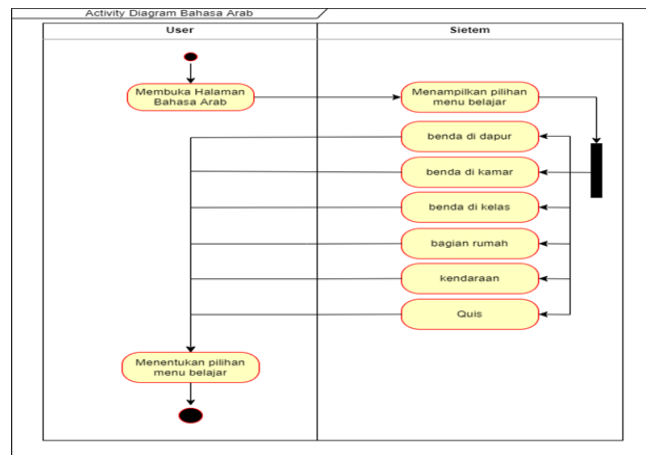
Keterangan activity diagram pada sistem aplikasi pembelajaran pengenalan benda 3 bahasa (Inggris, Arab, Mandarin).

- a. Pada saat user masuk kedalam sistem aplikasi pembelajaran pengenalan benda 3 bahasa (Inggris, Arab, Mandarin) untuk anak usia dini, maka terdapat tampilan Loading. Setelah masuk ke menu opening, maka terdapat tampilan pemilihan bahasa seperti bahasa Arab, bahasa Inggris, bahasa Mandarin dan informasi.



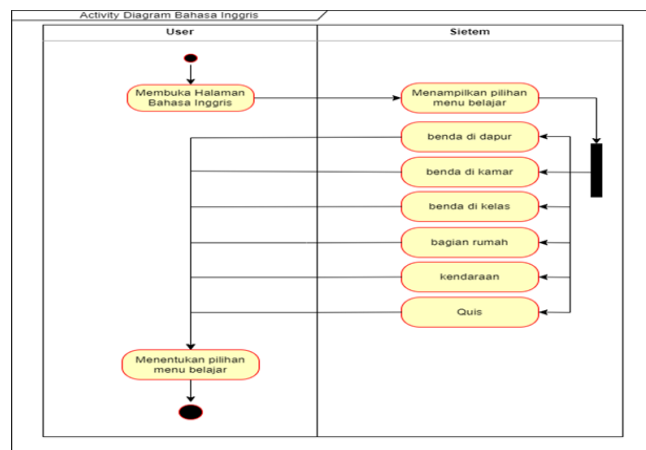
Gambar 2. Activity Diagram Main Menu

- b. Pada menu bahasa Arab terdapat menu pilihan belajar benda-benda pada lingkungannya seperti di dapur, di kamar, di kelas, bagian rumah dan kendaraan dan bermain.



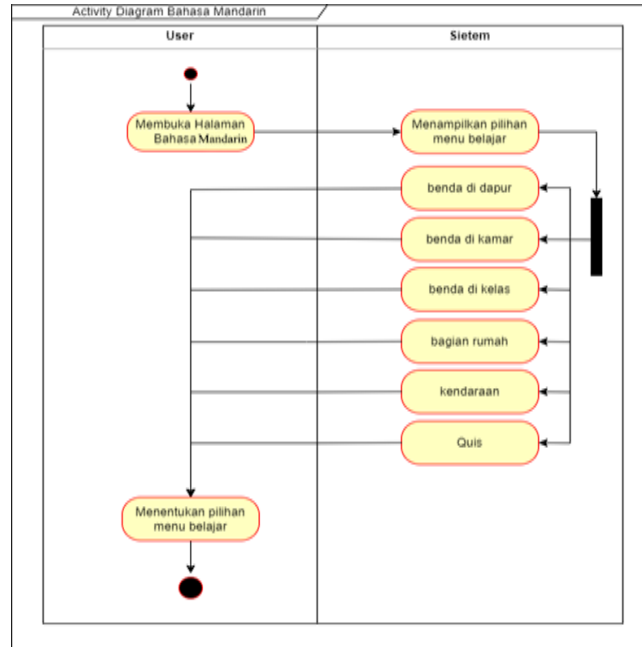
Gambar 3. Activity Diagram Bahasa Arab

- c. Pada menu Bahasa Inggris terdapat menu pilihan belajar benda-benda pada lingkungannya seperti di dapur, di kamar, di kelas, bagian rumah dan kendaraan dan bermain



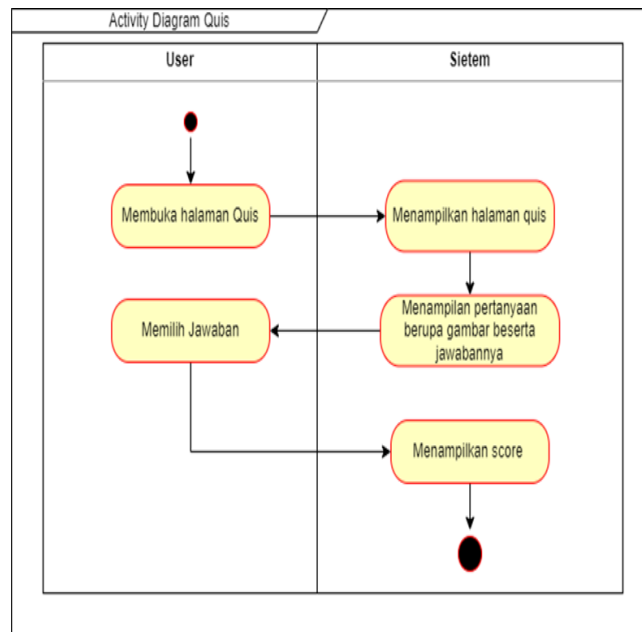
Gambar 4. Activity Diagram Bahasa Inggris

- d. Pada menu bahasa Mandarin terdapat menu pilihan belajar benda-benda pada lingkungannya seperti di dapur, di kamar, di kelas, bagian rumah dan kendaraan dan bermain.



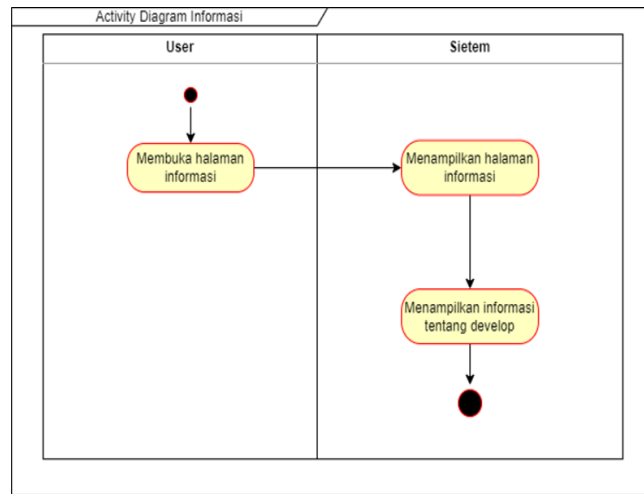
**Gambar 5.** Activity Diagram Bahasa Mandarin

- e. Dan di dalam menu game atau quiz terdapat menu bermain yang dapat digunakan user untuk melatih kemampuan pada anak usia dini. Jika jawaban user benar maka akan mendapatkan point 20 dan jika salah akan dikurangi 10 point.



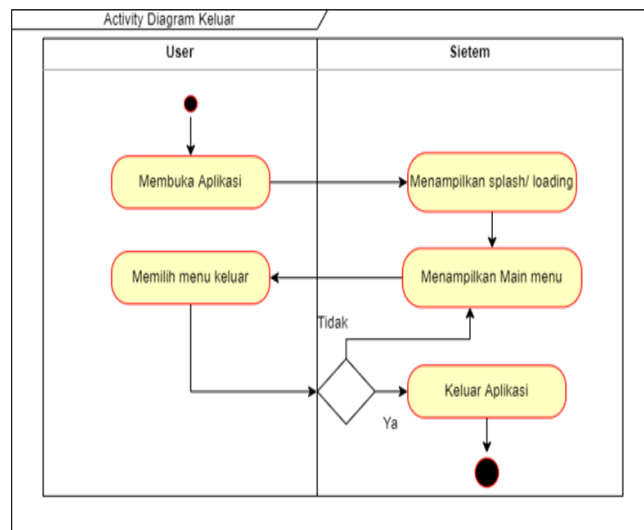
**Gambar 6.** Activity Diagram Quiz

- f. Pada menu info yaitu untuk informasi mengenai aplikasi tersebut dan juga mengenai pembuat dari sistem aplikasi pembelajaran pengenalan benda 3 bahasa (Arab, Inggris dan Mandarin) untuk anak usia dini.



**Gambar 7.** *Activity Diagram Informasi*

g. Menu keluar adalah menu untuk keluar dari aplikasi tersebut



**Gambar 8.** *Activity Diagram Keluar*

h. Kemudian selesai

## 4. IMPLEMENTASI

### 4.1 Implementasi

Pokok pembahasan pada bab ini adalah implementasi dan pengujian dan pengujian terhadap Perancangan Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Benda 3 Bahasa Berbasis Android. Tahapan implementasi dilakukan setelah proses analisa dan perancangan selesai dilakukan yang kemudian akan diimplementasikan ke dalam Bahasa pemrograman. Setelah dilakukannya implementasi, maka akan dilakukan pengujian terhadap aplikasi tersebut. Aplikasi yang telah dibangun akan diimplementasikan untuk dapat diketahui apakah sistem pada aplikasi tersebut dapat berjalan sesuai dengan tujuannya.

Adapun tujuan implementasi adalah untuk menerapkan perancangan yang telah dilakukan terhadap sistem, sehingga pengguna dapat memberi masukan demi berkembangnya sistem yang telah dibangun. Adapun pembahasan untuk implementasi sistem meliputi kebutuhan perangkat keras, perangkat lunak, implementasi antarmuka, dan implementasi pesan.



#### 4.1.1 Implementasi Antar Muka

Implementasi antar muka merupakan tahap dimana sebuah sistem siap dioperasikan pada tahap yang sebenarnya, sehingga bisa diketahui apakah system yang telah di buat ini sudah sesuai dengan apa yang sudah di rancang sebelumnya. Implementasi antar muka akan menampilkan implementasi tampilan dari program aplikasi yang telah dibuat sesuai dengan perancangannya. Berikut ini adalah implementasi antarmuka atau user interface pada Perancangan Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Benda 3 Bahasa Berbasis Android

##### a. Tampilan Halaman *Loading*

Implementasi antar muka pada Splash Screen atau loading pada aplikasi ini merupakan tampilan aplikasi yang pertama kali muncul saat aplikasi dijalankan sebelum memasuki halaman menu opening yang secara otomatis akan masuk ke halaman menu opening dari aplikasi pengenalan angka 3 bahasa ini setelah Loading bar mencapai 100%.



Gambar 9. Tampilan Loading Aplikasi

##### b. Tampilan Pemilihan Bahasa



Gambar 10. Tampilan Pemilihan Bahasa

##### c. Tampilan Bahasa Arab



Gambar 11. Tampilan Bahasa Arab

**d. Tampilan Bahasa Inggris**



**Gambar 12.** Tampilan Bahasa Inggris

**e. Tampilan Bahasa Mandarin**



**Gambar 13.** Tampilan Bahasa Mandarin

**4.2 Pengujian Sistem**

Pengujian aplikasi pengenalan angka 3 bahasa berbasis Android ini akan dilakukan dengan menggunakan metode pengujian black box. Proses pengujian akan dilakukan terhadap semua kebutuhan fungsional yang telah dirancang pada tahap perancangan aplikasi. Pengujian blackbox merupakan pengujian dari sisi developer untuk melihat dan melakukan pengecekan apakah aplikasi game yang telah dibuat sudah berfungsi sesuai dengan yang diharapkan.

**Tabel 1.** Rencana Pengujian Sistem

Item yang diuji	Butir pengujian	Jenis Pengujian
Menu Splash Screen/ Loading	Validasi halaman	<i>Black Box</i>
	Kesesuaian proses	
	Kesesuaian proses	
Main Menu	Validasi halaman	<i>Black Box</i>
	Kesesuaian proses	
Materi Bahasa Arab	Validasi halaman	<i>Black Box</i>
	Kesesuaian proses	
Materi Bahasa Inggris	Validasi halaman	<i>Black Box</i>
	Kesesuaian proses	
Materi Bahasa Mandarin	Validasi halaman	<i>Black Box</i>
	Kesesuaian proses	

Bermain Quiz	Validasi Jawaban	<i>Black Box</i>
	Kesesuaian proses	
	Kesesuaian proses	
Sound Bar	Validasi halaman	<i>Black Box</i>
	Kesesuaian proses	
Info	Validasi halaman	<i>Black Box</i>
	Kesesuaian proses	

## 5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil perancangan dan implementasi aplikasi pembelajaran pengenalan benda 3 bahasa berbasis android dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa aplikasi pembelajaran pengenalan benda 3 bahasa (Arab, Inggris, Mandarin) berbasis android yang dibuat menggunakan aplikasi construct 2.
2. Media pembelajaran yang digunakan adalah multimedia visual berbasis android yang dirancang menggunakan construct 2, sehingga dapat membantu peserta didik usia dini dalam belajar yang lebih menyenangkan.
3. Meningkatkan minat dan motivasi belajar, aplikasi yang dirancang secara menarik, dengan grafis yang menarik, suara yang menarik, dan tantangan yang menyenangkan, dapat membuat pembelajaran menjadi pengalaman yang lebih menyenangkan bagi anak-anak.

## REFERENCES

- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (2013). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2013 Tentang Aspek-aspek Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta.
- Hartono, M. (2016, Maret). *Pengertian, Komponen dan Contoh Use Case Diagram*. Retrieved from wordpress: <https://milawatihartono.wordpress.com/2016/03/31/use-case-diagram/>
- Ismail, A. (2009). *Education Games*. Yogyakarta: Pro U Media.
- Pratama, A. R. (2016, Agustus). *Belajar UML – Sequence Diagram*. Diambil kembali dari codepolitan: <https://www.codepolitan.com/belajar-uml-sequence->
- Purnomo, D. (2017). Model Prototyping Pada Pengembangan Sistem Informasi. *JIMP Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 54-61.
- Ritonga, W. (2013, April). *Pengertian Activity Diagram*. Diambil kembali dari wordpress: <http://wordpress.winsyahputaritonga/>
- Supriadi, S. (2019). Rancangbangun Game Edukasi Pengenalan Huruf Hijaiyah Dengan Game Engine Construct 2.