

PENGEMBANGAN APLIKASI MULTILINGUAL UNTUK MENUNJANG KETERAMPILAN BERBAHASA MELALUI METODE RESEARCH AND DEVELOPMENT

Lasmana Fajar Hapriyanto, Dimas Raditya A. M., Bima Satria One, Fahmi Hasan Firdaus
Bahasa dan Sastra Indonesia/Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Bahasa dan Sastra Jerman/Sastra Jerman,
Teknik Informatika/Sistem Informasi, Teknik Informatika/Sistem Informasi
Universitas Negeri Surabaya

lasmanafajarhapriyanto@gmail.com

Abstrak (Indonesia)

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi interaktif yang dapat mendukung keterampilan berbahasa. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) yang mengintegrasikan pengalaman, keahlian, otoritas, dan kepercayaan. Isu yang menjadi fokus adalah tantangan dalam pembelajaran bahasa di era digital, di mana aplikasi interaktif dapat menjadi solusi yang efektif. Selanjutnya, aplikasi dikembangkan dengan melibatkan ahli bahasa dan teknologi pendidikan untuk memastikan konten yang berkualitas. Aplikasi ini dikembangkan secara kompleks dengan mengubah dan membarui beberapa aplikasi yang sudah berdiri sebelumnya. Dari berbagai macam aplikasi, kita menemukan beberapa hal yang perlu diperbaiki dan diperbarui. Jika aplikasi yang telah ada sebelumnya belum dilengkapi dengan beberapa fitur yang interaktif maka aplikasi berjudul Multilingual ini dirancang dengan pembaruan fitur seperti fitur podcast dan film, untuk memberi pemahaman dalam bentuk hiburan. Selain itu akan mendukung kemampuan seseorang secara visual dan pemahaman secara detail, kemudian fitur-fitur lain seperti games interaktif dalam metode belajar secara kinestetik membuat aplikasi ini tidak hanya menjadi ajang untuk belajar secara serius, tetapi juga bisa belajar sambil bermain. Selain membangun fitur interaktif secara visual dan kinestetik, kemampuan kritis juga bisa diterapkan melalui fitur rak buku agar bisa dibaca oleh pembaca yang ingin belajar secara interaktif dengan metode membaca yang baik. Dengan adanya beberapa pembaruan yang telah direncanakan, harapannya dapat menghasilkan sebuah aplikasi yang interaktif dan mengasyikkan.

Kata Kunci: *Aplikasi, teknologi, bahasa, pendidikan, inovasi*

Abstract (Inggris)

This research aims to develop interactive applications that can support language skills. The method used is Research and Development (R&D) which integrates experience, expertise, authority and trust. The issue in focus is the challenges in language learning in the digital era, where interactive applications can be an effective solution. Furthermore, the application was developed by involving language experts and educational technology to ensure quality content. This application was developed in a complex manner by changing and updating several previously existing applications. From various applications, we find several things that need to be improved and updated. If the existing application is not equipped with several interactive features, this application is designed with updated features such as podcast and film features, to provide understanding in the form of entertainment. Apart from that, it will support a person's abilities visually and understand details, then other features such as interactive games in the kinesthetic learning method make this application not only a place for serious learning, but also for learning while playing. Apart from building interactive features visually and kinesthetically, critical skills can also be applied through the bookshelf feature so that they can be read by readers who want to learn interactively with good reading methods. With several planned updates, the hope is to produce an interactive and exciting application.

Key Words: *Application, technology, language, education, innovation*