

# **APLIKASI *GALLERY* TRANSPORTASI SEBAGAI MEDIA PENGENALAN BAHASA INGGRIS PADA ANAK USIA DINI BERBASIS *GAME ANDROID***

Shinta Ayu Nofitasari  
Syaminan

<sup>1</sup> Sistem Informasi, Universitas Kanjuruhan Malang, [shintaayu244@yahoo.com](mailto:shintaayu244@yahoo.com)

<sup>2</sup> Sistem Informasi, Universitas Kanjuruhan Malang, [syahin2012@gmail.com](mailto:syahin2012@gmail.com)

## **ABSTRAK**

Game merupakan salah satu hiburan yang diminati banyak orang, tidak melihat umur ataupun profesinya seseorang senang untuk memainkan *game*. Dengan kecanggihan teknologi saat ini *game* tidak hanya dimainkan di komputer, tetapi bisa juga dimainkan di *hanphone* atau *smartphone*, yang bisa dimainkan dimanapun dan kapanpun. Dampak psikologis dari *game* itu sendiri bisa berakibat kepada orang yang memainkannya, apalagi kepada anak-anak yang masih mengalami masa perkembangan dan pertumbuhan. Jika *game* yang disajikan itu adalah *game* yang bersifat keras, maka sedikit atau banyak dampaknya akan berakibat kepada pengguna *game* itu sendiri. Oleh karena itu, *game* bisa bermanfaat jika *game* tersebut mengandung nilai pendidikan atau pengetahuan yang juga menarik untuk dimainkan.

Aplikasi ini dibuat untuk meningkatkan daya tarik dan kemauan belajar bahasa Inggris. Dari penjelasan tersebut maka dirancanglah “Aplikasi *Gallery* Transportasi Sebagai Media Pengenalan Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini Berbasis *Game Android*”

## **ABSTRACT**

*The game is one of the entertainment that interests many people. Do not see age or profession of someone is happy to play the game. With the sophistication of today's technology is not just a game played on a computer, but can also be played on a cell phone or a smartphone, which can be played anywhere and anytime. The effect of the game itself could lead to those who play it, especially to children who are still going through development and growth. The impact of the game is one of them resulting from the presentation of the game being played. If the game is presented hard, more or less impact will cause the user to the game itself. Therefore, games can be useful if the game contains the value of education or knowledge is also interesting to play.*

*This application was made to increase the attractiveness and willingness to learn the language Inggris. Dari explanation then designed "Gallery Of Transportation Applications Introduction To English As Media In Children Early Age Based Android Game" .*

**Keywords:** *Games, Early Childhood, Transport, English*

## 1. Pendahuluan

*Game* merupakan salah satu hiburan yang diminati banyak orang, tidak melihat umur ataupun profesinya seseorang senang untuk memainkan *game*. Bahkan kesenangan tersebut menjadi sebuah hobi yang tidak bisa ditinggalkan, sehingga seseorang menghabiskan waktunya untuk bermain *game* tersebut.

Dampak psikologis dari *game* itu sendiri bisa berakibat kepada orang yang memainkannya, apalagi kepada anak-anak yang masih mengalami masa perkembangan dan pertumbuhan. Oleh karena itu dampak yang negatif seharusnya dihindari, misalnya kebiasaan bermain *game* menjadikan seorang anak malas mengerjakan aktifitas lain yang lebih bermanfaat, sifat keras yang ditimbulkan seorang anak karena terbiasa bermain dengan *game* peperangan atau pertarungan, dan sebagainya.

Dampak dari *game* tersebut salah satunya disebabkan dari penyajian *game* yang dimainkan. Jika *game* yang disajikan itu adalah *game* yang bersifat keras, maka sedikit atau banyak dampaknya akan berakibat kepada pengguna *game* itu sendiri. Oleh karena itu, *game* bisa bermanfaat jika *game* tersebut mengandung nilai pendidikan atau pengetahuan yang juga menarik untuk dimainkan. Bentuk *game* tersebut bermacam-macam, misalnya *game* petualangan, *game* logika, *game* pengenalan alat transportasi, dan lain-lain. Orang tua dan guru harus melakukan pengontrolan kepada anak untuk memilihkan hiburan yang mengandung nilai-nilai pendidikan, agar anak bisa mendapatkan hal yang positif dari *game*.

Tujuan penelitian ini adalah membuat aplikasi *gallery* transportasi sebagai media untuk meningkatkan daya tarik dan kemauan belajar bahasa Inggris pada anak usia dini, serta untuk meminimalisasi biaya yang dikeluarkan untuk melakukan *study tour* ketempat-tempat yang berhubungan dengan alat-alat transportasi.

## 2. Tinjauan Pustaka

*Game* berasal dari bahasa Inggris yang memiliki arti dasar permainan. Permainan dalam hal ini merujuk pada pengertian “kelincahan intelektual” (*intellectual playability*). Kelincahan intelektual, pada tingkat tertentu, merupakan ukuran sejauh mana *game* itu menarik untuk dimainkan secara maksimal. Kita selalu berpikir *game* merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh anak-anak yang dapat menyenangkan hati mereka. Dengan kata lain, segala bentuk kegiatan yang memerlukan pemikiran, kelincahan intelektual dan pencapaian terhadap target tertentu dapat dikatakan sebagai *game*.

Edukasi dalam pendekatan pendidikan lebih kepada pemberian kondisian pengaruh kepada seseorang agar bisa menciptakan perilaku spontan dalam jangka waktu yang lama sesuai dengan harapan diri sendiri dan masyarakat. Harapan itu diukur dengan kesepakatan-kesepakatan formal yang disebut hukum, dan kesepakatan - kesepakatan yang tidak formal tetapi menjadi kebiasaan yang dianggap baik berlaku di masyarakat yang disebut adat. Inilah perilaku yang diharapkan dari edukasi yang sepadan dengan kata *learning* dalam pandangan psikologi *behaviorisme*.

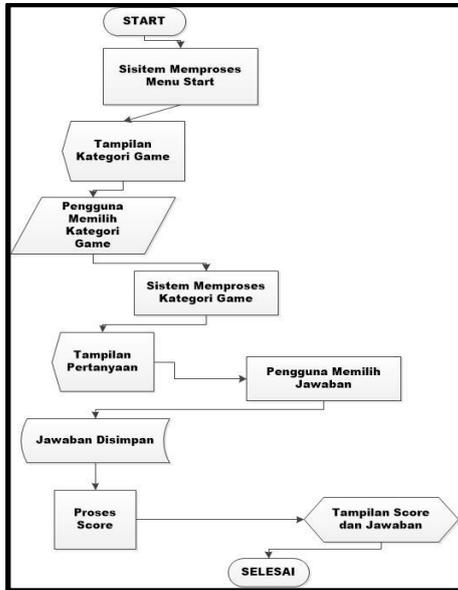
## 3. Pembahasan

Dalam suatu pembangunan aplikasi *game*, analisis perlu dilakukan sebelum tahap perancangan dilakukan. Perancangan aplikasi harus menganalisis kebutuhan apa saja yang diperlukan untuk membangun suatu perangkat lunak. Kebutuhan utama dalam perancangan aplikasi untuk *gallery* transportasi sebagai media pengenalan bahasa Inggris adalah file gambar dan audio serta perangkat lunak yang digunakan untuk membangun aplikasi *game* edukasi ini adalah *Eclipse*.

### 3.1 Flowchart

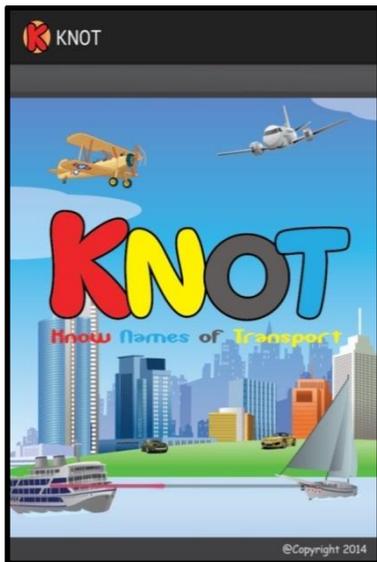
*Flowchart* dibawah ini menggambarkan jalannya aplikasi *gallery* transportasi sebagai media pengenalan dalam bahasa Inggris pada anak usia dini berbasis *game*

android. Pada *flowchart game* dibawah ini menggambarkan alur dari sebuah permainan tebak gambar menggunakan bahasa Inggris. Dimulai dari *start* hingga selesi.



Gambar 3.1 *Flowchart Utama*

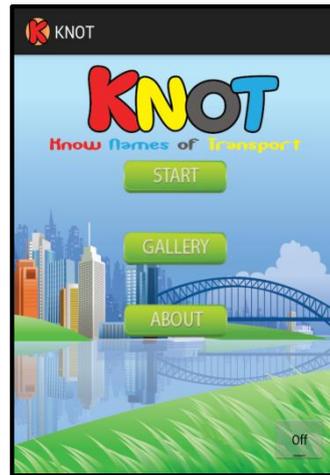
a. Tampilan Awal Pembuka *Game*



Gambar 3.2 Tampilan Awal

Halaman tampilan awal ini adalah halaman sebelum masuk pada menu *game*. Pada halaman tampilan awal ini terdapat pesan atau *symbol loading*, untuk menuju halaman menu.

b. Tampilan Menu



Gambar 3.3 Halaman Menu *Game*

Halaman menu *game* ini adalah halaman yang dimana terdapat beberapa menu pilihan yang dapat di pilih oleh seorang anak sebelum melakukan permainan.

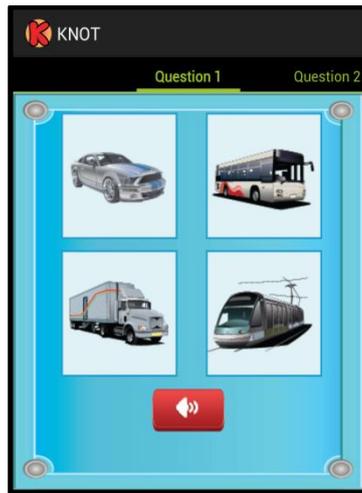
c. Halaman Menu Utama *Game*



Gambar 3.4 Menu Utama *Game*

Halaman menu utama *game* ini didapatkan dari *button start*, jika memilih *button start* maka akan muncul halaman menu utama *game*. Pada halaman menu utama *game* ini terdapat tiga kategori permainan, yaitu *land transportation*, *air transportation*, dan *water transportation*.

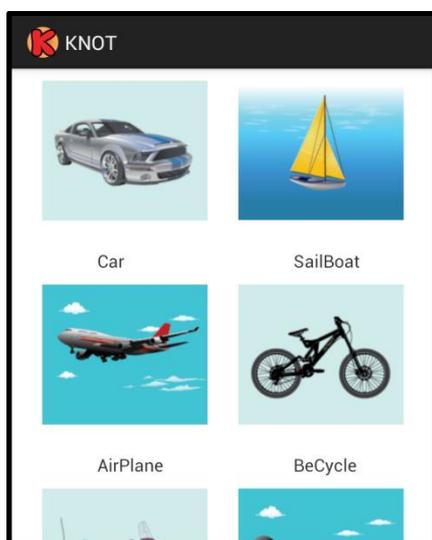
#### d. Halaman Permainan



Gambar 3.5 Permainan

Halaman permainan ini adalah halaman dimana seorang anak dapat menjawab pertanyaan dari sebuah *button* yang berisikan suara. Seorang anak tersebut dapat memilih gambar yang ada pada pilihan. Pertanyaan yang ada berupa suara. Sehingga anak tersebut tanpa perlu susah membaca. Hanya cukup dengan mendengarkan perintah dari suara tersebut.

#### e. Halaman Gallery



Gambar 3.6 Galley

Halaman *gallery* ini merupakan halaman pustaka, dimana menyimpan beberapa

gambar alat transportasi dan namanya dalam bahasa Inggris. Di halaman ini seorang anak dapat melihat macam-macam alat transportasi beserta namanya dalam bahasa Inggris.

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan pembuatan Aplikasi Gallery Transportasi Sebagai Media Pengenalan Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini Berbasis Game Android ini, maka akan dapat diambil kesimpulan bahwa :

1. Aplikasi *Gallery* Transportasi Sebagai Media Pengenalan Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini Berbasis *Game Android* ini, dapat mempermudah anak dalam mengenal alat-alat transportasi dalam bahasa Inggris.
2. Aplikasi *Gallery* Transportasi Sebagai Media perantara dalam kegiatan belajar mengajar antara guru dan murid dalam melakukan pengenalan alat transportasi berbahasa Inggris.
3. Aplikasi *Gallery* Transportasi ini dapat digunakan dimanapun dan kapanpun tanpa harus mengeluarkan biaya internet dan biaya *study tour*.
4. Aplikasi *Gallery* Transportasi ini bersifat *offline* dan dapat diinstal pada *smartphone android*.

#### 5. Saran

Pada *game* ini telah membantu seorang anak dalam melakukan pengenalan atau pembelajaran dengan mudah, namun dalam pembuatan *game* ini masih jauh dari sempurna. Dalam *game* ini terdapat banyak kekurangan diantaranya, yaitu :

1. Untuk pengembangan selanjutnya diharapkan untuk menambahkan *timer* atau waktu ketika permainan sedang berjalan.
2. Untuk pembuatan *game* selanjutnya diharapkan dapat menambahkan semua alat transportasi baik yang lama maupun yang baru.

3. Diharapkan agar pembuatan *game* edukasi selanjutnya lebih inovatif, kreatif, dan bervariasi.

## Daftar Pustaka

<http://www.scribd.com/doc/194987976/Eja-rah-Game-Dan-Definisi-Menurut-Para-Ahli.html>

Diunduh : 4 Juli 2014.

<http://solusihp.com/software/ai-dasar-untuk-game-interaktif/itemid-98.html>

Diunduh : 4 Juli 2014.

[http://carapedia.com/pengertian\\_definisi\\_pendidikan\\_info2029.html](http://carapedia.com/pengertian_definisi_pendidikan_info2029.html).

Diunduh : 4 Juli 2014.

<http://www.aingindra.com/android-adalah-pengertian-android-sistem-operasi.html>

Diunduh : 4 Juli 2014.

<http://belajar-komputer-mu.com/pengertian-pemrograman-java-kelebihan-dan-kekurangan/.html>.

Diunduh : 4 Juli 2014.

Achmad Zuli. 2012. *Analisis dan Perancangan Game Petualangan "Jumper" Berbasis Android*.

Anang, dkk. 2010. *Agen Cerdas Animasi Wajah Untuk Game Tebak Gambar*.

Candra, dkk. 2013. *Rancang Bangun Game Slide Puzzle Berbasis Android Menggunakan Metode Heuristik dengan Teknik Best First Search*.

Dr. Iis Prasetyo. *Teknik Analisis Data Dalam Rasearch and Development*.

Edy Winarto, dkk. *Membuat Sendiri Aplikasi Android Untuk Pemula*. PT Elex Media Kampitindo, Jakarta. 2011.

Eueung Mulyana. *App Inventor : Ciptakan Sendiri Aplikasi Androidmu* . CV Andi Offset, Yogyakarta. 2012.

Ivan Michael Siregar, ST., MT. *Membongkar Source Code Berbagai Aplikasi Android*. Gava Media, Yogyakarta. 2011.

Kgs.M.Hendra. 2012. *Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Iqra Berbasis Android*.

Nini, Agus. 2012. *Pembuatan Game "Mole Strike" Untuk Ponsel Android*.

Raditya Agus, dkk. 2013. *Membuat Game "Miaw Pet"*.

Siska Pramawati. 2011. *Analisis dan Perancangan Game Edukasi "Sehatnya Sayur dan Buah"*

Sri Esti Setianingsih. *Game Tebak Gambar Bahasa Inggris Untuk Siswa Dasar Kelas IV Menggunakan Macromedia Flash 8*.

Sri Haryati. *Research and Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian dalam Bidang Pendidikan*.

Ulfiani Rahman. 2013. *Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini*.

Wina Noviani Fatimah, ST. 29012. *Pengenalan Eclipse*.