

ABSTRAKSI

Dewasa ini, kemampuan berbahasa Inggris telah menjadi salah satu syarat penting dalam dunia kerja. Karena itu, ketrampilan berbahasa Inggris diimplementasikan ke dalam dunia pendidikan sedini mungkin. Berbagai *playgroup* dan TK telah memasukkan pendidikan bahasa Inggris ke dalam kurikulum mereka. Di sana, mereka dikenalkan dengan huruf, angka, bentuk, dan warna (HABW) dalam bahasa Inggris dengan metode yang menarik dan menyenangkan bagi anak balita. Selain itu, kesadaran para orang tua akan pentingnya pendidikan bahasa Inggris membuat mereka melakukan beberapa upaya untuk menunjang pendidikan yang telah diterima oleh anak balita mereka di *playgroup* atau TK. Upaya-upaya tersebut antara lain menggunakan media-media pengenalan HABW, seperti: mainan plastik, buku bergambar, dan poster yang memang bertujuan mengenalkan HABW kepada anak balita. Beberapa media pengenalan ini memiliki beberapa kekurangan, seperti: tidak aman, kurang efektif, dan tidak interaktif.

Melalui tugas akhir ini, dibuatlah sebuah program multimedia yang bertujuan mengenalkan HABW dalam bahasa Inggris. Pembuatan aplikasi ini telah melalui proses analisis terhadap beberapa aplikasi serupa yang telah beredar di pasaran. Hasil analisis berupa kekurangan dan kelebihan dari aplikasi tersebut menjadi pertimbangan penulis dalam proses desain aplikasi multimedia ini. Selain itu, aspek *user*, yaitu balita, juga menjadi bahan analisis penulis dalam melakukan proses desain terhadap program ini.

Aplikasi ini mengenalkan empat materi dalam bahasa Inggris, yaitu: huruf, angka, bentuk, dan warna, di mana masing-masing materi tersebut memiliki dua tingkat kesulitan. Dalam proses pengenalan setiap materi, program menggunakan metode tutorial dan *games*. Metode tutorial dimulai dengan sesi pengenalan materi, sesi eksplorasi, dan sesi latihan. Sedangkan pada metode *games*, user dihadapkan pada permainan mencocokkan materi pada soal dan pilihan jawaban. Hasil jawaban user saat mengikuti sesi latihan dan *games* akan disimpan oleh program sebagai bahan penilaian dalam membuat laporan perkembangan balita. Nantinya, para orang tua dapat melihat kemampuan balita mereka mengenai HABW dalam bahasa Inggris dari laporan tersebut.

Setelah aplikasi ini selesai dibuat, penulis melakukan proses uji coba terhadap beberapa pasang orang tua dan balita. Hasil uji coba ini menyatakan bahwa aplikasi ini sudah baik dan efektif dalam mengenalkan HABW dalam bahasa Inggris kepada anak balita. Selain itu, program ini juga menarik dan mudah digunakan oleh anak balita. Hasil uji coba juga menyatakan bahwa fitur laporan perkembangan balita memudahkan para orang tua dalam melihat perkembangan kemampuan anak balita mereka.