

Pengembangan Aplikasi Mobile Phone Kosakata Bahasa Inggris Untuk Siswa SD Di Papua

Mingsep Rante Sampebua^{1*}, Rosye H. R Tanjung², Abigael Sampebua³

¹Program Studi Sistem Informasi, Universitas Cenderawasih, Indonesia

²Program Studi Biologi, Universitas Cenderawasih, Indonesia

³Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Persatuan Guru 1945, Indonesia
e-mail: ¹mingsep75@gmail.com, ²hefmitanjung@yahoo.co.id, ³abigaelglorya@yahoo.co.id

Abstract

The low level of student interest and the ability of Papua Abepura Adventist elementary school students in understanding and memorizing English vocabulary requires innovative learning media. The purpose of this research is to develop mobile phone-based English vocabulary learning media applications. English vocabulary learning applications can improve English vocabulary mastery for elementary school students, increase student motivation and interest in learning vocabulary, student-centered learning, trigger student creativity, effectiveness, build student independence in learning vocabulary, and the learning process can be done whenever and wherever students want to learn. This is expected to change the mindset and culture of using mobile phones for elementary school students in Papua so that they can be used properly and efficiently for learning English vocabulary. The application development method uses the waterfall which includes five stages, namely identification of user needs for learning English vocabulary, analysis, design, implementation, and testing.

Keywords: Applications, Vocabulary, English, Mobile Phone, Learning

Abstrak

Rendahnya ketertarikan dan kemampuan siswa sekolah dasar Advent Abepura Papua dalam menguasai dan menghafal kosakata bahasa Inggris memerlukan inovasi media pembelajaran. Tujuan penelitian adalah pengembangan aplikasi media pembelajaran kosakata bahasa Inggris berbasis mobile phone. Aplikasi pembelajaran kosakata bahasa Inggris dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris bagi siswa sekolah dasar, meningkatkan motivasi dan ketertarikan siswa belajar kosakata, pembelajaran berpusat pada siswa, memicu kreatifitas siswa, efektivitas, membangun kemandirian siswa dalam belajar kosakata, dan proses belajar mengajar dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun siswa ingin belajar. Hal ini diharapkan dapat merubah pola pikir dan budaya penggunaan mobile phone bagi siswa sekolah dasar di Papua agar dapat dimanfaatkan dengan baik dan berdaya guna untuk pembelajaran kosakata bahasa Inggris. Metode pengembangan aplikasi menggunakan metode waterfall yang meliputi lima tahapan yaitu identifikasi kebutuhan pengguna untuk pembelajaran kosakata bahasa Inggris, analisis, desain, implementasi, dan pengujian.

Kata kunci: Aplikasi, Kosakata, Bahasa Inggris, Mobile Phone, Pembelajaran

1. PENDAHULUAN

Proses pembelajaran bahasa Inggris pada pendidikan sekolah dasar (SD) tidak mudah karena sebagian besar sifat anak-anak tidak fokus pada saat belajar, suka bermain dengan teman, tidak aktif, dan siswa merasa bosan karena pembelajaran berpusat pada guru. Proses pembelajaran bahasa Inggris pada SD Advent Abepura kelas dua di Papua, tidak maksimal karena guru hanya menggunakan buku teks sebagai sumber belajar. Metode pembelajaran berpusat pada guru yaitu ceramah, tanya jawab, membacakan materi pelajaran kepada siswa dan memberikan tugas kepada siswa. Hal ini sulit bagi siswa menguasai



bahasa inggris karena pembelajaran tidak menarik, siswa merasa bosan, siswa tidak aktif, dan siswa sulit menghafal kata-kata bahasa inggris yang telah dipelajari. Pelajaran bahasa inggris dianggap sulit bagi siswa sekolah dasar (SD) di Papua, sehingga guru perlu melakukan inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan ketertarikan dan keaktifan siswa untuk belajar bahasa inggris. Syarat utama menguasai bahasa inggris adalah penguasaan kosakata agar dapat menyusun rangkaian kalimat. Semakin banyak kosakata yang dimiliki oleh siswa, maka semakin mudah untuk melakukan komunikasi dalam bahasa inggris yang dipadukan dengan kemampuan gramatikal. Penguasaan kosakata bahasa inggris memerlukan metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan usia dan tingkat kemampuan siswa dalam menerima pelajaran.

Pengembangan aplikasi multimedia interaktif berbasis android dapat digunakan siswa SD untuk belajar bahasa inggris secara mandiri, menarik, dan dapat digunakan kapan pun dan di mana pun berada [1]. Salah satu metode yang dapat meningkatkan ketertarikan dan perbendaharaan kosakata bahasa inggris bagi siswa SD Antonius 2 Semarang yaitu membuat media pembelajaran permainan ular tangga [2]. Media pembelajaran yang didesain dengan baik dapat menumbuhkan minat belajar dan peningkatan kualitas pendidikan sekolah. Media pembelajaran matematika menggunakan *mobile smart school* berbasis android adalah salah satu media pembelajaran interaktif dan menarik yang meliputi teks, audio/video, dan evaluasi [3].

Pembelajaran bahasa inggris pada tingkat dasar hendaknya menekankan pada unsur-unsur bahasa yang paling dasar yaitu kosakata, pengucapan, tata bahasa sederhana, dan percakapan sederhana. Hal lain yang perlu diperhatikan oleh guru bahasa inggris adalah pentingnya menciptakan situasi yang nyaman dan membangkitkan minat serta motivasi belajar bahasa inggris [4]. Penerapan aplikasi media pembelajaran kamus bahasa inggris-arab-indonesia berbasis android dapat memudahkan guru dalam memberikan materi pembelajaran dan memudahkan siswa dalam menerima materi pembelajaran karena lebih menarik dan interaktif [5]. Aplikasi *mobile learn english* adalah salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar kosakata [6]. Aplikasi pembelajaran dasar bahasa inggris berbasis android untuk anak usia 5 sampai 12 tahun, menerapkan sistem belajar sambil bermain sehingga siswa tertarik dan tidak bosan belajar yang dapat membantu orang tua dan guru dalam mengarahkan anak-anak untuk belajar kosakata bahasa inggris [7]. Aplikasi game edukasi dengan nama *Gelis (Genius English)* berbasis *android* digunakan oleh siswa sebagai media pembelajaran sambil bermain untuk meningkatkan pengetahuan kosakata bahasa inggris [8]. Penguasaan kosakata yang baik akan membantu siswa lebih mudah menguasai bahasa inggris secara lisan dan tulisan. Pemanfaatan teknologi *smartphone* dengan aplikasi *Duolingo* sebagai media ajar dapat membantu guru mengajarkan materi pembelajaran kosakata bahasa inggris kepada siswa [9]. Aplikasi pembelajaran interaktif bahasa inggris berbasis android merupakan solusi atas permasalahan sistem pembelajaran tradisional pada forum kampung bahasa inggris di kota Makassar Sulawesi Selatan yang merupakan salah satu lembaga penyedia fasilitas pembelajaran bahasa inggris [10]. Aplikasi edukasi



berbasis android dapat membantu pengguna dalam belajar pengucapan kosakata bahasa inggris yang benar menggunakan *voice recognition* [11]. Aplikasi kosakata bahasa inggris berbasis android yang diberi nama *english fun* nusa mandiri sangat diperlukan sebagai sarana pembelajaran yang efektif pada anak usia dini agar memiliki kemampuan mengenal kosakata [12]. Pembelajaran kosakata bahasa inggris menggunakan *smartphone* dapat meningkatkan minat belajar dan keterampilan kosakata bahasa inggris bagi siswa sekolah dasar. Konten aplikasi dibagi kedalam beberapa kelas yaitu kelas kata benda (*noun*), kata kerja (*verb*), kata sifat (*adjective*), kata keterangan (*adverb*), kata sambung (*conjunction*), kata depan (*preposition*), kata ganti (*pronoun*) dan kata seru [13]. Pengembangan aplikasi *mobile phone* sebagai media game edukasi yang diberi nama VOCALISH (*Vocabulary of English*) dapat meningkatkan perbendaharaan kosakata bahasa inggris bagi siswa kelas IV SDN Gedangan [14]. Media pembelajaran yang baik tergantung dari beberapa hal yaitu mampu meningkatkan motivasi dan keinginan peserta didik dalam belajar dan dapat mengatasi kebosanan peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar.

Pengembangan aplikasi *mobile phone* kosakata bahasa inggris bagi siswa kelas dua SD Advent Abepura Papua digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menarik yang dapat merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian siswa untuk menghafal serta memahami kosakata bahasa inggris. Hal ini dapat menumbuhkan minat dan ketertarikan siswa SD di Papua untuk belajar kosakata bahasa inggris. Belajar sambil bermain sangat digemari oleh anak-anak yang dapat meningkatkan kemampuan dan penguasaan kosakata bahas inggris dengan menggunakan aplikasi *mobile phone*.

2. METODOLOGI PENELITIAN

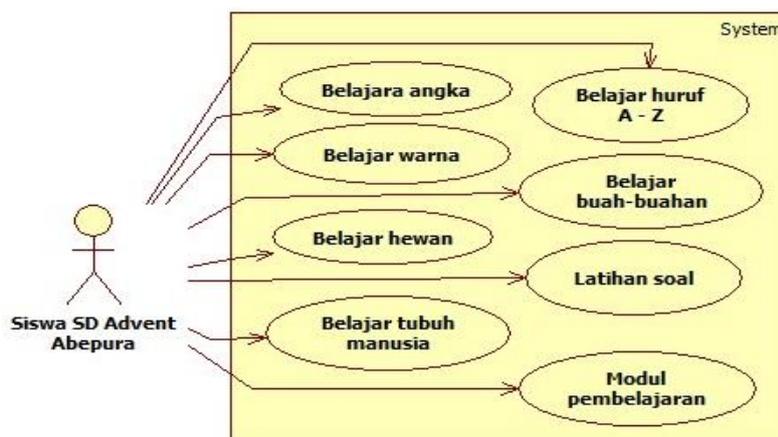
Pengembangan *software* aplikasi pembelajaran kosakata bahasa inggris berbasis *mobile phone* menggunakan metode *waterfall* yang meliputi lima tahapan yaitu identifikasi kebutuhan pengguna, analisis, desain, implementasi, dan pengujian [15]. Tahap pertama penelitian yaitu identifikasi kebutuhan pengguna melalui observasi dan mewawancarai dengan pihak sekolah dasar Advent Abepura Kota Jayapura untuk mengumpulkan data dan informasi tentang sistem pembelajaran kosakata bahasa inggris. Tahap kedua yaitu analisis sistem pembelajaran kosakata bahasa inggris yang sedang berjalan saat ini untuk menentukan kebutuhan pengembangan media pembelajaran kosakata bahasa inggris dan mengevaluasi permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran kosakata bahasa inggris pada sekolah dasar Advent Abepura Kota Jayapura. Pada tahap ini dilakukan analisis data/informasi hasil identifikasi kebutuhan pengguna untuk mendapatkan pemahaman yang lengkap tentang proses-proses pembelajaran. Pada tahap ini telah ditentukan *requirement* sistem pembelajaran kosakata bahasa inggris berbasis *mobile phone*.

Tahap ketiga yaitu desain media pembelajaran kosakata bahasa inggris untuk memodelkan dalam bentuk yang mudah dimengerti oleh *user* dan *programmer*. Berdasarkan hasil analisa kebutuhan pengguna, dilakukan desain pemodelan aplikasi kosakata bahasa inggris menggunakan UML (*Unified Modeling Language*)

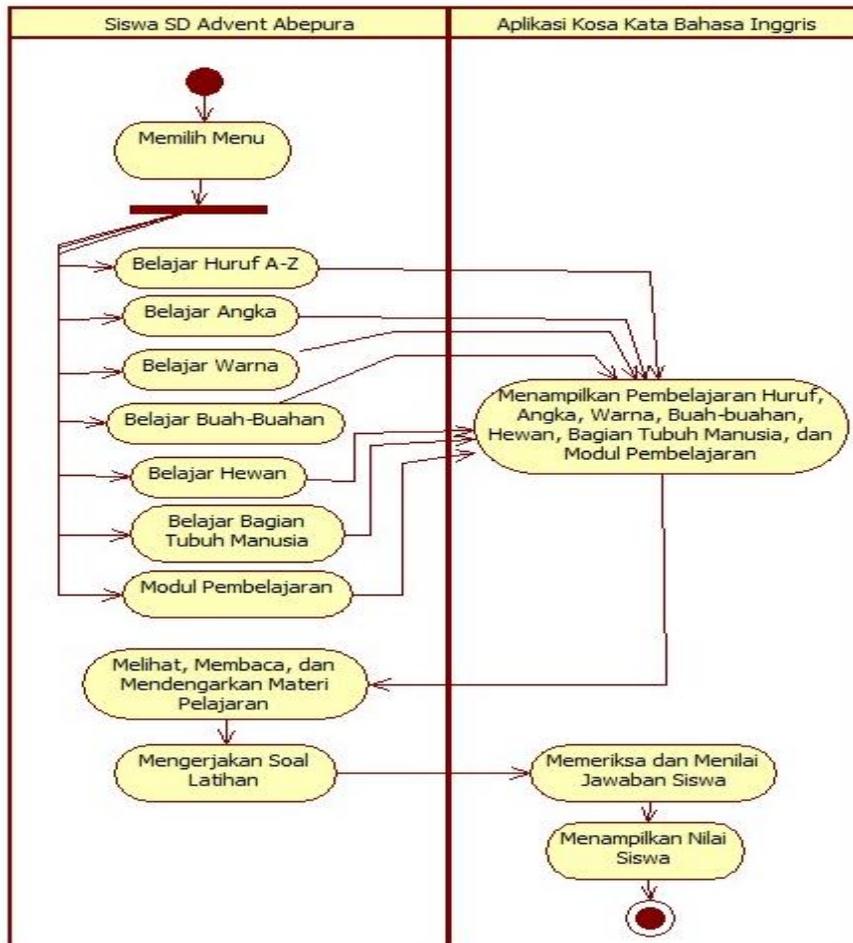
untuk menggambarkan seluruh kebutuhan pengguna serta transformasi hasil analisis ke dalam bentuk desain *use case*, *activity*, struktur menu aplikasi, dan antarmuka pengguna aplikasi pembelajaran kosakata bahasa Inggris berbasis *mobile phone*. Tahap keempat yaitu implementasi adalah tahapan untuk membuat kode program aplikasi pembelajaran kosakata bahasa Inggris berbasis *mobile phone*. Tahap kelima yaitu pengujian aplikasi pembelajaran kosakata bahasa Inggris berbasis *mobile phone*. Tahap ini merupakan pengujian terhadap operasional aplikasi yang telah dibuat, memperbaiki kesalahan-kesalahan dan perubahan-perubahan terhadap aplikasi. Pengujian dilakukan pada siswa kelas dua sekolah dasar Advent Abepura Kota Jayapura sebagai target penelitian. Pengujian meliputi dua tahapan yaitu pengujian *alpha* dan pengujian *beta*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan aplikasi pembelajaran kosakata bahasa Inggris berbasis *mobile phone* merupakan aplikasi yang mengenalkan pembelajaran kosakata kepada siswa kelas dua sekolah dasar Advent Abepura Kota Jayapura yang dibagi menjadi tujuh menu materi yaitu belajar huruf A-Z, angka, warna, buah-buahan, hewan, tubuh manusia, modul pembelajaran, dan soal latihan. Aplikasi kosakata bahasa Inggris dimodelkan menggunakan diagram UML (*Unified Modeling Language*) yang meliputi *Use case diagram* dan *activity* fungsional yang dimiliki sistem yang mendeskripsikan interaksi antara aktor (siswa) dengan aplikasi. Interaksi antara siswa sebagai pengguna aplikasi dengan *system* meliputi tujuh proses yaitu belajar huruf, angka, bagian tubuh manusia, benda sekitar, warna, buah-buahan, dan belajar tentang hewan. *Activity diagram* menggambarkan aliran kerja atau proses yang terjadi dalam sistem aplikasi kosakata bahasa Inggris. Gambar 1 menunjukkan *use case diagram* aplikasi kosakata bahasa Inggris dan gambar 2 menunjukkan diagram *activity* aplikasi kosakata bahasa Inggris.



Gambar 1. Diagram Use Case Aplikasi Kosakata bahasa Inggris

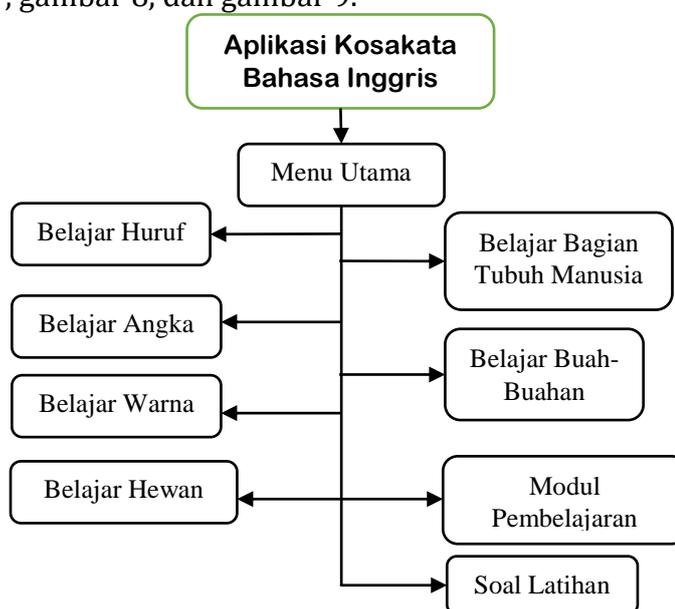


Gambar 2. Diagram Activity Aplikasi Kosakata Bahasa Inggris.

Implementasi aplikasi kosakata bahasa Inggris dapat meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris bagi siswa sekolah dasar dan merubah cara belajar siswa yang efektif dan efisien. Media pembelajaran interaktif *Fun Indonesian Folktales* adalah aplikasi yang menarik, dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, serta dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai media pendukung dalam pembelajaran bahasa Inggris [16]. Hal ini dapat memfasilitasi siswa untuk menggunakan media pembelajaran *mobile phone* tanpa perlu hadir secara fisik di ruang kelas. Keuntungan penggunaan aplikasi pembelajaran kosakata bahasa Inggris yaitu peningkatan mobilitas yang memungkinkan pelajar dapat mengakses konten pembelajaran dimana saja berada, efisiensi waktu dan biaya untuk proses belajar mengajar, media belajar mudah dibawa kemana saja pergi, dan siswa dapat berinteraksi dengan guru atau teman kelas.

Penelitian ini menghasilkan aplikasi media pembelajarana kosakata bahasa Inggris berbasis *mobile phone* untuk kelas dua sekolah dasar Advent Abepura Papua. Aplikasi kosakata bahasa Inggris memuat layanan / fitur tentang pelajaran huruf, angka, warna, buah-buahan, hewan, tubuh manusia, dan benda lingkungan sekitar. Aplikasi media pembelajaran kosakata bahasa Inggris menarik dan tidak

membosankan karena dilengkapi dengan gambar, suara dan animasi sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian siswa untuk menghafal dan memahami kosakata bahasa Inggris. Hal ini dapat menumbuhkan minat dan ketertarikan siswa sekolah dasar untuk belajar kosakata bahasa Inggris secara mandiri dan dapat digunakan kapanpun dan dimanapun berada untuk meningkatkan pengetahuan bahasa Inggris. Penerapan model pembelajaran menggunakan aplikasi *android* dapat meningkatkan motivasi belajar bahasa Inggris siswa kelas X [17]. Struktur menu aplikasi kosakata bahasa Inggris ditunjukkan pada gambar 3. Antarmuka aplikasi kosakata bahasa Inggris yang digunakan oleh siswa untuk belajar diperlihatkan pada gambar 4, gambar 5, gambar 6, gambar 7, gambar 8, dan gambar 9.



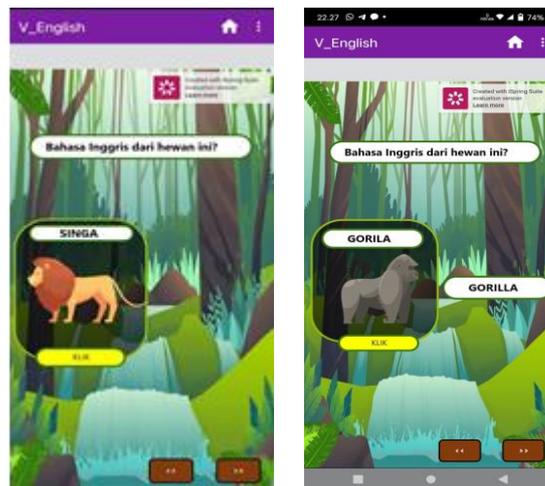
Gambar 3. Struktur Menu Aplikasi Kosakata Bahasa Inggris



Gambar 4. Tampilan Awal Aplikasi dan Menu Kosakata Bahasa Inggris



Gambar 5. Tampilan Belajar Huruf dan Belajar Angka



Gambar 6. Tampilan Belajar Hewan



Gambar 7. Tampilan Belajar Warna dan Buah-buahan



Gambar 8. Tampilan Belajar Tubuh Manusia dan Modul Pembelajaran



Gambar 9. Soal Latihan

Pengujian aplikasi kosakata bahasa Inggris meliputi dua tahapan yaitu pengujian alpa dan pengujian beta. Pengujian alpa dengan pendekatan *black box* dilakukan untuk memeriksa fungsionalitas dan fitur-fitur yang disediakan oleh aplikasi apakah berfungsi dengan baik dan memenuhi kebutuhan bagi siswa kelas dua untuk belajar kosakata bahasa Inggris. Pengujian tersebut diperlihatkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Pengujian Alpa

No	Kelas Uji	Butir Uji	Hasil Uji
1	Install aplikasi	Pemasangan aplikasi pada perangkat <i>mobile phone</i> berbasis <i>android</i>	Berhasil
2	Halaman menu utama	Tampil halaman menu utama aplikasi	Berhasil
3	Fitur menu belajar angka	Tampil halaman menu belajar angka dapat digunakan dengan baik	Berhasil
4	Fitur menu belajar huruf	Tampil halaman menu belajar huruf dapat digunakan dengan baik	Berhasil



No	Kelas Uji	Butir Uji	Hasil Uji
5	Fitur menu belajar warna	Tampil halaman menu belajar warna dapat digunakan dengan baik	Berhasil
6	Fitur menu belajar hewan	Tampil halaman menu belajar hewan dapat digunakan dengan baik	Berhasil
7	Fitur menu belajar buah-buahan	Tampil halaman menu belajar buah-buahan dapat digunakan dengan baik	Berhasil
8	Fitur menu modul pembelajaran	Tampil modul pembelajaran dapat digunakan dengan baik	Berhasil
9	Fitur menu belajar bagian tubuh manusia	Tampil halaman menu belajar tubuh manusia dapat digunakan dengan baik	Berhasil
10	Soal latihan	Tampil halaman menu soal latihan dapat digunakan dengan baik	Berhasil

Pengujian beta dilakukan secara langsung kepada siswa kelas dua SD Advent Abepura Jayapura untuk menguji aplikasi pada target penelitian. Setelah belajar menggunakan aplikasi kosakata bahasa inggris, peneliti membagikan 15 kuesioner sesuai dengan jumlah siswa pada kelas dua untuk mendapatkan tanggapan tentang aplikasi kosakata bahasa inggris berbasis *mobile phone*. Hasil tanggapan responden pada form kuesioner, dihitung menggunakan skala *linkert* untuk menentukan persentase kelayakan media pembelajaran kosakata bahasa inggris menggunakan *mobile phone*. Tabel 2 memperlihatkan hasil tanggapan dari siswa terhadap aplikasi media pembelajaran kosakata bahasa inggris berbasis *mobile phone*.

Tabel 2. Hasil Uji Coba Siswa

No	Pertanyaan	Tanggapan Siswa				
		5	4	3	2	1
1	Apakah tampilan aplikasi menarik ?	7	8	0	0	0
2	Apakah menu-menu aplikasi ini mudah digunakan dan tidak membingungkan ?	10	5	0	0	0
3	Apakah informasi yang disediakan oleh aplikasi mudah dimengerti ?	1	14	0	0	0
4	Apakah isi materi aplikasi ini sesuai untuk belajar anak SD kelas 2 ?	0	11	4	0	0
5	Apakah teks, suara dan video yang ditampilkan jelas ?	5	9	1	0	0
6	Apakah aplikasi mudah dioperasikan ?	4	11	0	0	0
7	Apakah aplikasi ini membantu dalam proses pembelajaran ?	0	15	0	0	0
8	Apakah aplikasi sesuai dengan kebutuhan pembelajaran kosakata bahasa inggris ?	0	8	7	0	0
9	Apakah aplikasi ini bermanfaat bagi pengguna ?	2	11	2	0	0
10	Apakah kamu sering menggunakan aplikasi untuk belajar di rumah ?	4	6	5	0	0
Jumlah		33	98	19	0	0

Perhitungan tanggapan kuesioner dari siswa untuk menentukan kelayakan media pembelajaran kosakata bahasa inggris adalah sebagai berikut:

$$\text{Total Nilai (TN)} = \text{Jumlah Nilai Tanggapan} \times \text{Nilai Tanggapan}$$



$$\begin{aligned} &= (33 \times 5) + (98 \times 4) + (19 \times 3) + (0 \times 2) + (0 \times 1) \\ &= 614 \\ \text{Skor Tertinggi (ST)} &= \text{Nilai Tanggapan Tertinggi} \times \text{Jumlah} \\ &\quad \text{Pertanyaan} \times \text{Jumlah Siswa} \\ &= 5 \times 10 \times 15 \\ &= 750 \\ \text{Persentase hasil penilaian kelayakan} &= (TN/ST) \times 100 \% \\ &= (614 / 750) \times 100 \\ &= 81,87 \% \end{aligned}$$

Hasil penilaian siswa terhadap media pembelajaran kosakata bahasa Inggris berbasis *mobile phone* dinyatakan layak digunakan karena memiliki persentase 81,87 % responden yang menyatakan “Baik”.

Tabel 3. Interval Berdasarkan Perhitungan Skala *Linkert*.

Kategori	Interval	Persentase (%)
Sangat Baik	43-50	85-100
Baik	35-42	67-84
Cukup Baik	27-34	53-68
Tidak Baik	19-26	37-52
Sangat Tidak Baik	10-18	20-36

Model pembelajaran kosakata bahasa Inggris menggunakan *mobile phone* dapat dimanfaatkan dengan baik dan berdaya guna bagi siswa sekolah dasar Advent Abepura Papua. Pembelajaran menggunakan *mobile phone* atau *smartphone* yang dimiliki oleh masing-masing siswa tidak hanya digunakan untuk layanan media sosial (*facebook, instagram, twitter*), bermain *game*, menonton *video*, membaca pesan, dan lain-lain tetapi dapat menjadi media pembelajaran kosakata bahasa Inggris yang menarik dan siswa dapat belajar dimanapun dan kapanpun sesuai keinginan. Pembelajaran bahasa Inggris pada tingkat sekolah dasar menekankan pada unsur-unsur bahasa yang paling dasar yaitu kosakata. Kosakata bahasa Inggris harus diajarkan sejak siswa masuk sekolah dasar agar tidak kesulitan dalam memahami dan menguasai bahasa Inggris. Pembelajaran kosakata bahasa Inggris kelas dua pada sekolah dasar Advent Abepura Papua menggunakan media pembelajaran yang interaktif dan menarik berbasis *mobile phone*.

4. SIMPULAN

Pengembangan aplikasi pembelajaran kosakata bahasa Inggris berbasis *mobile phone* dimodelkan dalam bentuk diagram UML (*Unified Modeling Language*) yang meliputi diagram *Use case* dan diagram *activity*. Interaksi antara siswa dengan aplikasi pembelajaran kosakata bahasa Inggris meliputi delapan menu layanan yaitu belajar huruf, angka, hewan, buah-buahan, warna, bagian tubuh manusia, modul pembelajaran, dan menu soal latihan. Aplikasi pembelajaran kosakata dapat meningkatkan motivasi dan ketertarikan siswa belajar bahasa Inggris, pembelajaran berpusat pada siswa, memicu kreatifitas siswa, efektivitas, membangun kemandirian siswa dalam belajar kosakata bahasa Inggris, dan proses

belajar mengajar dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun siswa ingin belajar. Hasil penilaian siswa kelas dua sekolah dasar Advent Abepura terhadap media pembelajaran kosakata bahasa Inggris berbasis *mobile phone* dinyatakan layak digunakan karena memiliki persentase 81,87 % responden yang menyatakan "Baik".

DAFTAR PUSTAKA

- [1] K. D. Damayanti and M. G. R. Kristiantari, "Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Android dalam Pengenalan Bahasa Inggris Dasar Siswa Kelas VI," *Mimb. Ilmu*, vol. 27, no. 1, pp. 81–89, 2022, doi: 10.23887/mi.v27i1.46132.
- [2] M. T. Priyastuti, M. Resanti, and G. S. Yoga, "Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris dengan Media Ular Tangga bagi Siswa SD Antonius 2 Semarang," *Abdimasku J. Pengabd. Masy.*, vol. 3, no. 2, pp. 72–78, 2020, doi: 10.33633/ja.v3i2.106.
- [3] M. R. Sampebua and B. E. Bharanti, "Application Design Of Mobile Smart School For Mathematics Learning In Papua Junior High School," *Int. J. Comput. ...*, vol. 18, no. 1, pp. 54–57, 2020, [Online]. Available: https://www.academia.edu/download/61987513/06_Paper_01012021_IJCSIS_Camera_Ready_pp54-5720200204-29680-1bv3gz4.pdf.
- [4] M. Yamin, "Metode Pembelajaran Bahasa Inggris Di Tingkat Dasar," *Pesona Dasar (Jurnal Pendidik. Dasar dan Humaniora)*, vol. 1, no. 5, pp. 82–97, 2017.
- [5] S. Widodo, A. B. J. M, A. Supani, Indarto, and Nuradila, "Implementasi Aplikasi Pembelajaran Kamus Inggris-Arab-Indonesia Pada Tpa Aljihad Dan Alfalah Palembang Berbasis Android," *J. Informanika*, vol. 5, no. 1, pp. 61–67, 2019, [Online]. Available: <http://journal.poltekanika.ac.id/index.php/inf/article/view/78%0Ahttp://journal.poltekanika.ac.id/index.php/inf/article/viewFile/78/68>.
- [6] A. G. Putra, H. Hasanah, and V. Atina, "Aplikasi Mobile Learn English Memanfaatkan Speech Recognition pada Google Voice," *J. Ilm. IT CIDA*, vol. 2, no. 2, pp. 36–46, 2016, doi: 10.55635/jic.v2i2.44.
- [7] T. Suryana and S. Septian, "Aplikasi Pembelajaran Dasar Bahasa Inggris Untuk Anak Usia 5-12 Tahun Berbasis Platfom Android," *Komputa J. Ilm. Komput. dan Inform.*, vol. 8, no. 1, pp. 46–53, 2019, doi: 10.34010/komputa.v8i1.3048.
- [8] N. Rokhman and F. Ahmadi, "Pengembangan Game Edukasi si Gelis Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa," *Edukasi*, vol. 14, no. 2, pp. 166–175, 2020, doi: 10.15294/edukasi.v14i2.27477.
- [9] L. Setyowati, "Pemanfaatan Teknologi Aplikasi Berbasis Android sebagai Media Belajar dan Ajar Vocabulary untuk Guru Bimbel MIPA dan Bahasa Inggris pada Sakinah Courses Jatimulya-Bekasi," *E-Dimas J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 9, no. 2, pp. 248–253, 2018, doi: 10.26877/e-dimas.v9i2.2891.
- [10] S. Aisa and A. Akhriana, "Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Android," *JUSITI (Jurnal Sist. Inf. dan Teknol. Informasi)*, vol. 8, no. 2, pp. 100–110, 2019, doi: 10.36774/jusiti.v8i2.611.
- [11] M. Asdar, H. Tolle, and F. Amalia, "Pengembangan Aplikasi Edukasi Berbasis Android Sebagai Sarana Belajar Pengucapan Kosakata Bahasa Inggris," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 6, pp. 5273–5281, 2019.
- [12] Sukandar, E. R. Neinggolan, and H. H. Asymar, "Aplikasi Kosakata Bahasa Inggris Dengan Menggunakan Algoritma Shuffle Berbasis Android," *J. Ilmu Komput. (COMPUTER Sci. JOURNAL)*, vol. 8, no. 2, pp. 25–33, 2019, doi:



- 10.33060/jik/2019/vol8.iss2.133.
- [13] R. E. Putri and I. Efendi, "Penerapan Aplikasi Bahasa Inggris Berbasis Android untuk Meningkatkan Kosakata Siswa Sekolah Dasar," *GENDIS J. Pengabd. Masy.*, vol. 1, no. 2, pp. 69–72, 2023, doi: 10.56724/gendis.v1i2.235.
 - [14] T. Arisanti and U. Zuhi, "Pengembangan Media Game Edukasi Vocalish (Vocabulary Of English) Berbasis Android Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas IV SDN Gedangan 2," *JPGSD*, vol. 9, pp. 3618–3629, 2021.
 - [15] R. S. Pressman, *REKAYASA PERANGKAT LUNAK: Pendekatan Praktisi*, 7th ed. Yogyakarta: Andi, 2012.
 - [16] I. A. A. H. Krisnayanti and R. Pramono, "Pengembangan Dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Fun Indonesian Folktales Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Negara," *J. Ilm. Mandala Educ.*, vol. 9, no. 2, pp. 913–920, 2023, doi: 10.58258/jime.v9i1.4822.
 - [17] T. Zaitun, Suparman, and Junaidi, "Peningkatan Motivasi Belajar Bahasa Inggris Melalui Penggunaan Aplikasi Android Siswa Di Sma Negeri 1 Lape," *J. Ilm. Mandala Educ.*, vol. 9, no. 1, pp. 207–215, 2023, doi: 10.58258/jime.v9i1.4421.