

“UPMYENGLISH” Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Siswa SD Berbasis Android Dengan Metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC)

Suryaningsih Patandung^{1*}, Srivan Palelleng^{2*}, Sherly Dwi Putri^{3*}

^{1*}Program Studi Teknik Informatika, Universitas Kristen Indonesia Toraja, Tana Toraja, Sulawesi Selatan
Email: ^{1*}suryaningsihpatandung@gmail.com, ^{2*}srivanpalelleng2@gmail.com, ^{3*}sherlydwi1208@gmail.com

Abstrak

Pada tahun ajaran 2023/2024, jumlah murid di Indonesia mencapai 53,14 juta dengan sekitar 50% di antaranya adalah siswa sekolah dasar (SD). SD merupakan jenjang pendidikan pertama dalam membentuk keterampilan dasar, seperti membaca, menulis dan kemampuan dalam berkomunikasi. Kurikulum merdeka belajar di SD memiliki berbagai mata pelajaran, termasuk Bahasa Inggris. Namun, siswa sering mengalami kesulitan dalam materi *pronunciation* (pelafalan), *vocabulary* (kosakata), dan *grammar* (tata bahasa). Berdasarkan survei Badan Pusat Statistik 2020, 35,97% SD di Indonesia yang sudah menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran. Penelitian ini mengusulkan pembuatan aplikasi “UPMYENGLISH” sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris bagi siswa SD berbasis Android. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi ini membantu siswa SD belajar Bahasa Inggris secara efektif, dengan hasil pengujian fungsional mencapai 100% dan *user acceptance test* (UAT) sebesar 88,8%. Aplikasi ini diharapkan dapat memfasilitasi pembelajaran Bahasa Inggris secara lebih efektif, membantu siswa mengatasi kesulitan dan meningkatkan keterampilan mereka dalam berbahasa Inggris.

Kata Kunci: sekolah dasar, bahasa inggris, multimedia development life cycle (MDLC), media pembelajaran, android.

“UPMYENGLISH” As an English Learning Media for Elementary School Students Based on Android with the *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) Method

Abstract

In the 2023/2024 academic year the number of students in Indonesia reached 53.14 million, with around 50% of them being elementary school (SD). Elementary school is the first level of education where basic skills, such as reading, writing, and communication, are developed. The independent learning curriculum in elementary school includes various subjects, including English. However, students often face challenges with pronunciation, vocabulary, and grammar. According to a 2020 survey by the Central Bureau of Statistics, 35.97% of elementary schools in Indonesia have already integrated technology into the learning process. This study proposes the development of the “UPMYENGLISH” application as an Android-based English learning tool for elementary school students. The research results show that this application effectively helps elementary schools students learn English, with functional testing achieving 100% and a user acceptance test (UAT) score of 88.8%. This application is expected to facilitate more effective English learning, helping students overcome difficulties and improve their English language skills.

Keywords: elementary school, english, multimedia development life cycle (MDLC), learning media, android.

I. PENDAHULUAN

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbud Ristek) mencatat jumlah bahwa pada tahun ajaran 2023/2024, jumlah murid di Indonesia telah mencapai 53,14 juta orang. Sekitar 50% dari jumlah tersebut adalah siswa SD, dengan jumlah mencapai 24,04 juta orang. Adapun jumlah siswa SMP mencapai 9,97 juta, sementara

siswa SMA mencapai 5,32 juta. Dan jumlah murid SMK hampir sama dengan jumlah siswa SMA, yaitu sekitar 5,08 juta siswa data dari *GoodStats*[1].

Pendidikan sekolah dasar (SD) adalah pendidikan anak yang berusia 7 sampai 13 tahun. Pendidikan SD menjadi dasar pendidikan di Indonesia karena merupakan jenjang pendidikan pertama bagi anak guna mencerdaskan

SherlyDwiPutri, “UPMYENGLISH” Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Android Dengan Metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC)

kehidupan bangsa yang bertaqwa, cinta dan bangga terhadap bangsa dan negara, terampil, kreatif, berbudi pekerti, dan santun serta mampu menyelesaikan permasalahan dilingkungannya. Dengan adanya pendidikan SD maka anak akan dibekali oleh kemampuan dasar untuk melatih anak berpikir secara kritis, membaca, menulis, berhitung dan penguasaan dasar untuk mempelajari sainstek serta kemampuan dalam berkomunikasi di dalam kehidupan[2].

Pendidikan SD tepatnya pada sekolah yang sudah mengikuti kurikulum merdeka belajar mempunyai beberapa mata pelajaran, yaitu Pendidikan Agama dan Budi Pekerti, Pendidikan Pancasila, Bahasa Indonesia, Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial, Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, Seni Budaya, Muatan Lokal dan Bahasa Inggris[3]. Bahasa Inggris adalah bahasa asing dan bisa disebut sebagai bahasa internasional. Bahasa Internasional adalah bahasa ilmu pengetahuan yang memiliki arti Bahasa Inggris dipergunakan untuk pengantar ilmu pengetahuan antar negara.

Oleh karena itu, Bahasa Inggris memiliki kedudukan penting dalam pelajaran yang harus dikuasai, agar dapat digunakan dalam berkomunikasi. Akan tetapi, dalam mempelajari Bahasa Inggris siswa sering menghadapi beberapa kesulitan yang menjadi hambatan bagi perkembangan keterampilan berbahasa inggris mereka.

Beberapa masalah yang masih sering dihadapi oleh siswa melibatkan *pronunciation* (pelafalan), *vocabulary* (kosakata), dan *grammar* (struktur bahasa). *Pronunciation* (pelafalan) merupakan sebagian dari keterampilan berbicara (*speaking skill*), *Vocabulary* (kosakata) adalah aspek krusial dalam proses dalam belajar Bahasa Inggris. Semakin banyak kata dikuasai, semakin besar kemampuan untuk memahami informasi yang didengar. Adapun masalah lain yang di hadapi siswa yaitu, *grammar* (tata bahasa). *Grammar* merupakan tata bahasa dalam Bahasa Inggris, termasuk aspek-aspek seperti kata kerja, kata sifat, kalimat tanya dan sebagainya[4].

Penelitian yang dilakukan oleh Ratih Wahyuningrum dan Agatha Mahartina tahun 2022 tentang pembuatan Aplikasi Edukasi Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Siswa Kelas 1 dan 2 SD Berbasis Android, penelitian ini menggunakan metode pengembangan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Pada penelitian ini menjelaskan bahwa siswa/I sekolah dasar kelas 1 dan 2 yang kurang tertarik pada pelajaran Bahasa Inggris[5]. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk membangun aplikasi edukasi berbasis android dalam pelajaran Bahasa Inggris agar dapat menambah daya tarik siswa dalam mempelajari Bahasa Inggris dengan memanfaatkan teknologi.

Dengan latar belakang ini, penelitian ini bertujuan untuk membuat aplikasi “UPMYENGLISH” Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Siswa SD Berbasis Android dengan Metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Aplikasi ini diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang ada dan menambah daya tarik siswa untuk belajar Bahasa Inggris.

A. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka penulis merumuskan masalah penelitian, yaitu bagaimana membuat aplikasi “UPMYENGLISH” sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris bagi siswa SD berbasis android dengan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC).

B. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini, yaitu dengan mengimplementasikan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) untuk membuat aplikasi “UPMYENGLISH” sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris bagi siswa SD Berbasis Android.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1) Bahasa Inggris di Tingkat SD

Bahasa Inggris merupakan bahasa global yang digunakan sebagai media komunikasi. Di Indonesia, Bahasa Inggris telah menjadi salah mata pelajaran penting mulai dari tingkat awal pendidikan hingga tingkat sekolah menengah atas. Karena pentingnya Bahasa Inggris, maka dari itu Bahasa Inggris buka hanya dipelajari secara teoritis, tetapi juga perlu dipraktikkan[6].

2) Media

Media berasal dari bahasa latin yang berarti medium. Secara harfiah, mengacu pada ‘perantara’, ‘penengah’, dan ‘pengantar’. Dalam konteks pembelajaran, media berperan sebagai perantara antara sumber pesan dan penerima pesan, mempengaruhi pikiran, perasaan, perhatian, serta motivasi yang memfasilitasi proses pembelajaran[7].

3) Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sarana untuk mengkomunikasikan konten sebuah pembelajaran dengan tujuan untuk memicu minat siswa dalam proses belajar. Media pembelajaran juga merupakan perangkat yang digunakan oleh guru dalam proses pengajaran, dengan adanya media pembelajaran guru dapat menciptakan proses mengajar yang efektif, inovatif serta menarik sehingga siswa dapat mengikuti pelajaran yang disampaikan oleh guru tersebut. Adapun macam-macam media pembelajaran[8].

4) Aplikasi

Aplikasi berasal dari kata “*Application*” yang mengacu pada penerapan atau penggunaan. Secara spesifik, aplikasi adalah perangkat lunak komputer yang memanfaatkan

kemampuan langsung dari komputer untuk menjalankan tugas yang diinginkan oleh pengguna serta untuk melakukan fungsi tertentu untuk pengguna atau aplikasi lainnya, dan dapat diakses oleh pengguna[9].

5) Metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC)

Multimedia Development Life Cycle (MDLC) adalah metode yang mengintegrasikan dimensi dunia nyata dan dimensi dunia maya yang ditampilkan secara real-time, berbeda dengan virtual reality yang sepenuhnya menggantikan apa yang ada di dunia nyata, melainkan hanya menambah atau melengkapi. Metode MDLC juga mampu menghasilkan aplikasi multimedia yang berkualitas tinggi[10].

6) Desain Sistem

Desain sistem yang sering digunakan adalah UML (*Unified Modelling Language*). *Unified Modelling Language* (UML) digunakan sebagai salah satu bahasa visual untuk mengilustrasikan alur dan fungsi sistem, tujuan, serta mekanisme kontrolnya. Dalam konteks analisis dan desain sistem informasi pada perangkat lunak, pendekatan yang lebih umum saat ini adalah menggabungkan konsep pemrograman berorientasi objek. Untuk penelitian ini, menggunakan dua diagram yaitu *Use Case Diagram* dan *Activity Diagram*[11].

7) Basis Data

Basis data adalah kumpulan data yang terkait satu sama lain, tersimpan di dalam komputer, dan dapat diolah menggunakan perangkat lunak. Basis data merupakan komponen penting dalam sistem. Untuk mengelola data, diperlukan perangkat lunak yang disebut dengan DBMS (*Database Management System*). DBMS adalah sistem perangkat lunak yang memungkinkan pengguna untuk membuat, merawat, mengontrol dan mengakses basis data dengan cara yang praktis dan efisien[12].

8) Desain Basis Data

Desain basis data mencakup penggunaan dari *Entity Diagram Relationship* (ERD). ERD merupakan pemodelan yang berguna untuk digunakan agar mendapatkan pemahaman yang tepat terhadap data dan penggunaannya di dalam basis data[13].

9) Figma

Figma merupakan sebuah alat desain yang umumnya dipakai untuk menciptakan antarmuka aplikasi mobile, desktop, dan situs web, serta berbagai platform lainnya. Figma dapat diakses melalui operasi Windows, Linux, maupun Mac dengan koneksi internet melalui browser[14].

10) Android Studio

Android Studio adalah sebuah *Integrated Development Environment* (IDE) yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi Android, yang berbasis pada IntelliJ IDEA. Sebagai editor kode yang kuat dan alat pengembang yang efisien, Android Studio menyediakan berbagai fitur yang dapat

meningkatkan produktivitas dalam pembuatan aplikasi Android[15].

11) Kotlin

Kotlin adalah bahasa pemrograman yang berjalan di atas *Java Virtual Machine* (JVM). Bahasa ini dirancang untuk pengembangan aplikasi Android dengan menggabungkan *object-oriented* (OO) dan pemrograman fungsional. Selain itu, Kotlin memiliki interoperabilitas yang tinggi, memungkinkan integrasi dengan bahasa pemrograman Java dalam satu proyek. Kotlin juga dapat digunakan untuk mengembangkan aplikasi berbasis desktop, web dan backend[16].

12) API (*Application Programming Interface*)

API adalah singkatan dari *Application Programming Interface*, mengacu pada antarmuka yang memungkinkan aplikasi untuk berkomunikasi satu sama lain. "Aplikasi" dalam API merujuk pada perangkat lunak dengan fungsi yang berbeda, sementara "Antarmuka" dapat diartikan sebagai sebuah perjanjian layanan antara dua aplikasi. Perjanjian ini menjelaskan bagaimana keduanya berkomunikasi menggunakan permintaan (*request*) dan tanggapan (*response*). Dokumentasi API berisi panduan bagi pengembang dalam menyusun permintaan dan tanggapan tersebut[17].

13) Laravel

Laravel adalah sebuah framework yang dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP, dengan konsep modern yang memisahkan tampilan (front-end) dan bagian pengelolaan data (back-end) atau controller. Laravel memiliki beberapa kelebihan, diantaranya adalah fitur routing yang mengatur rute permintaan berdasarkan kebutuhan. Selain itu, Laravel juga dilengkapi dengan Query builder dan ORM yang mempermudah operasi basis data serta mendukung berbagai jenis basis data[18].

14) *Visual Studio Code*

Visual Studio Code merupakan sebuah editor kode sumber yang memiliki bobot ringan namun memiliki kekuatan yang besar, dapat berjalan di desktop, dan tersedia untuk sistem operasi Windows, macOS, serta Linux. Editor ini dilengkapi dengan dukungan bawaan untuk JavaScript, TypeScript, dan Node.js, serta memiliki ekosistem ekstensi yang beragam untuk bahasa pemrograman lainnya seperti C++, C#, Java, Python, PHP, dan Go, serta runtime seperti .NET dan Unity[19].

15) Laragon

Laragon adalah perangkat lunak bebas yang menyediakan berbagai sistem operasi sebagai localhost atau server mandiri, serta berbagai layanan, peralatan, dan fitur seperti Apache, PHP Server, PHPMyAdmin, MySQL, Memcached, Redis, Composer, Xdebug, Cmder, dan Laravel[20].

16) MySQL

MySQL adalah perangkat lunak atau alat untuk mengelola SQL, melalui penggunaan Query atau bahasa khusus. MySQL

SherlyDwiPutri, “UPMYENGLISH” Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Android Dengan Metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC)

juga merupakan perangkat lunak open source yang sangat terkenal dan digunakan secara luas dalam pengelolaan basis data[21].

17) Metode Pengujian Sistem

Metode pengujian sistem meliputi Black Box Testing, yang memfokuskan pada pengujian fungsionalitas tanpa memerlukan pengetahuan tentang kode sumber, dan *User Acceptance Testing* (UAT), yang melibatkan pengguna akhir dalam pengujian untuk memastikan sistem memenuhi kebutuhan pengguna.

B. Penelitian Terkait

Penelitian yang dilakukan Ratih Wahyuningrum dan Agatha Mahartina (2022) berjudul “Pembuatan Aplikasi Edukasi Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Kelas 1 dan 2 SD Berbasis Android”, hasil penelitian yang dilakukan tersebut adalah aplikasi edukasi pembelajaran Bahasa Inggris berbasis Android yang dapat berjalan dengan baik, serta mendapatkan skala kelayakan sebesar 96,15% [5].

Penelitian yang dilakukan Leni Fitriani, Dini Destiani, Siti Fatimah dan Sinta Novitasari (2022) berjudul “Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Bahasa Inggris untuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Berbasis Android” dengan hasil yaitu media pembelajaran interaktif untuk memperkenalkan Bahasa Inggris ke Pendidikan anak usia dini (PAUD[22]).

Penelitian yang dilakukan oleh Miranda Dwi Febriliana, Cepi Ramdani, Hari Widi Utomo, dan Dio Syahputa (2023) dengan judul “Rancang Bangun Game Kosakata Alat Transportasi Dalam Bahasa Inggris Berbasis Android” dengan hasil penelitian yaitu game pembelajaran yang mengacu pada materi buku siswa yaitu materi alat transportasi[23].

Penelitian yang dilakukan oleh Fairus Suryani Munir (2023) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Siswa Sekolah Dasar dengan Berbantuan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android” hasil yang diperoleh adalah Augmented Reality yang digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris untuk siswa sekolah dasar[24].

Penelitian yang dilakukan oleh Abdul Rahman (2020) dengan judul “Rapid Application Development Sistem Pembelajaran Daring Berbasis Android” hasil yang diperoleh adalah sebuah aplikasi pembelajaran daring dengan menggunakan metode *Rapid Application Development* (RAD)[25].

III. METODE PENELITIAN

A. Waktu dan Lokasi Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian dilaksanakan dalam waktu 4 bulan, terhitung dari bulan April 2022 hingga bulan Juli 2024 dengan lokasi penelitian di SDN 02 Rantepao.

B. Bahan dan Alat Penelitian

Bahan dan alat pada penelitian ini antara lain :

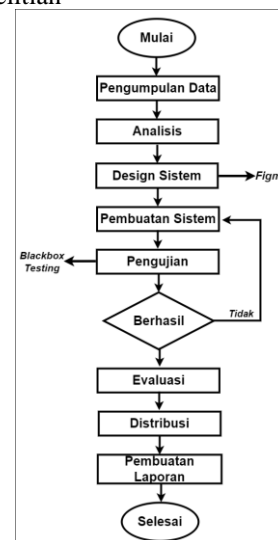
1). Alat

Perangkat keras yang digunakan yaitu : laptop, printer, smartphone dan perangkat lunak yang digunakan yaitu : Android Studio, Kotlin, Figma, PHP, Laravel, Visual Studio Code, MySQL, Sistem Operasi Windows 11.

2). Bahan

Bahan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah data yang didapatkan dari hasil wawancara dengan guru-guru yang ada di SD dan juga buku mata pelajaran Bahasa Inggris kelas 4.

C. Tahapan Penelitian



Gambar 1 Tahapan Penelitian

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1). Pengumpulan Data

Untuk pembuatan aplikasi “UPMYENGLISH” sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris bagi siswa SD berbasis android, pengumpulan data yaitu observasi Pada kegiatan ini, peneliti melakukan pengamatan langsung di tempat penelitian, yaitu di SDN 02 Rantepao, untuk mendapatkan informasi dan data yang diperlukan guna pengembangan aplikasi “UPMYENGLISH”. Data yang diberikan buku mata pelajaran Bahasa Inggris kelas 4 dan wawancara yang telah dilakukan dengan guru mata pelajaran Bahasa Inggris, mengungkapkan bahwa proses belajar saat ini masih menggunakan metode seperti guru menjelaskan siswa mencatat atau mendengar. Metode tersebut membuat siswa jadi kurang fokus saat belajar.

2). Analisis Kebutuhan Pengguna

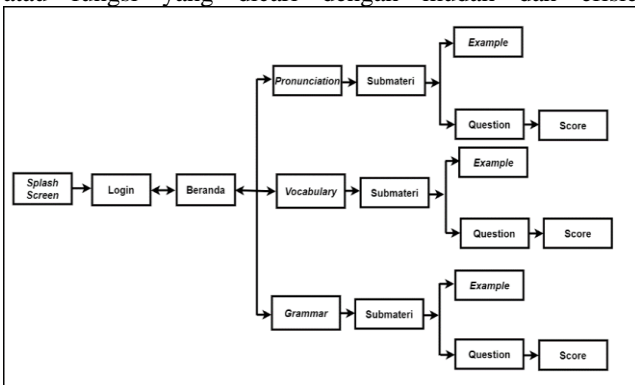
Analisis kebutuhan sistem dibagi menjadi dua: kebutuhan non-fungsional dan kebutuhan fungsional.

- a. Kebutuhan non-fungsional mencakup spesifikasi perangkat keras dan perangkat lunak yang dibutuhkan
- b. Kebutuhan Fungsional
Kebutuhan fungsional pada sistem ini yaitu sistem dapat menampilkan fitur-fitur materi tentang *pronunciation*, *vocabulary*, *grammar*, sub materi, contoh sub materi dan soal dari pelajaran Bahasa Inggris kelas 4 berdasarkan buku dengan kurikulum merdeka belajar.

B. Perancangan

1). Perancangan Struktur Navigasi

Struktur navigasi adalah kerangka atau tata letak yang digunakan untuk membantu pengguna menemukan informasi atau fungsi yang dicari dengan mudah dan efisien.

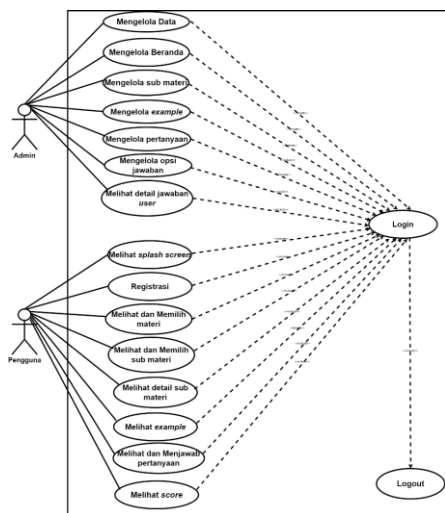


Gambar 2. Perancangan Struktur Navigasi

2). Perancangan Desain Sistem

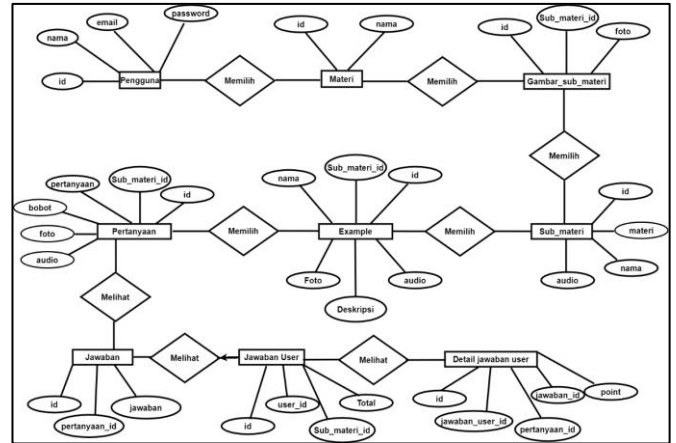
Perancangan desain sistem yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan *Unified Modeling Language (UML)* dan *Entity Relationship Diagram (ERD)*.

a). Use Case Diagram



Gambar 3. Perancangan Use Case Diagram

b). Entity Relationship Diagram

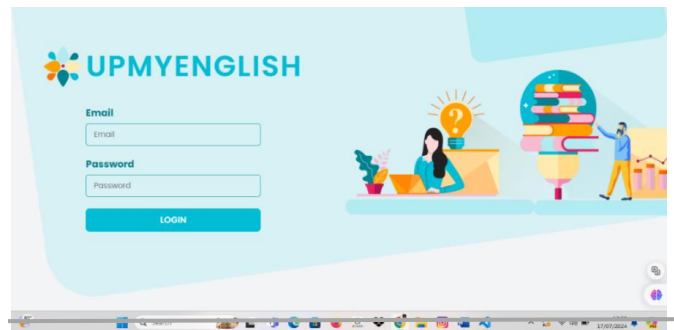


Gambar 4. Perancangan ERD

C. Hasil Pembuatan Sistem

1). Halaman *Login Admin*

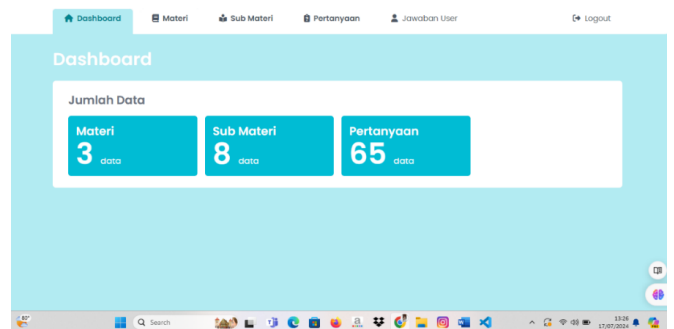
Halaman *login* admin merupakan halaman admin untuk login kedalam sistem. Akan tetapi, admin diharuskan untuk mengisi *email* dan *password* terlebih dahulu. Dapat dilihat pada Gambar berikut:



Gambar 5 Halaman *Login Admin*

2). Halaman *Dashboard Admin*

Halaman *dashboard* admin merupakan halaman dimana admin dapat melihat data yang dikelola. Dapat dilihat pada Gambar berikut:

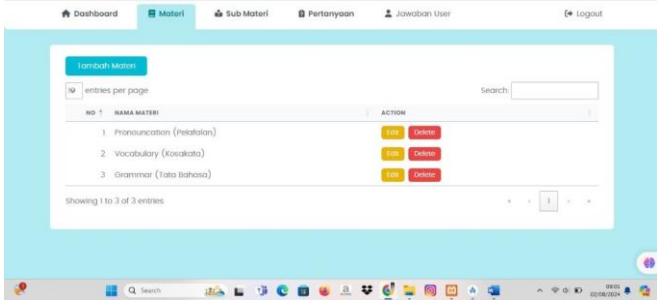


Gambar 6. Halaman *Dashboard Admin*

3). Halaman Beranda Admin

SherlyDwiPutri, “UPMYENGLISH” Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Android Dengan Metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC)

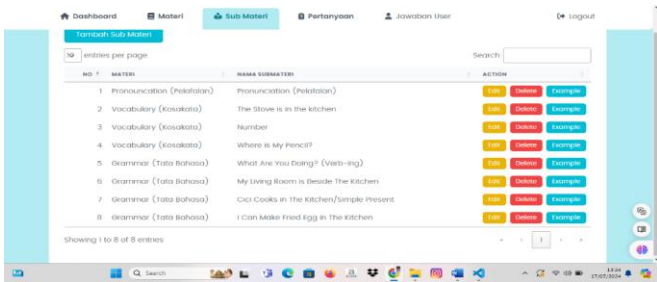
Halaman beranda admin merupakan halaman dimana admin dapat mengelola materi, seperti menambah, mengubah dan mengedit materi. Dapat dilihat pada Gambar berikut.



Gambar 7. Halaman Beranda Admin

4) Halaman Sub Materi Admin

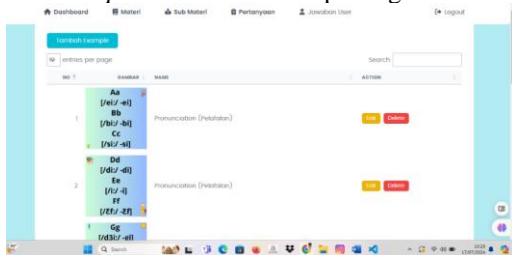
Halaman sub materi admin adalah halaman dimana admin dapat mengelola kategori sub materi, seperti menambah, mengubah dan menghapus sub materi. Dapat dilihat pada Gambar



Gambar 8. Sub Materi Admin

5). Halaman Example Admin

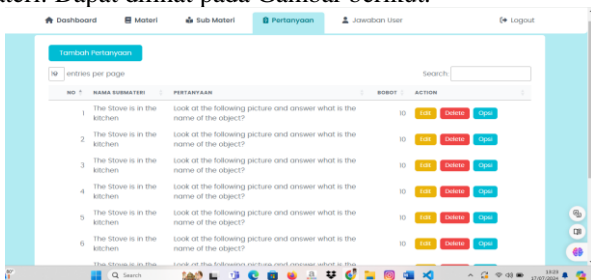
Halaman *example* adalah halaman dimana admin dapat mengelola *example*/contoh dari setiap kategori sub materi.



Gambar 9. Example Admin

6). Halaman Pertanyaan Admin

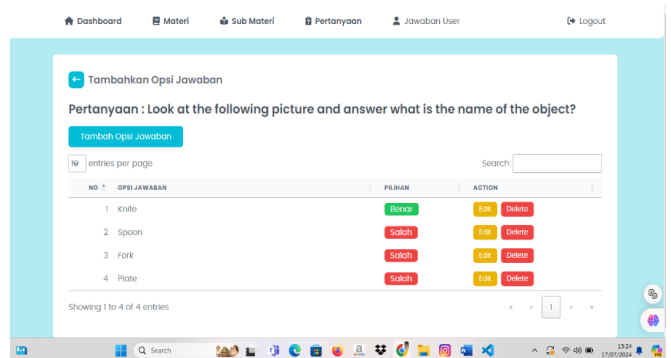
Halaman pertanyaan adalah halaman dimana admin dapat mengelola pertanyaan-pertanyaan berdasarkan kategori sub materi. Dapat dilihat pada Gambar berikut.



Gambar 10. Pertanyaan Admin

7). Halaman Opsi Jawaban Admin

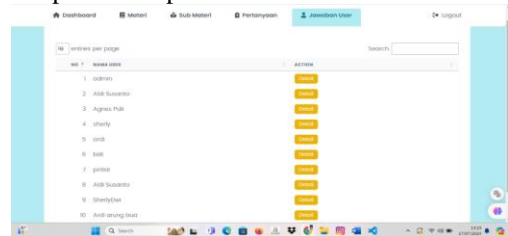
Halaman opsi jawaban adalah halaman dimana admin dapat mengelola opsi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang ada pada setiap kategori sub materi. Dapat dilihat pada Gambar berikut.



Gambar 11. Opsi Jawaban Admin

8). Halaman Jawaban User

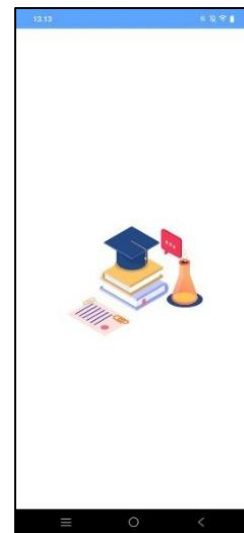
Halaman jawaban *user* adalah halaman dimana admin akan dapat melihat *username* pengguna dan detail jawaban dari *user*. Dapat dilihat pada Gambar berikut.



Gambar 12. Jawaban User

9). Halaman SplashScreen Aplikasi

Halaman *splash screen* adalah halaman yang bertugas untuk menampilkan layar pembuka pada saat pengguna membuka aplikasi. Halaman *splash screen* dapat dilihat pada Gambar berikut.



Gambar 13. Halaman Splash Screen

10). Halaman *Login* Aplikasi

Halaman *login* aplikasi adalah halaman yang dimana pengguna harus mendaftarkan akun *email* dan *password* terlebih dahulu untuk dapat masuk ke dalam aplikasi. Hasil pembuatan halaman *login* dapat dilihat pada Gambar berikut.



Gambar 14. Halaman *Login* Aplikasi

11).Halaman Beranda Aplikasi

Halaman beranda adalah halaman dimana pengguna bisa melihat dan memilih materi yang ingin dipelajari. Hasil pembuatan halaman beranda dapat dilihat pada Gambar berikut.



Gambar 15. Halaman Beranda Aplikasi

12).Halaman Kategori Sub Materi

Halaman kategori sub materi adalah halaman dimana pengguna dapat melihat dan memilih kategori dari sub materi yang ada pada aplikasi. Dapat dilihat pada Gambar berikut.



Gambar 16. Halaman Kategori Sub Materi

13). Halaman Penjelasan Sub Materi

Halaman penjelasan sub materi adalah halaman dimana pengguna dapat melihat penjelasan mengenai sub materi yang telah dipilih. Dapat dilihat pada Gambar berikut.



Gambar 17. Halaman Penjelasan Sub Materi

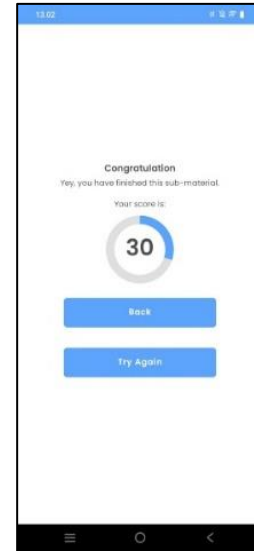
14). Halaman *Example*

Halaman *example* adalah halaman dimana pengguna dapat melihat contoh atau *example* dari sub materi. Dapat dilihat pada Gambar berikut.

SherlyDwiPutri, “UPMYENGLISH” Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Android Dengan Metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC)



Gambar 18. Halaman *Example*



Gambar 20. Halaman *Score*

15). Halaman Pertanyaan

Halaman pertanyaan adalah halaman dimana pengguna dapat melihat dan memilih opsi jawaban pada pertanyaan yang ada di dalam aplikasi. Dapat dilihat pada Gambar berikut.



Gambar 19. Halaman Pertanyaan

16). Halaman *Score*

Halaman *score* adalah halaman dimana pengguna dapat melihat *score* dari jumlah benar pertanyaan yang telah dijawab. Dapat dilihat pada Gambar berikut.

D. Pembahasan

Saat akan menjalankan sistem hal yang harus terlebih dahulu dilakukan adalah admin *login* ke dalam sistem. Admin adalah aktor yang dapat mengelola data yang ada dalam sistem aplikasi “UPMYENGLISH”. Setelah admin mengelola sistem, pengguna dapat menggunakan aplikasi. Pengguna adalah aktor yang akan menggunakan aplikasi, aktor yang dimaksud disini ialah siswa SD.

Untuk mengetahui kinerja dan kesesuaian aplikasi, maka terlebih dahulu akan dilakukan pengujian. Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan, fungsionalitas dari aplikasi “UPMYENGLISH” dapat berjalan dengan baik dan dapat memenuhi kebutuhan pengguna yang telah dianalisis sebelumnya. Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan, fungsionalitas dari aplikasi “UPMYENGLISH” dapat berjalan dengan baik dan dapat memenuhi kebutuhan pengguna yang telah dianalisis sebelumnya. Sistem telah memberikan kemudahan bagi siswa SDN 02 Rantepao dalam proses pembelajaran, ini didapatkan dari pengujian aplikasi dengan *user acceptance test* (UAT) dengan presentase nilai yang didapatkan 88,8% dari 39 responden.

V. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi “UPMYENGLISH” Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris berbasis android dikatakan berhasil dibuat dan dapat diakses pengguna untuk membantu dalam proses pembelajaran yang lebih efektif dari sistem yang sedang berjalan. Hasil pengujian fungsional sistem dengan *black box testing* yang telah dilakukan berhasil dengan presentase 100% dan hasil pengujian keberhasilan implementasi aplikasi dengan menggunakan *user acceptance test* (UAT) mendapatkan presentase keberhasilan 88,8% yang menyatakan bahwa pengguna setuju dalam menggunakan

aplikasi "UPMYENGLISH" baik digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, didapatkan beberapa saran yang dapat penulis sampaikan untuk perbaikan dan pengembangan penelitian ini dikemudian hari yaitu :

1. Mengembangkan aplikasi agar lebih banyak memuat sub materi mengenai materi *vocabulary* dan *grammar*.
2. Mengembangkan aplikasi menggunakan metode yang baru.
3. Menambahkan fitur mengenai jumlah point pada sistem.

REFERENSI

- [1] G. Data, "Ada Lebih dari 50 Juta Murid Indonesia di Tahun Ajaran 2023/2024," GoodStats Data. Accessed: Apr. 18, 2024. [Online]. Available: <https://data.goodstats.id/statistic/ada-lebih-dari-50-juta-murid-indonesia-di-tahun-ajaran-20232024-VmWri>
- [2] A. Sofyan, 4ntonsofyan@gmail.com, "Pentingnya Pendidikan Sekolah Dasar." Accessed: Nov. 09, 2023. [Online]. Available: <https://labschool-unpkediri.sch.id/read/6/pentingnya-pendidikan-sekolah-dasar>
- [3] "Struktur Kurikulum SD_MI.pdf," Google Docs. Accessed: Nov. 09, 2023. [Online]. Available: https://drive.google.com/file/d/1UcSaT55mQ2VZrO7Y YNTM45qYk8xrAi63/view?usp=embed_facebook
- [4] I. G. A. A. D. Susanthi, "Kendala dalam Belajar Bahasa Inggris dan Cara Mengatasinya," *Linguist. Community Serv. J.*, vol. 1, no. 2, Art. no. 2, Nov. 2020, doi: 10.55637/licosjournal.1.2.2658.64-70.
- [5] R. Wahyuningrum and A. M. P., "Pembuatan Aplikasi Edukasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Untuk Siswa Kelas 1 dan 2 Sd Berbasis Android," *J. Esensi Infokom J. Esensi Sist. Inf. Dan Sist. Komput.*, vol. 6, no. 2, Art. no. 2, Oct. 2022, doi: 10.55886/infokom.v6i2.508.
- [6] N. E. M. Susfenti, "Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini," *J. Studi Gend. Dan Anak*, vol. 8, no. 01, Art. no. 01, Jun. 2021, doi: 10.32678/jsga.v8i01.5858.
- [7] F. Firmadani, "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0," *KoPeN Konf. Pendidik. Nas.*, vol. 2, no. 1, Art. no. 1, Feb. 2020.
- [8] S. Sapriyah, "Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Pros. Semin. Nas. Pendidik. FKIP*, vol. 2, no. 1, Art. no. 1, May 2019.
- [9] N. Azis, G. Pribadi, and M. S. Nurcahya, "Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android," *IKRA-ITH Inform. J. Komput. Dan Inform.*, vol. 4, no. 3, Art. no. 3, Nov. 2020.
- [10] "View of Perancangan Aplikasi Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini." Accessed: May 21, 2024. [Online]. Available: <https://acsit.org/index.php/jiite/article/view/18/5>
- [11] R. Abdillah, A. Kuncoro, and I. Kurniawan, "Analisis Aplikasi Pembelajaran Matematika Berbasis Android Dan Desain Sistem Menggunakan Uml 2.0," vol. 4, 2019.
- [12] R. Herdiansyah, C. Hanifurohman, and D. R. Baskhara, "Pengenalan Basis Data Dalam Dunia Bisnis Kepada Siswa Siswi Pondok Pesantren Al-Ghozali Curug Gunung Sindur Bogor," *AMMA J. Pengabd. Masy.*, vol. 1, no. 11, Art. no. 11, Dec. 2022.
- [13] "diklatkerja | Desain Basisdata," <https://www.diklatkerja.com/blog/desain-basisdata>. Accessed: Feb. 29, 2024. [Online]. Available: <https://www.diklatkerja.com/blog/desain-basisdata>
- [14] M. Alda, N. A. Daulay, E. Khoiriah, and M. P. Berutu, "Perancangan Ui/Ux Aplikasi Sumatera Bus Berbasis Android Menggunakan Figma," *Dawatuna J. Commun. Islam. Broadcast.*, vol. 4, no. 1, Art. no. 1, 2024, doi: 10.47467/dawatuna.v4i1.3281.
- [15] "Rancang Bangun Aplikasi Layanan Pengaduan Pada Dinas Pendidikan Kabupaten Oku Berbasis Android Menggunakan Android Studio | Jurnal Informatika dan Komputer (JIK)." Accessed: Jun. 03, 2024. [Online]. Available: <https://journal.unmaha.ac.id/index.php/jik/article/view/252>
- [16] A. Febriandirza, "Perancangan Aplikasi Absensi Online Dengan Menggunakan Bahasa Pemrograman Kotlin," *Pseudocode*, vol. 7, no. 2, Art. no. 2, Sep. 2020, doi: 10.33369/pseudocode.7.2.123-133.
- [17] I. I. Rivando, "Implementasi Representatif State Transition Application Programming Interface (Rest Api) Pada Aplikasi Tip.In Berbasis Android," *J. Teknol. Pint.*, vol. 3, no. 1, Art. no. 1, Jan. 2023, Accessed: Sep. 03, 2024. [Online]. Available: <http://teknologipintar.org/index.php/teknologipintar/article/view/342>
- [18] "View of Pembangunan Aplikasi E-Commerce Berbasis Website Menggunakan Laravel." Accessed: Jun. 03, 2024. [Online]. Available: <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pasinformatik/article/view/7172/2809>
- [19] N. Sofi and R. Dharmawan, "Perancangan Aplikasi Bengkel Csm Berbasis Android Menggunakan Framework Flutter (Bahasa Dart)," *J. Tek. Dan Sci.*, vol. 1, no. 2, Art. no. 2, Jun. 2022, doi: 10.56127/jts.v1i2.125.
- [20] I. S. Putra, F. Ferdinandus, and M. Bayu, "Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Paket Pernikahan Dengan Metode Saw Berbasis Web," *CAHAYATECH*, vol. 8, no. 2, p. 136, Sep. 2019, doi: 10.47047/ct.v8i2.50.
- [21] A. A. Setiawan and A. S. M. Lumenta, "Rancang Bangun Aplikasi Unsrat E-Catalog," vol. 14, no. 4, 2019.
- [22] L. F. Novitasari Dini Destiani Siti Fatimah, Sinta, "Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Bahasa Inggris untuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Berbasis Android | Jurnal Algoritma." Accessed: Apr. 29, 2024. [Online]. Available:

SherlyDwiPutri, “UPMYENGLISH” Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Android Dengan Metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC)

<https://www.jurnal.itg.ac.id/index.php/algorithm/article/view/1140>

- [23] “View of Rancang bangun game kosakata alat transportasi dalam bahasa inggris berbasis android.” Accessed: Apr. 29, 2024. [Online]. Available: <https://centive.ittelkom-pwt.ac.id/index.php/centive/article/view/275/121>
- [24] F. S. Munir, “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Siswa Sekolah Dasar dengan Berbantuan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android,” *PUSTAKA J. Bhs. Dan Pendidik.*, vol. 3, no. 4, Art. no. 4, Jul. 2023, doi: 10.56910/pustaka.v3i4.685.
- [25] A. Rahman, “Rapid Application Development Sistem Pembelajaran Daring Berbasis Android,” *INTECH Inform. Dan Teknol.*, vol. 1, no. 2, Art. no. 2, Nov. 2020, doi: 10.54895/intech.v1i2.639.
-