



## RANCANG BANGUN APLIKASI BANTU BELAJAR BAHASA INGGRIS UNTUK ANAK BERBASIS MOBILE

Sharon Susilya Tahapary<sup>1</sup>, Teguh Wahyono<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana  
Jl. Diponegoro No.52-60 Salatiga

Email : 562018001@student.uksw.edu<sup>1</sup>, teguh.wahyono@uksw.edu<sup>2</sup>

### Riwayat artikel:

Submitted: 11-10-2022

Revised: 29-10-2022

Published: 31-10-2022

**Abstrak** – Mata pelajaran Bahasa Inggris seringkali dianggap sulit bagi masyarakat Indonesia. Hal itu terbukti dengan *English Proficiency Index* Indonesia yang rendah, yaitu menempati peringkat 80 dari 112 negara di tahun 2021. Dengan kondisi tersebut maka pendidikan Bahasa Inggris perlu ditanamkan sejak dini, yaitu sejak usia Sekolah Dasar. Sementara itu dengan memperhatikan karakteristik anak, proses pembelajaran bahasa baru sebaiknya dilakukan menggunakan media yang mudah dimengerti dan menarik perhatian mereka. Penerapan multimedia berbasis mobile diharapkan menjadi solusi agar dapat menarik perhatian anak-anak untuk belajar. Berdasarkan latar belakang tersebut maka penelitian ini dilakukan untuk merancang sebuah aplikasi bantu belajar Bahasa Inggris berbasis mobile untuk anak-anak Sekolah Dasar. Aplikasi tersebut diharapkan dapat membantu anak-anak terutama usia Sekolah Dasar dalam belajar Bahasa Inggris dasar dengan baik, menyenangkan dan mudah dipahami. Aplikasi ini juga diharapkan dapat membantu anak-anak memahami pengetahuan tentang angka, huruf, kalimat sehari-hari, anggota keluarga dan benda dalam Bahasa Inggris, baik secara lafal, pengucapan dan maknanya.

**Kata Kunci** – Bahasa Inggris, Aplikasi pembelajaran, *Mobile*, Android, Sekolah Dasar

**Abstract** – *English subjects are often considered difficult for Indonesian people. This is evidenced by Indonesia's low English Proficiency Index, which is ranked 80 out of 112 countries in 2021. Under these conditions, English education needs to be instilled early on. Elementary school age is a good age to learn English because at that age, children are easier to catch learning a new language. Meanwhile, taking into account the characteristics of children, the process of learning a new language should be carried out using media that are easy to understand and attract their attention. The application of mobile-based multimedia is expected to be a solution in order to attract children's attention to learning. Based on this background, this research was conducted to design an application for mobile-based English learning aids for elementary school children. The application is expected to help elementary school children in learning basic English well, fun and easy to understand. This application is also expected to help children understand knowledge about numbers, letters, everyday sentences, family members and objects in English, both in pronunciation, pronunciation and meaning.*

**Keywords** – *English, Forecasting, Learning Application, Mobile, Android base,*

*Elementary School.*

## I. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi saat ini semakin hari semakin cepat, dan membuat berbagai perubahan disetiap sisi kehidupan umat manusia. Teknologi Informasi (TI) membantu menyelesaikan berbagai masalah dan mempermudah kehidupan manusia. Banyak dampak positif yang disebabkan karena adanya kemajuan TI di berbagai hal. Salah satu bidang yang saat ini banyak menerapkan TI adalah bidang pendidikan. Apalagi pasca pandemi Covid-19, teknologi informasi menjadi salah satu media utama untuk memperlancar proses pembelajaran, baik sebagai *classroom* pengajaran jarak jauh, media e-learning, modul pembelajaran elektronik dan sebagainya. Banyak pengajar yang mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran yang mereka lakukan agar lebih efektif [1].

Jenjang pendidikan Sekolah Dasar, adalah jenjang pendidikan yang sangat penting karena memberikan dasar untuk membentuk anak yang berkualitas serta dapat membantu proses perkembangan anak yang lebih optimal [2]. Karakteristik anak usia Sekolah Dasar adalah menyukai permainan dan menuntut pengajar untuk bisa menciptakan suasana belajar mengajar yang menyenangkan. Dengan demikian pengajar selalu ingin memberikan hal-hal yang menarik, namun dapat dipelajari secara menyenangkan oleh anak-anak khususnya anak-anak Sekolah Dasar.

Dalam pendidikan di jenjang Sekolah Dasar, mata pelajaran Bahasa Inggris merupakan salah satu hal yang penting karena memberikan bekal untuk komunikasi global. Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang seringkali digunakan dalam banyak aspek kehidupan sehari-hari, disamping Bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional. Meski demikian, belajar Bahasa Inggris seringkali dianggap sulit bagi masyarakat Indonesia. Hal itu terbukti dengan *English Proficiency Index* (EF) atau indeks kemampuan berbahasa Inggris masyarakat Indonesia yang saat ini masih berada pada peringkat 80 dari 112 negara [3]. Kemampuan dalam berbahasa Inggris masyarakat Indonesia masih tergolong rendah dengan skor EF EPI 466. Peringkat tersebut membuat Indonesia berada di bawah negara-negara tetangga di Asia Tenggara lainnya, terutama Singapura, Filipina, dan Malaysia [4].

Dengan kondisi tersebut maka pendidikan Bahasa Inggris perlu terus ditingkatkan, terutama bagi anak-anak Sekolah Dasar. Dengan pembelajaran Bahasa Inggris yang baik diharapkan dapat membekali anak-anak dalam memperoleh dan memanfaatkan informasi di era globalisasi ini. Sementara itu, usia yang baik untuk belajar bahasa Inggris adalah usia anak Sekolah Dasar. Hal itu mengingat bahwa pada usia tersebut, anak lebih mudah menangkap dan menerima pembelajaran sebuah bahasa walaupun masih dalam tahap dasar [5].

Sementara itu dengan memperhatikan karakteristik anak, proses pembelajaran bahasa baru (dalam hal ini Bahasa Inggris) sebaiknya dilakukan menggunakan media yang mudah dimengerti dan menarik perhatian mereka [3]. Penerapan multimedia berbasis mobile diharapkan menjadi solusi agar dapat menarik perhatian anak-anak untuk belajar Bahasa Inggris. Hal itu didukung situasi bahwa usia anak-anak SD sudah banyak yang menggunakan *smartphone* untuk bermain serta melakukan komunikasi dengan orang-orang di sekitar mereka. *Smartphone* adalah telepon pintar yang mempunyai banyak

kemampuan mulai dari media komunikasi, multimedia, animasi, hingga berbagai aplikasi lain di dalamnya. Fungsinya tidak hanya untuk komunikasi saja tetapi pengguna dapat menambah aplikasi atau fitur sesuai dengan keinginan. Dengan bentuknya yang praktis dan dapat dibawa kemana-mana kehadiran smartphone membawa dampak yang juga baik sebagai media pembelajaran anak yang menyenangkan.

Berdasarkan penjelasan dan latar belakang di atas, maka penelitian ini dilakukan untuk merancang sebuah aplikasi bantu belajar Bahasa Inggris berbasis mobile untuk anak-anak Sekolah Dasar. Aplikasi tersebut diharapkan dapat membantu anak-anak memahami pengetahuan tentang angka, huruf, kalimat sehari-hari, anggota keluarga dan benda dalam Bahasa Inggris, baik secara lafal, pengucapan dan maknanya.

## II. KAJIAN PUSTAKA

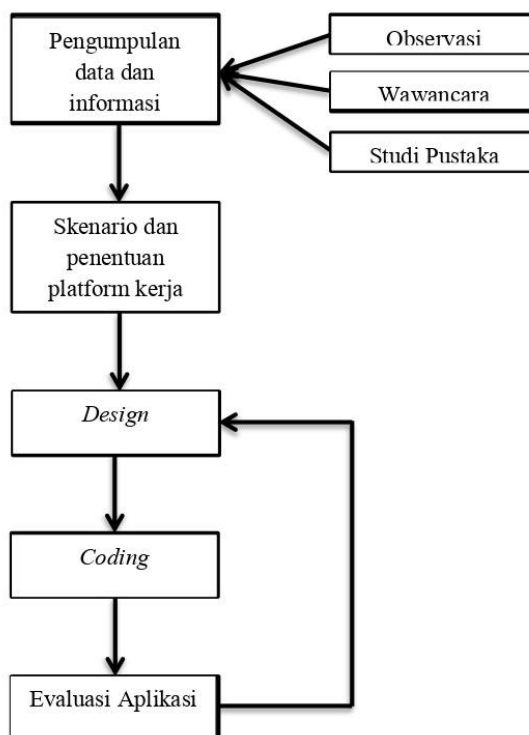
Bahasa Inggris merupakan bahasa yang pertama kali diperkenalkan di negara Inggris sejak abad pertengahan atau sekitar tahun 1100-1500 M. Bahasa Inggris sekarang merupakan bahasa internasional dan bahasa kedua bagi semua orang disamping bahasa nasional masing-masing negara. Karena merupakan bahasa penghubung maka hal ini penguasaan Bahasa Inggris di era sekarang ini menjadi sangat penting, agar setiap orang dapat berinteraksi dengan baik tanpa terhalang batas negara dan budaya [4]. Pembelajaran Bahasa Inggris dalam penelitian ini akan dilakukan berbasis mobile dengan teknologi mobile berbasis Android. Android yang dimaksud adalah sistem operasi perangkat mobile dengan platform terbuka atau *open source*. Dengan demikian Android menyediakan kesempatan pengembang untuk melahirkan aplikasi mereka sendiri.

Penelitian terdahulu terkait dengan pembelajaran menggunakan teknologi mobile ini sudah banyak dilakukan. Sebagai contoh adalah penelitian Irawan Afrianto [6] tentang pengembangan aplikasi *Chatbot* sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris untuk membantu pengguna dalam berinteraksi mengenai beberapa topik bahasan sehari-hari menggunakan Bahasa Inggris. Dengan demikian seolah-olah pengguna sedang melakukan percakapan dengan *native speaker*. Dalam penelitian tersebut juga disebutkan bahwa bahwa anak-anak tidak hanya membaca buku untuk bisa belajar Bahasa Inggris namun juga harus diimbangi dengan praktek yang dilakukan. Upaya meningkatkan kefasihan dan kosakata anak maka perlu adanya salah satu media yang dapat melatih percakapan untuk dapat melatih kepercayaan diri mereka dalam berbahasa Inggris [6].

Penelitian Hilman Septian [7] tentang aplikasi pengenalan bahasa yang dalam hal ini adalah Arab dan Inggris, ditujukan untuk pembelajaran bagi anak berbasis *android*. Penelitian ini mengembangkan sebuah media pembelajaran yang bertujuan untuk memberikan solusi alat pembelajaran yang interaktif dan praktis bagi anak-anak. Aplikasi yang dikembangkan memberikan delapan materi pokok yaitu alat tulis, jenis kendaraan, buah-buahan, anggota tubuh, alam, nama hari dan juga angka. Penelitian tersebut memberikan kesimpulan bahwa aplikasi berbasis android layak digunakan bagi anak, dilihat dari hasil kuesioner yang memberikan dengan nilai persetujuan terhadap aplikasi sebesar 87,11%. Selanjutnya penelitian Siti Aisa [8] yang berjudul Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Android. Penelitian tersebut juga menyimpulkan bahwa aplikasi ini dapat membantu dan mempermudah user dalam proses belajar dan berlatih bahasa Inggris.

### III. METODE PENELITIAN

Metode Penelitian menggunakan beberapa tahapan seperti yang dapat dilihat pada Gambar 1 di bawah ini. Tahapan tersebut mulai dari pengumpulan data dan informasi, skenario dan penentuan platform kerja, sampai pada tahap evaluasi aplikasi [9].



**Gambar 1** Tahapan Penelitian.

Kegiatan pengumpulan data dan informasi dengan observasi atau pengamatan, wawancara dan juga studi literatur. Observasi dilakukan dengan mengumpulkan data melalui peninjauan langsung terhadap anak-anak Sekolah Dasar. Penulis juga melakukan wawancara secara langsung dengan staff pengajar untuk mengetahui kebutuhan sistem dan materi pengajar bagi anak-anak sekolah dasar. Tahap skenario dan penentuan platform kerja merupakan tahap merencanakan skenario penelitian serta platform kerja yang digunakan untuk pembuatan aplikasi belajar bahasa inggris. Tahap berikutnya adalah perancangan aplikasi sesuai dengan pengumpulan data dan informasi yang telah didapatkan. Mengingat mayoritas dari anak-anak Sekolah Dasar belum menguasai Bahasa Inggris, maka pembuatan aplikasi belajar ini dirancang merujuk pada bentuk kata atau *tenses* dalam Bahasa Inggris. Karena pengguna aplikasi adalah anak-anak, maka perancangan aplikasi harus mengacu pada aplikasi yang *user friendly*, sehingga mudah dipahami pengguna dalam menjalankan aplikasi belajar Bahasa Inggris ini.

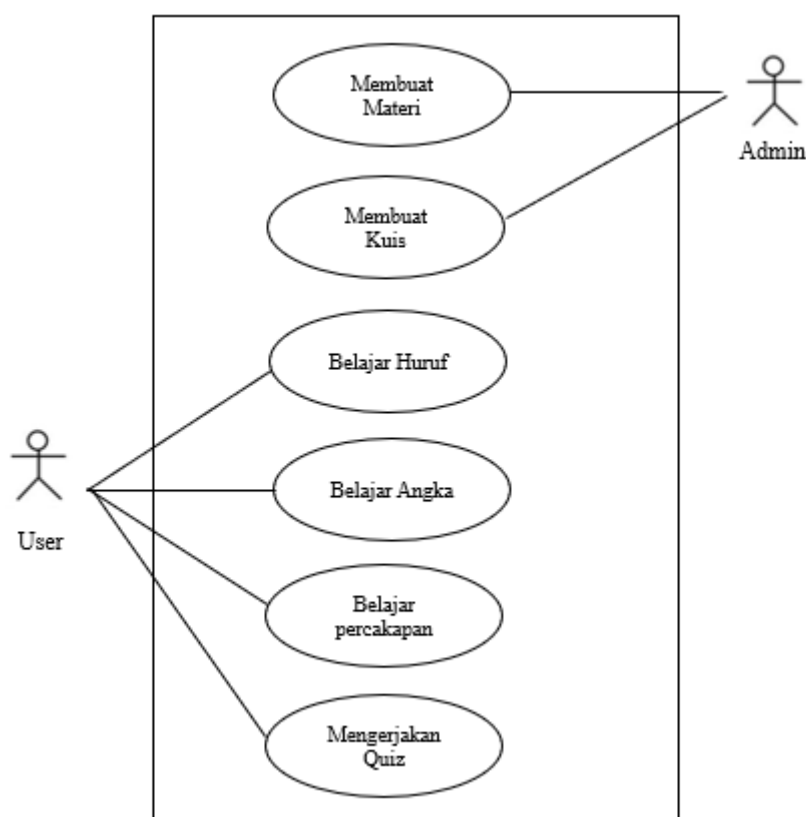
Selanjutnya tahap pengkodean adalah tahap melakukan pemrograman aplikasi sesuai dengan rancangan yang telah disusun sebelumnya. Dengan demikian tahap ini menghasilkan aplikasi yang siap digunakan. Tahap terakhir adalah tahap evaluasi aplikasi untuk melihat apakah aplikasi sudah sesuai dengan kebutuhan dan rancangan yang sudah ditetapkan. Pada tahap ini akan menghasilkan rekomendasi dan dilakukan perbaikan

terhadap aplikasi apabila terdapat kesalahan atau kekurangan dari aplikasi yang dikembangkan.

## IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1. Analisis Kebutuhan dengan *Use Case Diagram*

Setelah melalui tahap pengumpulan data melalui observasi dan wawancara, selanjutnya adalah melakukan analisis kebutuhan. Tahap ini adalah menganalisa sistem seperti apa yang dibutuhkan oleh calon pengguna. Hasil dari proses analisis kebutuhan tersebut menghasilkan *Use Case Diagram* yang menunjukkan kemampuan fungsional yang dimiliki oleh sistem yang akan dikembangkan [10]. Use case diagram tersebut dapat dilihat pada gambar 2 di bawah ini.

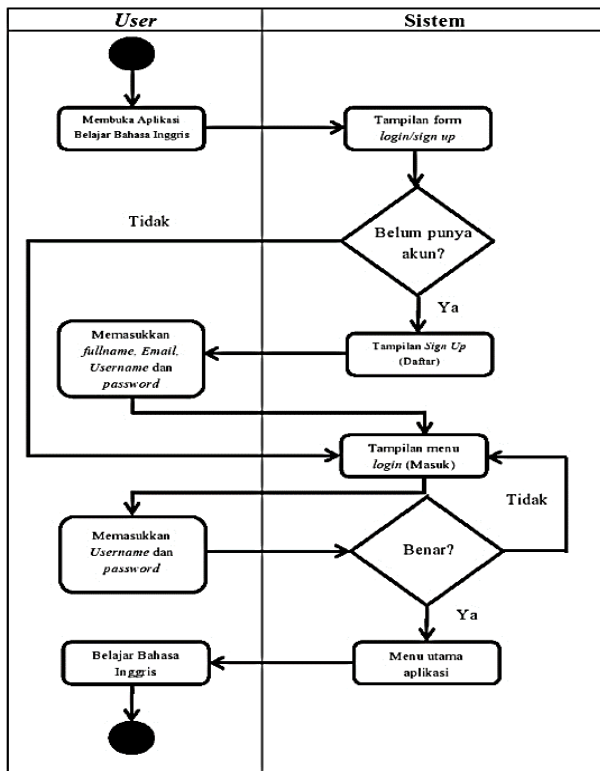


Gambar 2. Use Case Diagram

Pada *Use Case Diagram* terlihat aktor-aktor yang akan menggunakan aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris ini yaitu *User* atau pengguna dan juga *Admin*. *User* adalah aktor yang nantinya akan mengoperasikan aplikasi ini, yaitu dengan cara melakukan *sign up* dan *login* terlebih dahulu. *User* bisa melakukan aktivitas mulai dari belajar huruf dalam bahasa Inggris, belajar angka dalam bahasa Inggris serta belajar percakapan sehari-hari. Disamping itu *User* juga bisa melakukan *test* atau mengerjakan kuis. Sedangkan aktor berikutnya adalah *admin*, yaitu aktor yang melakukan aktivitas membuat atau menginput materi pembelajaran serta menginput kuis pembelajaran

## 4.2. Rancangan Aktivitas

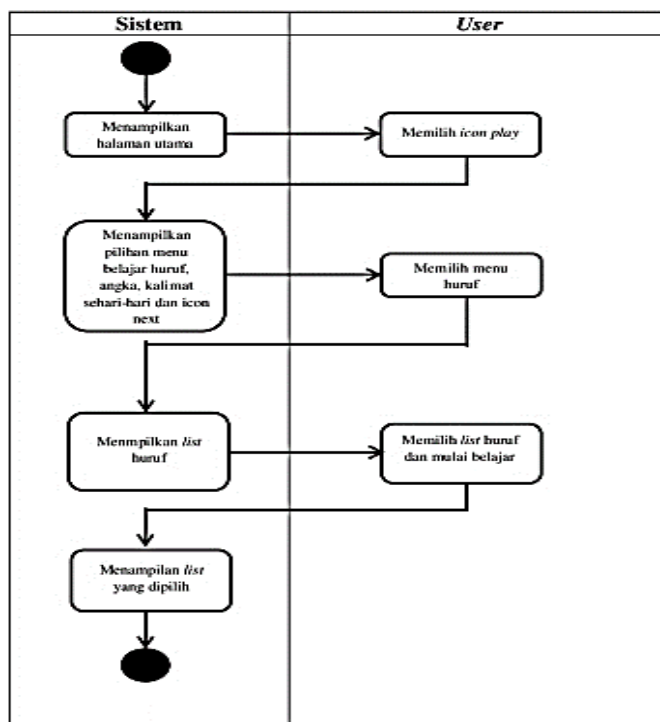
Rancangan aktivitas dibuat dengan *Activity Diagram* yang menjelaskan tahapan interaksi sistem dengan pengguna. *Activity Diagram* tersebut bisa dilihat pada gambar 3 di bawah ini.



Gambar 3. *Activity Diagram*

Pada gambar tersebut dijelaskan alur *activity* dari seluruh proses pada aplikasi dimana ketika *user* belum mempunyai akun untuk melakukan login, maka *user* dapat mendaftarkan akun atau *sign up* aplikasi terlebih dahulu. Setelah proses pendaftaran berhasil maka *user* akan dialihkan ke halaman login dan melakukan penginputan data untuk dapat mengoperasikan atau menggunakan aplikasi pembelajaran bahasa Inggris tersebut. Namun jika sebelumnya *user* telah mempunyai akun maka *user* dapat langsung masuk dalam halaman login. Data yang telah dimasukkan pada halaman login akan disimpan di database. Jika proses pada halaman login berhasil maka *user* dapat menggunakan dan memulai aplikasi belajar Bahasa Inggris, jika gagal maka *user* akan tetap berada pada halaman login untuk mencobanya kembali.

Selanjutnya aktivitas dilakukan sesuai dengan pilihan pada menu utama aplikasi. Sebagai contoh jika dipilih menu **Belajar Huruf**, maka *activity diagram*-nya adalah sebagai berikut.



Gambar 4. Activity Diagram Belajar Huruf

Selanjutnya untuk *Activity Diagram Belajar Angka* dan *Belajar Kalimat Sehari-hari* memiliki pola aktivitas yang sama yaitu menjelaskan aktivitas aplikasi ketika user berhasil masuk atau login dan ingin memulai belajar dengan menekan tombol *icon play* dan memilih menu sesuai yang diinginkan.

### 4.3. Hasil Aplikasi

Tampilan utama aplikasi berfungsi sebagai pembuka dari aplikasi belajar Bahasa Inggris. Pada tampilan utama aplikasi terdapat dua *button menu* yaitu menu **Daftar** dan menu **Masuk**. Tampilannya dapat dilihat seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar 5. Tampilan Utama

Menu **Daftar** digunakan untuk pengguna yang belum mempunyai akun, sedangkan menu **Masuk** digunakan untuk pengguna yang sudah memiliki akun. Jika memilih menu **Daftar**, maka akan muncul halaman seperti pada Gambar 6. Tampilan halaman daftar

berfungsi untuk pengguna yang belum mempunyai akun. Jika pengguna belum memiliki akun maka harus melakukan pendaftaran terlebih dahulu sebelum memulai aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris ini.



Gambar 6. Tampilan Halaman Daftar atau Sign In

Tampilan halaman **Masuk** berfungsi untuk user yang sudah mempunyai akun dan sudah siap untuk menggunakan aplikasi belajar Bahasa Inggris. Sebelumnya ketika user telah berhasil mendaftarkan akun maka akan beralih ke tampilan halaman masuk ini. Berikut Gambar 7 menunjukkan tampilan halaman masuk atau login.



Gambar 7. Tampilan Halaman Masuk atau Login

Tampilan menu utama sepi pada Gambar 8 dibawah ini berfungsi untuk memulai pembelajaran Bahasa Inggris.



Gambar 8. Tampilan Menu Utama

Pada tampilan menu utama mempunyai dua *button* utama yaitu pilihan untuk



memulai belajar Bahasa Inggris dan pilihan memulai kuis tebak kata Bahasa Inggris. Jika memilih menu belajar maka akan berisi pilihan-pilihan belajar untuk *user* yang ingin mengetahui apa isi dari pilihan-pilihan tersebut. Pilihan-pilihan pada tampilan menu belajar ini meliputi Huruf, Angka dan Kalimat Sehari-hari. Gambar 9 berikut ini merupakan tampilan menu belajar bagian pertama.



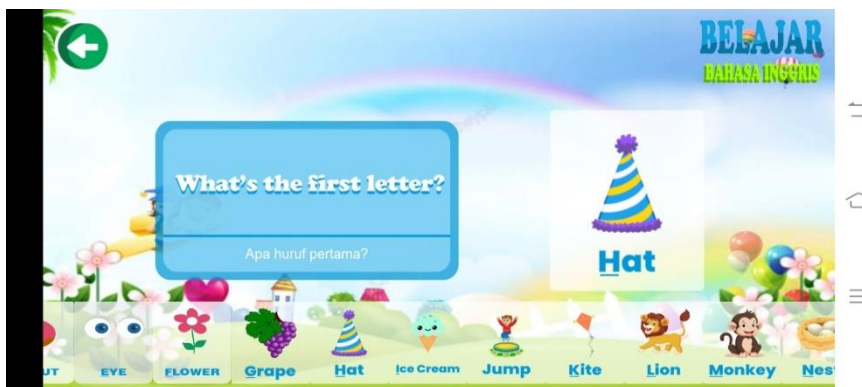
Gambar 9. Tampilan Menu Belajar bagian pertama

Selanjutnya tampilan menu belajar bagian kedua ini berisi pilihan-pilihan belajar untuk pengguna yang ingin mengetahui Bahasa Inggris dengan pilihan-pilihan yang meliputi Warna, Anggota Keluarga dan Benda di Sekolah seperti pada gambar 10 di bawah ini.



Gambar 10. Tampilan Menu Belajar bagian kedua

Tampilan **Menu Belajar Huruf** berisi halaman untuk belajar memahami huruf-huruf dalam Bahasa Inggris mulai dari huruf A-Z. Tampilan pada halaman ini dibuat semenarik mungkin agar pengguna yang dalam hal ini adalah anak-anak memiliki kenyamanan dalam belajar Bahasa Inggris. Pada tampilan menu belajar huruf ini dibuat bukan saja mengenali abjad, tetapi juga meliputi kata benda, hewan dan buah yang dimulai dengan huruf A-Z. Dengan demikian selain pengguna dapat mengetahui huruf A-Z *user* juga dapat mengetahui beberapa benda, hewan dan buah dalam bahasa Inggris yang dimulai dengan abjad-abjad tersebut. Berikut adalah tampilan menu belajar huruf.



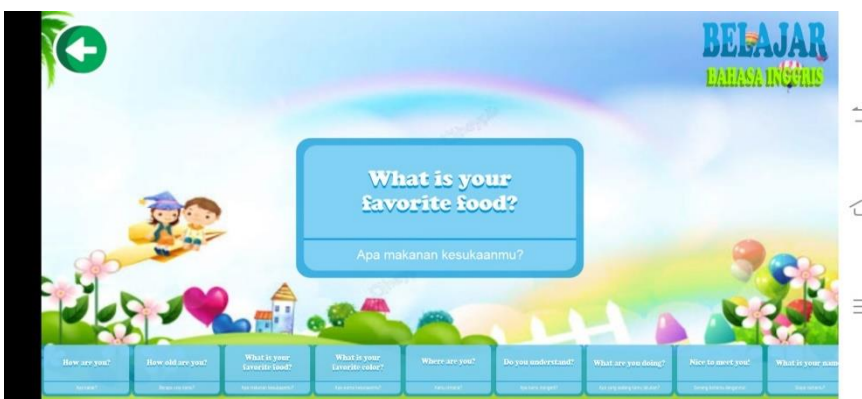
Gambar 11. Tampilan Menu Belajar Huruf

Tampilan menu **Belajar Angka** ini berisi pembelajaran Bahasa Inggris tentang angka mulai dari angka 1 sampai dengan 10. Yang menarik pada menu ini adalah bahwa selain pengguna dapat mengetahui Bahasa Inggris dari angka 1 sampai 10, pengguna juga dapat belajar berhitung karena tampilan yang diperlihatkan bukan berupa angka saja, melainkan sejumlah buah, sejumlah benda dan lain-lain. Berikut adalah tampilan menu belajar angka tersebut.



Gambar 12. Tampilan Menu Belajar Angka

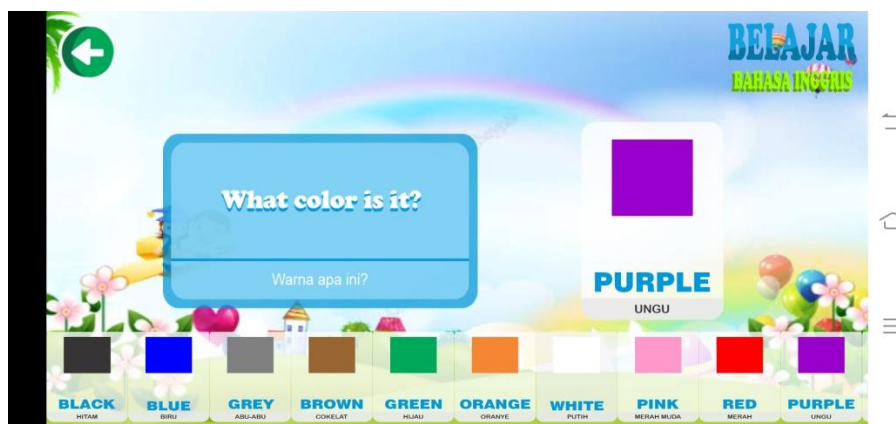
Selanjutnya tampilan menu **Belajar Kalimat** berisikan pelajaran tentang kalimat yang sering digunakan, baik berupa pertanyaan maupun pernyataan dalam kehidupan sehari-hari. Berikut adalah tampilan menu belajar kalimat sehari-hari tersebut.



Gambar 13. Tampilan Menu Belajar Kalimat Sehari-Hari

Tampilan menu **Belajar Warna** berisi pembelajaran Bahasa Inggris terkait dengan

warna-warna. Pada pembelajaran ini terdapat 11 warna yang sudah dilengkapi dengan gambar berwarna sehingga pengguna bisa mengetahui dan melihat secara visual warna apa yang dimaksudkan. Berikut adalah tampilan dari halaman belajar warna.



Gambar 14. Tampilan Menu Belajar Warna

Selanjutnya tampilan menu **Belajar Anggota Keluarga** berisi pembelajaran macam-macam anggota keluarga dalam bahasa inggrisnya masing-masing. Misalnya ayah, ibu, anak, saudara laki-laki, saudara perempuan, kakak, adik dan sebagainya. Berikut adalah tampilan menu belajar anggota keluarga tersebut.



Gambar 15. Tampilan Menu Belajar Anggota Keluarga

Tampilan menu **Belajar Benda di Sekolah** berisi pembelajaran tentang berbagai macam benda yang paling sering dijumpai di Sekolah. Misalnya seperti jam dinding, papan tulis, meja guru, ditambahi dengan murid dan guru beserta dengan Bahasa Inggrisnya yang ada pada daftar menu belajar benda di Sekolah. Berikut ini adalah tampilan menu belajar benda di Sekolah.



Gambar 16. Tampilan Menu Belajar Benda di Sekolah

Tampilan selanjutnya adalah halaman **Kuis Tebak Kata** yang berisi kuis tebak-tebakan dalam Bahasa Inggris yang harus dijawab oleh pengguna. Pada halaman ini berisikan satu gambar yang harus ditebak apa Bahasa Inggris dari benda yang ada pada gambar tersebut. Jika jawaban yang diberikan pengguna benar, maka akan diberikan skor 10. Tetapi jika jawaban yang diberikan user salah, maka skor akan dikurangi 5. Berikut adalah tampilan dari halaman kuis tebak kata tersebut.



Gambar 17. Tampilan Menu Kuis Tebak Kata

#### 4.4. Pengujian Aplikasi

Pengujian aplikasi bantu belajar Bahasa Inggris berbasis *mobile* untuk anak-anak Sekolah Dasar ini dilakukan mengacu pada *Black Box Testing*. Pengujian ini dilakukan dengan melakukan pengamatan pada output atau luaran hasil eksekusi [11]. Dari hasil pengujian diperoleh bahwa dari 10 fitur aplikasi sudah berjalan dengan baik sesuai fungsinya. Laporan pengamatan meliputi komponen yang diuji, *test case* pengujian serta hasil uji yang dapat dilihat seperti pada Tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Pengujian Aplikasi

No	Komponen Uji	Test Case	Hasil Uji	Kesimpulan
1	Halaman Login	Percobaan masuk aplikasi dengan nama dan kunci yang benar.	Berhasil masuk aplikasi	Valid
		Percobaan masuk aplikasi dengan nama dan kunci yang salah.	Tidak berhasil masuk	Valid
2	Registrasi User	Melakukan pendaftaran pengguna untuk mendapatkan nama dan kunci masuk aplikasi.	Berhasil mendapatkan nama dan kunci.	Valid
3	Belajar Huruf	Menjalankan halaman menu belajar huruf	Berhasil menggunakan aplikasi sesuai fitur	Valid
4	Belajar Angka	Menjalankan halaman menu belajar angka	Berhasil menggunakan aplikasi sesuai fitur	Valid
5	Belajar Kalimat Sehari-hari	Menjalankan halaman menu belajar kalimat sehari-hari	Berhasil menggunakan aplikasi sesuai fitur	Valid
6	Belajar Warna	Menjalankan halaman menu belajar warna dalam Bahasa Inggris.	Berhasil menggunakan aplikasi sesuai fitur	Valid
7	Anggota Keluarga	Menjalankan halaman menu mengenal anggota keluarga	Berhasil menggunakan aplikasi sesuai fitur	Valid
8	Benda di Sekolah	Menjalankan halaman menu mengenal benda di sekolah	Berhasil menggunakan aplikasi sesuai fitur	Valid
9	Kuis	Menjawab Benar	Nilai bertambah 10	Valid
		Menjawab Salah	Nilai berkurang 5	Valid
10	Melakukan pengujian audio dan musik	Menjalankan aplikasi dan mendengarkan audio dan musik sesuai fitur	Audio dan musik terdengar sesuai fitur	Valid

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini dilakukan untuk merancang sebuah aplikasi bantu belajar Bahasa Inggris berbasis *mobile* untuk anak-anak Sekolah Dasar. Berdasarkan uji aplikasi yang dilakukan, aplikasi tersebut telah memenuhi kebutuhan baik dari pengguna anak Sekolah Dasar maupun berdasarkan masukan dari pihak Guru. Dengan demikian, aplikasi ini diharapkan dapat membantu anak-anak sekolah dasar dalam belajar Bahasa Inggris dengan baik, menyenangkan dan mudah dipahami. Aplikasi ini juga membantu anak-anak memahami pengetahuan tentang angka, huruf, kalimat sehari-hari, anggota keluarga dan benda dalam Bahasa Inggris, baik secara lafal, pengucapan dan maknanya.

Aplikasi ini memiliki beberapa keterbatasan seperti belum adanya pengaturan yang dinamis bagi user untuk melakukan setup materi dan juga *quiz*. Rekomendasi untuk penelitian ke depan diharapkan dapat menambahkan fitur-fitur yang lebih dinamis terutama untuk bagian administrator yang akan melakukan setup data pembelajaran maupun latihan.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Aedi, N & Amaliyah, N, *Manajemen Kurikulum Sekolah*. Gosyen Publishing.

Yogyakarta, 2017.

- [2] Maili, S. N. "Bahasa Inggris Pada Sekolah Dasar: Mengapa Perlu Dan Mengapa Dipersoalkan", *Jurnal Pendidikan Uniska*, Vol 6 No 1, 2018.
- [3] Nurganingsih, S (2021). "Luncurkan EPI Report 2021, EF: Indonesia Urutan 80 Dari 112 Negara Di Dunia", *Rakyat Merdeka*, Edisi 29 Nopember 2021.
- [4] Sudrajat, D., "Studi Tentang Pelaksanaan Pengajaran Bahasa Inggris". *Jurnal CENDEKIA*, Vol 9, No 1, April 2015.
- [5] Maili, N, S.. "Masalah-Masalah Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Sekolah Dasar di Jakarta", *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran*, Vol 11, Nomor 1, 2017.
- [6] Afrianto, I., Irfan, M. F., & Atin, S. "Aplikasi Chatbot Speak English Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Android", *Jurnal Sistem Komputer, KOMPUTIKA: Jurnal Sistem Komputer*, Vol 8, No. 2, 2019.
- [7] Septian, H., Hidayat, E. W., & Rahmatulloh, A. "Aplikasi Pengenalan Bahasa Arab Dan Bahasa Inggris Untuk Anak-Anak Berbasis Android", *Jurnal Online Informatika*, Vol 2 Nomor 2, 2017.
- [8] Akhriana, S.A. "Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Android", *Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi Informasi*, Vol 8 Nomor 2, 2019.
- [9] Pribadi, R. B, *Model-Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: PT. Dian Rakyat, 2009.
- [10] Sutejo, A.J, Tanaamah, A.R, "Perancangan dan Implementasi Sistem Informasi Pendataan Barang dengan Aplikasi WDCSI-Warehouse Data Collection with System Information", *AITI: Jurnal Teknologi Informasi*, Vol 19 No 1, 2022.
- [11] Wahyono, T., Purwanto, "Sistem Pemetaan Kesehatan Koperasi di Provinsi Jawa Tengah untuk Peningkatan Manajemen Pengawasan oleh Dinas Koperasi UKM", *Jurnal Algoritma*, Vol. 18 No. 1, 2021