

**APLIKASI BERBASIS ANDROID “*HAPPY STUDY*” UNTUK
MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS SISWA
KELAS 4 SD
(STUDI KASUS: MI MIFTAHUL JANNAH)**

Nama Mahasiswa : Nur Yahya Azzulfa
NIM : 205430022
Pembimbing 1 : Tamam Asrori, S.Kom., M.Kom
Pembimbing 2 : Dyah Ariyanti, S.Kom., M.Kom

ABSTRAK

Dalam era digital yang terus berkembang, teknologi telah menjadi sarana yang efektif untuk mendukung proses pembelajaran, termasuk pada tingkat pendidikan dasar. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan aplikasi media pembelajaran berbasis Android, yang diberi nama “*Happy Study*”, untuk membantu siswa kelas 4 SD dalam mempelajari pelajaran Bahasa Inggris. Studi kasus dilakukan di MI Miftahul Jannah. Aplikasi ini dirancang menggunakan metode MDLC, yang meliputi tahapan konsep, perancangan, pengumpulan bahan, perakitan, pengujian, distribusi. Konten dalam aplikasi mencakup berbagai materi pelajaran Bahasa Inggris kelas 4 SD pada kurikulum terbaru (Kurikulum Merdeka), seperti kosakata dasar, tata bahasa sederhana, dan latihan soal interaktif. Fitur-fitur tambahan, seperti animasi menarik, diterapkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil pengujian menunjukkan bahwa aplikasi ini dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif, dengan tingkat kepuasan pengguna mencapai 79,13%. Selain itu, aplikasi ini juga terbukti mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Bahasa Inggris yang diajarkan. Dengan demikian, “*Happy Study*” diharapkan dapat menjadi alat bantu pembelajaran yang inovatif bagi siswa dan mendukung tercapainya tujuan pendidikan.

Kata Kunci: Aplikasi Pembelajaran, Android, pembelajaran Bahasa Inggris, siswa kelas 4 SD, metode MDLC.

**ANDROID BASED APPLICATION “HAPPY STUDY” FOR
ENGLISH LEARNING MEDIA FOR GRADE 4
ELEMENTARY SCHOOL
(CASE STUDY: MI MIFTAHUL JANNAH)**

By : Nur Yahya Azzulfa
ID : 205430022
Advisor 1 : Tamam Asrori, S.Kom., M.Kom
Advisor 2 : Dyah Ariyanti, S.Kom., M.Kom

ABSTRACT

In the rapidly developing digital era, technology has become an effective tool to support the learning process, including at the elementary education level. This study aims to design and develop an educational game application based on Android, named "Happy Study," to help fourth-grade students in learning English. A case study was conducted at MI Miftahul Jannah. The application was designed using the MDLC method, which includes the stages of needs concept, design, material collecting, assemble, testing, and distribution. The content in the application covers various English language materials, such as basic vocabulary, simple grammar, and interactive practice questions. Additional features, such as engaging animations, were applied to increase student learning motivation. The results of the testing show that this application can provide an enjoyable and effective learning experience, with a high level of user satisfaction reached 79,13%. In addition, this application has proven to be able to enhance students' understanding of the English material taught. Thus, "Happy Study" is expected to become an innovative learning tool for students and support the achievement of educational goals.

Keywords: *Learning Application, Android, English learning, fourth-grade students, MDLC method.*