

APLIKASI PENDUKUNG PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS MENGUNAKAN MEDIA LAGU BERBASIS ANDROID

Joko Sutrisno¹, Very Karnadi²

¹Mahasiswa Program Studi Teknik Informatika, Universitas Putera Batam

²Dosen Program Studi Teknik Informatika, Universitas Putera Batam

Email: pb160210115@upbatam.ac.id

ABSTRACT

English is an important language because in today's development we will easily communicate with people all over the world. The sophistication of today's technology such as smartphones makes many people depend on its function both among adults, teenagers, and children. The importance of learning English can be taught since childhood, more precisely when still in elementary school. In the classroom children only get knowledge from books described by teachers that can make children bored in learning while children prefer to play. The progress of today's tekonogi is also easily used by children to play such as watching videos, listening to songs and playing games. Utilizing today's technological advances can be used to create a fun application such as listening to songs to support children's learning outside school hours so as to increase their knowledge. The research method used in this research is data collection method with interview technique and literature study, system design using Unified Modelling Language (UML). As a result of the research, which is an English Language Learning Support App Using Android-Based Song Media, this app is intended for elementary school children in grade 4. The application contains indonesian children's songs containing a lyric and translation along with a description. This app was created using Android Studio with the Java programming language.

Keywords: Android, Android Studio, Java, Smartphone, Unified Modelling Language

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman saat ini memungkinkan seseorang dengan mudah dapat berkomunikasi dengan orang lain bahkan diseluruh dunia. Kemajuan teknologi saat ini memberikan kemudahan bagi seseorang hampir

dalam semua kegiatannya. Tidak hanya ketika berada di rumah namun kecanggihan teknologi saat ini memungkinkan seseorang dapat menggunakannya bahkan diluar rumah (Ocan & Goz, 2017). Pentingnya komunikasi saat ini seperti bahasa inggris yang merupakan salah satu

bahasa yang paling banyak digunakan diseluruh dunia menjadi sangat penting ketika akan berkomunikasi mengingat dengan kemajuan teknologi saat ini. Kemampuan bahasa inggris dapat diajarkan sedini mungkin misalnya ketika masa sekolah dasar. Ketika belajar didalam kelas penyampaian materi umumnya masih menggunakan buku

yang dibacakan oleh guru yang cenderung membuat anak merasa bosan. Saat belajar anak cenderung lebih menyukai bila dibarengi dengan bermain sehingga penyampaian materi mudah tersampaikan misalnya seperti mendengarkan lagu (Roffiq et al., 2017). Melalui kemajuan teknologi saat ini belajar bahasa inggris tidak hanya bisa

Dilakukan didalam sekolah namun bisa dilakukan diluar jam sekolah dan juga bisa dibuat lebih menyenangkan sambil mendengarkan lagu sehingga penyampaian materi bisa lebih mudah diterima oleh anak.

KAJIAN TEORI

2.1 Perangkat Lunak/Software

Perangkat lunak adalah intruksi langsung komputer untuk melakukan pekerjaan dan dapat ditemukan disetiap aspek kehidupan modern dari aplikasi yang kritis untuk hidup, seperti perangkat pemantauan medis dan pembangkit tenaga listrik sampai perangkat hiburan, seperti video game (Herliana & Rasyid, 2016). Perangkat lunak adalah bagian dari sistem yang lebih besar, pekerjaan dimulai dari pembentukan kebutuhan-kebutuhan untuk seluruh elemen sistem dan kemudian memilah mana yang untuk pengembangan perangkat lunak. Hal ini penting, ketika perangkat lunak harus berkomunikasi dengan hardware, orang, dan basis data (Budi et al., 2016).

2.2 Bahasa Inggris

Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional penting yang dapat menghubungkan masyarakat dengan dunia dalam berbagai aspek termasuk aspek pendidikan. Hal ini telah ditunjukkan dengan peraturan pemerintah yang menjadikan mata pelajaran bahasa Inggris sebagai mata pelajaran wajib untuk dipelajari siswa dari sekolah dasar hingga jenjang SMA. Hal tersebut menunjukkan betapa

pentingnya penguasaan bahasa asing, khususnya bahasa Inggris sebagai salah satu pengantar kesuksesan bidang akademik seseorang maupun untuk menunjang karir di dunia kerja. Selain itu terdapat tiga elemen bahasa yang berperan penting dalam mendukung keempat keterampilan tersebut, yaitu pronunciation (pelafalan), vocabulary (kosa kata), dan grammar (struktur bahasa). Pada dasarnya setiap siswa mempunyai karakteristik berbeda termasuk pada teknik belajar (Megawati, 2016). Bahasa Inggris sebagai asing merupakan bahasa negara lain yang tidak digunakan secara umum dalam interaksi sosial atau awam. Hal ini mengakibatkan, khususnya di lingkungan anak, bahasa Inggris ini jarang digunakan. Sementara itu, tuntutan hidup di zaman yang semakin canggih dewasa ini agaknya sedikit memaksa kita untuk menguasai Bahasa Inggris karena lebih dari setengah negara di dunia ini telah menjadikan bahasa Inggris sebagai bahasa global (Sari, 2018).

2.3 Multimedia

Pengertian multimedia memiliki bermacam - macam arti dalam ruang lingkup perkembangan teknologi di zaman modern saat ini. Kombinasi berbagai aspek seperti teks, gambar, suara dan video ialah sebuah perpaduan yang dapat memberikan hasil yang berbeda dalam konteks penyampaian isi didalam sebuah ilmu dalam bidang teknologi (Diah & Nita, 2018). Penggabungan berbagai macam aspek yang dapat ditampilkan sebuah komputer yang bisa diberikan secara interaktif sehingga

memberikan cara tersendiri dalam penyampaian sebuah pesan dan lebih mudah untuk diterima (Nurajizah, 2016). Multimedia merupakan kombinasi teks,

seni, gambar, animasi, video yang disampaikan melalui komputer atau dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan secara interaktif.

2.4 Lagu

Pengertian multimedia memiliki bermacam - macam arti dalam ruang lingkup perkembangan teknologi di zaman modern saat ini. Kombinasi berbagai aspek seperti teks, gambar, suara dan video ialah sebuah perpaduan yang dapat memberikan hasil yang berbeda dalam konteks penyampaian isi didalam sebuah ilmu dalam bidang teknologi (Diah & Nita, 2018). Penggabungan berbagai macam aspek yang dapat ditampilkan sebuah komputer yang bisa diberikan secara interaktif sehingga memberikan cara tersendiri dalam penyampaian sebuah pesan dan lebih mudah untuk diterima (Nurajizah, 2016). Multimedia merupakan kombinasi teks, seni, gambar, animasi, video yang disampaikan melalui komputer atau dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan secara interaktif.

2.5 Android

Endang Retnoingsih, jafar Shadiq dan Dony Oscar menyatakan Pembelajaran bertujuan membantu agar memperoleh pengalaman baik pengetahuan, keterampilan, dan nilai agar menjadi bertambah kuantitas maupun kualitasnya. Untuk itu pendidikan harus mampu mempersiapkan sumber daya manusia yang kreatif (Retnoningsih et al., 2017). Pembelajaran bertujuan agar memperoleh berbagai pengalaman yang meliputi pengalaman pengetahuan, pengalaman keterampilan, dan pengalaman nilai yang berfungsi sebagai pengendali sikap dan perilaku menjadi bertambah, baik kuantitas maupun kualitasnya. Memperkaya diri dengan ilmu yang didapat dari pembelajaran baik dari pengalaman, pengetahuan, dan keterampilan.

2.6 Software Pendukung

A. Android Studio

Android Studio yang merupakan Lingkungan Pengembangan Terpadu - Integrated Development Environment (IDE) untuk pengembangan aplikasi Android, berdasarkan IntelliJ IDEA. Selain merupakan editor kode IntelliJ dan alat pengembang yang berdaya guna, Android Studio menawarkan fitur lebih banyak untuk meningkatkan produktivitas saat membuat aplikasi Android, misalnya sistem versi berbasis Gradle yang fleksibel, emulator yang cepat dan kaya fitur yang artinya android emulator dapat menjalankan aplikasi lebih cepat dari pada perangkat sebenarnya dan dapat di konfigurasi ke beragam perangkat. Instant Run untuk mendorong perubahan ke aplikasi yang berjalan tanpa membuat APK baru, template kode dan integrasi GitHub untuk membuat fitur aplikasi yang sama dan mengimpor kode contoh, alat pengujian dan kerangka kerja yang ekstensif, alat Lint untuk meningkatkan kinerja, kegunaan, kompatibilitas versi, dan masalah-masalah lain, dukungan C++ dan NDK sehingga mempercepat pembuatan JNI diaplikasi, dukungan bawaan untuk Google Cloud Platform, mempermudah pengintegrasian Google Cloud Messaging dan App Engine (Nasution et al., 2019).

Android Studio merupakan sebuah IDE (Integrated Development Environment) untuk pengembangan aplikasi android, aplikasi ini dipublikasikan oleh Google pada tanggal 16 mei 2013 dan tersedia secara gratis dibawah lisensi Apache 2.0. Android studio ini menggantikan software pengembangan android sebelumnya yaitu Eclipse (Maiyana, 2018). Android

Studio dapat dijalankan di operasi sistem Windows, Linux, dan MacOS. Pada versi yang terbaru terdapat beberapa istilah didalam Android Studio seperti *manifes* yang berisi file *AndroidManifest.xml*., *java* yang berisi file kode sumber Java, dan *res* yang berisi tentang tata letak XML, string UI dan gambar bitmap.

B. Star UML

StarUML adalah sebuah software open source untuk perancangan pengembangan sebuah sistem/perangkat lunak yang mendukung pemodelan seperti *use case*, *activity diagram*, *sequence diagram*, dan fungsi lainnya. Berbagai kemudahan yang diberikan membuat *software* ini sangat cocok untuk digunakan saat pembuatan pemodelan suatu proyek pembuatan perangkat lunak sehingga dapat mempercepat pengerjaan suatu proyek. Selain itu, karena *software* ini bersifat *open source* maka dapat diinstal secara gratis.

C. Unified Modelling Language

Unified Modelling Language (UML) mempunyai peran yang sangat penting dalam membangun sebuah software karena merupakan bahasa standar yang sering digunakan dalam merancang, dokumentasi, dan visualisasi sistem perangkat lunak. UML menawarkan standar untuk merancang model sebuah sistem untuk membangun perangkat lunak (Zulkifli, 2018). UML pada penggunaannya dapat digunakan pada model jenis perangkat lunak apapun yang akan dibangun. Unified Modeling Language (UML) adalah sebuah bahasa yang berdasarkan gambar untuk memvisualisasikan, menspesifikasikan, membangun dan pendokumentasian dari sebuah sistem pengembangan perangkat lunak berbasis Objek. Unified Modeling Language (UML) bukanlah merupakan bahasa pemrograman tetapi model-model yang tercipta berhubungan langsung dengan berbagai macam bahasa pemrograman, sehingga

memungkinkan melakukan pemetaan (mapping) langsung dari model-model yang dibuat dengan Unified Modeling Language (UML) dengan 90 bahasa-bahasa pemrograman berorientasi obyek, seperti Java. UML tersusun atas sejumlah elemen grafis membentuk 9 diagram-diagram (Nugroho et al., 2017).

1) Use Case Diagram

Use Case Diagram adalah suatu interaksi antara sistem dan pelaku yang memiliki alur yang kemudian akan diterapkan pada sebuah sistem yang akan dibuat. Interaksi ini nantinya akan menjadi dasar perintah dimana ketika pelaku melakukan tindakan maka sistem akan meresponnya. *Use Case Diagram* juga dapat dikatakan sebagai gambaran pola yang akan digunakan ketika proses interaksi terjadi. Diagram ini menunjukkan fungsionalitas suatu sistem atau kelas dan bagaimana sistem ini berinteraksi dengan dunia luar. *Use case diagram* dapat digunakan untuk memperoleh kebutuhan sistem dan memahami bagaimana sistem seharusnya bekerja (Nugroho et al., 2017).

2) Activity Diagram

Activity Diagram merupakan sebuah gambaran atau visualisasi dari kegiatan terjadi didalam sistem. Menjelaskan bagaimana sistem merespon dan menampilkan hasil dari perintah mulai dari urutan kegiatannya. *Activity diagram* menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana setiap alir berawal, keputusan yang mungkin terjadi, dan bagaimana suatu aktivitas berakhir. *Activity diagram* juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa kegiatan. Sebuah aktivitas dapat direalisasikan oleh satu use case atau lebih (Nugroho et al., 2017).

3) Sequence Diagram

Sequence Diagram adalah sebuah diagram yang menampilkan hasil interaksi yang terjadi dari respon antara objek – objek yang saling mengirimkan pesan. *Sequence diagram* menggambarkan interaksi antar objek berupa pesan (message) yang digambarkan terhadap waktu. *Sequence diagram* terdiri antar dimensi vertikal (waktu) dan dimensi horizontal (objek-objek yang terkait) (Nugroho et al., 2017). Fungsi lainnya dari *Sequence Diagram* ialah memfokuskan identifikasi metode didalam sistem. *Sequence Diagram* digunakan untuk menjelaskan dan memodelkan *use case*.

4) Class Diagram

Menurut (Wira et al., 2019) class diagram ialah menjelaskan secara garis besar mengenai kelas-kelas perancangan sistem dari sudut pandang struktur sistem yang dapat memperjelas fungsi-fungsinya. Atribut dan operasi merupakan bagian dari Class Diagram yang dapat memberi gambaran hubungan antara perancangan dan perangkat lunaknya sehingga sesuai dengan pembuatan programnya.

2.7 Penelitian Terdahulu

Sebagai referensi pada penelitian ini maka peneliti mengambil beberapa penelitian terdahulu yang berindeks ISSN, yaitu sebagai berikut :

1. Menurut (Ocan & Goz, 2017) ada begitu banyak kemudahan yang didapatkan dari perkembangan teknologi saat ini yang memberikan begitu banyak manfaat kepada kehidupan manusia. Perkembangan teknologi telah menjadi bagian alat yang sangat penting yang berfungsi untuk kemudahan. Orang – orang tidak lagi menggunakan perangkat *mobile* mereka ketika dirumah, namun digunakan juga ketika berada di luar rumah. Alasan ini yang menjadikan perangkat *mobile* begitu

sering digunakan bagi kebanyakan orang untuk menghabiskan waktunya. Walaupun demikian, perangkat ini tidak sepenuhnya memberikan pengaruh positif namun ada juga beberapa yang menjadikannya memiliki dampak negative. Bagi anak – anak, perangkat *mobile* sulit dikendalikan. Ketika anak – anak menghabiskan waktunya hanya untuk menggunakan perangkat mereka seperti bermain sebuah permainan, maka itu menjadi peringatan bahwa dampak buruk bagi perkembangan pendidikan mereka. Kita tahu bahwa dengan memberikan pengawasan bagi anak – anak adalah salah satu solusi bagi orang tua untuk bijak dalam memberikan perangkat *mobile*. Hal itu dapat di raih jika kita sebagai orang tua dapat memberikan pengertian dan penjelasan yang tepat sehingga ide awal manfaat teknologi sebagai kemudahan bagi kehidupan manusia sesuai dengan rancangannya. Melalui pemahaman tersebut maka ketika anak sedang bermain dengan perangkat mereka maka anak akan dapat menjelajahi dan mendapat informasi baru untuk bisa dapat dipelajari.

2. Jurnal dari (Ahmad et al., 2018) menyatakan bahwa bahasa inggris merupakan hal yang sangat penting dalam berkomunikasi dan sifatnya universal, bahkan sudah diajarkan kepada kita ketika masih duduk dibangku kanak – kanak. Ada beberapa komponen dalam bahasa inggris yang memiliki peran yang sangat penting dipelajari yaitu *Grammar* dan *Tenses*. Dalam praktinya ketika belajar, pada umumnya para siswa akan mengalami kendala yang sering ditemui ketika belajar bahasa inggris yaitu suasana bosan dikarenakan hanya menggunakan media buku. Atas dasar alasan itu maka dengan menggunakan aplikasi *mobile* dapat

membuat peserta didik lebih tertarik untuk belajar karena memiliki tampilan yang lebih menyenangkan. Fungsi lain dari aplikasi *mobile* untuk belajar ialah dapat mengoptimalkan proses belajar karena tidak terikat ruang dan waktu sehingga menambah rangsangan untuk belajar, menambah wawasan didalam aplikasi tersebut.

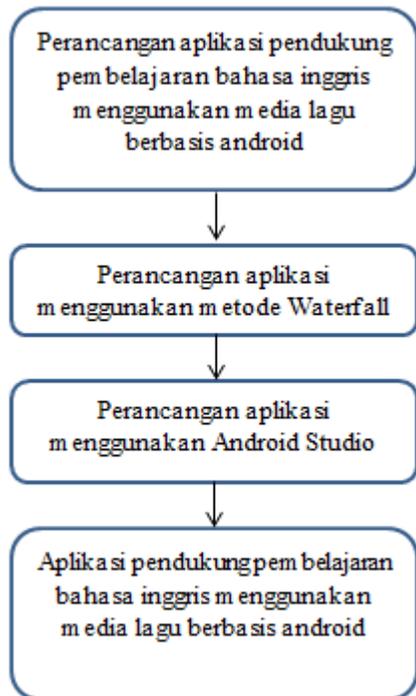
3. Menurut pernyataan dari (Arfan & Iqbal, 2020) pendidikan merupakan hal yang sangat penting dan bisa didapatkan di sekolah formal mulai sejak dini. Pendidikan dengan kualitas yang baik akan mempengaruhi pendidikan yang baik juga bagi siswa. Ketika sekolah pelajaran yang penting untuk dipelajari adalah bahasa inggris. Dalam proses belajar, para siswa menemui kendala ketika guru menyampaikan materinya dikarenakan guru hanya berceramah. Selain itu, sumber yang digunakan hanya berasal dari buku. Jika proses belajar seperti itu siswa ketika memahami materi kurang termotivasi. Untuk mengatasi kendala tersebut maka dapat dilakukan evaluasi metode belajar diruang kelas dengan pendekatan metode belajar bahasa inggris menggunakan aplikasi android dimana aplikasi ini dapat dijadikan sebagai pendukung pembelajaran ruang kelas dalam memahami materi. Aplikasi yang dibuat nantinya akan memberikan cara belajar dengan cara memperkenalkan materi seperti *vocabulary* dan *tenses* dalam bentuk teks dan ucapan yang sesuai.
4. Bahasa inggris merupakan bahasa internasional dan salah satu bahasa resmi yang digunakan oleh PBB, dimana banyak kegiatan – kegiatan internasional yang dilaksanakan menggunakan bahasa inggris. Oleh sebab itu penting bagi seseorang memiliki kemampuan bahasa inggris yang baik. Salah satu untuk

mengetahui kemampuan bahasa inggris ialah dengan mengikuti tes standar yang disebut TOEFL. Salah satu manfaat lain dari memiliki nilai TOEFL yang adalah dapat digunakan ketika seseorang akan melanjutkan studi ataupun bekerja diluar negeri. Penting untuk diketahui bahwa kemampuan bahasa inggris sangat dibutuhkan, apalagi di zaman sekarang dan maka dari itu bahasa inggris sudah dimasukkan kedalam mata pelajaran sekolah mulai dari tingkat dasar (SD) sampai ke perguruan tinggi (Dewi, 2017).

5. Sebuah jurnal dari (Sari, 2018) menyatakan bahwa bahasa inggris merupakan bahasa asing yang mempunyai keistimewaan tersendiri karena bahasa ini digunakan hampir kebanyakan negara di dunia. Terlebih pentingnya kemampuan bahasa inggris saat ini di zaman modern seperti agaknya membuat seseorang harus mampu menggunakan bahasa inggris. Sejak dini seharusnya sudah diajarkan tentang bahasa inggris karena pada saat usia dini adalah masa dimana seseorang dalam kemampuan belajar yang lebih mudah dalam menyerap ilmu. Umumnya masyarakat indonesia jarang sekali menggunakan bahasa inggris dalam kehidupan sehari – hari, hal itu sudah diketahui karena memang bahasa inggris bukan bahasa ibu negara Indonesia. Ada berbagai macam tahapan – tahapan dalam mempelajari bahasa inggris. Secara umum pembelajaran bahasa inggris di sekolah dasar ialah tentang kosa kata (*grammar*) dan *tenses*. Karena kurangnya pengetahuan dasar tentang bahasa inggris maka dibuatlah pelatihan kemampuan yang bertujuan untuk memberikan peningkatan pembelajaran khususnya di sekolah dasar.

2.8 Kerangka Pemikiran

Inputan pada penelitian ini adalah materi pembelajaran bahasa inggris menggunakan media lagu yang akan diproses menggunakan Android Studio untuk membuat suatu aplikasi pendukung pembelajaran bahasa inggris menggunakan media lagu berbasis android.



Gambar 1. Kerangka Pemikiran
(Sumber : Data Penelitian,2020)

METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian

Desain penelitian dapat diartikan sebagai gambaran umum dari hasil semua kegiatan yang sudah dilakukan selama penelitian berlangsung, mulai dari perencanaan, pelaksanaan serta tahapan – tahapan yang dilakukan hingga mendapatkan hasil akhir. Desain penelitian sangat penting sehingga hasil akhirnya nanti dapat ditarik kesimpulan dari semua proses penelitian.

A. Identifikasi Masalah

Pada tahapan ini peneliti mencari tahu informasi mengenai kegiatan dan proses belajar mengajar yang diberikan guru kepada para siswa sekolah dasar khususnya mata pelajaran bahasa inggris dimana didapatkan sebuah informasi bahwa siswa mendapat pembelajaran dari guru hanya dari penyampaian materi dari buku.

B. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan dua cara yaitu studi pustaka dan wawancara. Studi pustaka dengan mengambil buku dan jurnal yang diterbitkan 10 tahun terakhir sebagai referensi dan wawancara dilakukan di SDIT 02 Darussalam Batam dengan ibu guru pengajar bahasa inggris.

C. Pengolahan Data

Setelah melakukan pengumpulan data kemudian dilakukan pengolahan data menggunakan Unified Modelling Language (UML).

D. Pembuatan Program

Setelah pengolahan data menggunakan UML selesai selanjutnya program dibuat dengan *Android Studio* dan menggunakan bahasa pemrograman *Java*.

E. Pengujian Program

Tahap pengujian akan dilakukan untuk menjalankan aplikasi yang bertujuan untuk memastikan apakah aplikasi sesuai dengan perancangannya dan meminta saran sebagai referensi untuk melakukan perbaikan pada penelitian selanjutnya.

3.2 Metode Perancangan Sistem

Dalam perancangan sistem Aplikasi Pendukung Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Media Lagu Berbasis Android peneliti menggunakan *Unified Modelling Language* (UML)

diantaranya meliputi *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram* dan *Diagram Class*.

A. Use Case Diagram

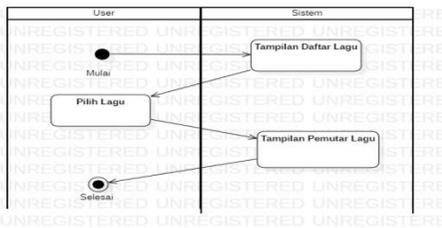
Pada penggunaannya dalam aplikasi ini *user* akan ditampilkan sebuah menu pilihan daftar lagu anak indonesia yang nantinya ketika diputar lagu akan menampilkan lirik lagu dan terjemahannya.



Gambar 2. *Use Case Diagram* (Sumber : Data Penelitian,2020)

B. Diagram Activity

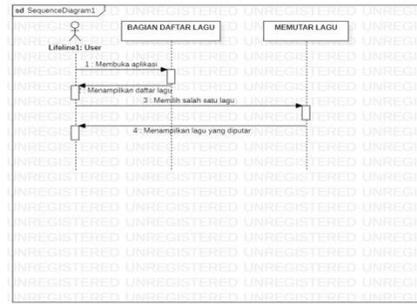
Menjelaskan tentang tindakan yang akan ditampilkan dari keputusan user dan akan direspon oleh sistem sehingga akan ditampilkan sebuah tampilan yang sesuai dengan perintah yang sudah ditentukan mulai dari awal hingga akhir proses. Berikut merupakan gambaran tampilan beserta penjelasannya.



Gambar 3. *Activity Diagram* (Sumber : Data Penelitian,2020)

C. Sequence Diagram

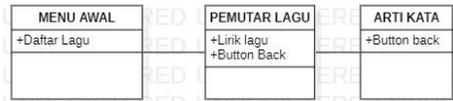
Diagram sekuen merupakan penjelasan dari keseluruhan kejadian yang saling berkaitan pada setiap bagiannya dan menggambarkan setiap alur dari proses yang diambil dari user ke sistem. Berikut ini merupakan gambaran dari diagram sekuen didalam aplikasi.



Gambar 4. *Diagram Sequence* (Sumber : Data Penelitian,2020)

D. Diagram Class

Gambar dibawah ini merupakan diagram class dari aplikasi yang dibuat.



Gambar 5. *Diagram Class* (Sumber : Data Penelitian,2020)

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Berikut ini merupakan hasil dari penelitian aplikasi pendukung pembelajaran bahasa inggris menggunakan media lagu berbasis *Android*.

a. Tampilan menu utama



Gambar 6. Tampilan Menu Utama
(Sumber : Data Penelitian,2020)

b. Tampilan menu pemutar lagu



Gambar 7. Tampilan Menu pemutar Lagu
(Sumber : Data Penelitian, 2020)

Tabel 1. Black-Box Tampilan Awal

Masukan	Harapan	Keluaran	Kesimpulan
Akses aplikasi Pendukung Pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan Media Lagu	Sistem menampilkan tampilan awal	Menu tampilan awal ditampilkan dengan baik	Sesuai harapan

(Sumber : Data Penelitian,2020)

Tabel 2. Black-Box Tampilan Pemutar Lagu

Masukan	Harapan	Keluaran	Kesimpulan
Akses aplikasi Pendukung Pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan Media Lagu	Sistem menampilkan tampilan awal	Menu tampilan awal ditampilkan dengan baik	Sesuai harapan

Klik Judul Lagu	Sistem menampilkan tampilan Pemutar Lagu	Tampilan Pemutar Lagu ditampilkan dengan baik	Sesuai harapan
-----------------	--	---	----------------

(Sumber : Data Penelitian, 2020)

Masukan, harapan, dan keluaran telah sesuai dengan yang diinginkan

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dengan adanya aplikasi android ini bisa dimanfaatkan sebagai pendukung belajar anak sekolah dasar tentang bahasa inggris selain disekolah yang dikemas dengan lebih menyenangkan dan menarik. Walaupun demikian aplikasi ini tetap masih ada kekurangan dan dimasih perlu adanya pembaharuan lagi sehinggadalam tujuan aplikasi ini dibuat dapat menambah wawasan dalam belajar dan diharapkan dapat mendapat tanggapan baik dari pengguna.

5.2 Saran

Aplikasi ini diharapkan untuk peneliti kedepannya bisa memberikan tambahan fitur yang lebih bervariasi seperti pilihan lagu lebih banyak, tambahan lagu selain lagu anak indonesia, penambahan keterangan seperti grammar,vocabulary, rumus-rumus penulisan kalimat serta soal-soal agar lebih menarik untuk pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, A., Hadiansa, A., & Hidayatullah, R. (2018). Aplikasi Media Pembelajaran Tenses Bahasa Inggris Berbasis Android. *L E N T E R a D U M a I*, 9, 42–46.
- Arfan, M., & Iqbal, M. (2020). *APLIKASI MODEL PENGENALAN DAN PEMBELAJARAN VOCABULARY DAN TENSES APPLICATION OF*

INTRODUCTION AND LEARNING MODELS VOCABULARY AND TENSES. 6(1), 26–33.

Budi, D. S., Siswa, T. A. Y., & Abijono, H. (2016). *Analisis Pemilihan Penerapan Proyek Metodologi Pengembangan Rekayasa Perangkat Lunak*. 5(November), 24–31.

Dewi, D. S. (2017). *PENGARUH GRAMMATICAL KNOWLEDGE TERHADAP SKOR LISTENING TOEFL TEST MAHASISWA PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS UNIVERSITAS RIAU KEPULAUAN*. 3(1), 17–24.

Diah, I., & Nita, S. (2018). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa*. 1(2), 68–75.

Herliana, A., & Rasyid, P. M. (2016). *SISTEM INFORMASI MONITORING PENGEMBANGAN SOFTWARE PADA TAHAP*. 1, 41–50.

Maiyana, E. (2018). Pemanfaatan Android Dalam Perancangan Aplikasi Kumpulan Doa. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 4(1), 54–65. <https://doi.org/10.22216/jsi.v4i1.3409>

Megawati, F. (2016). *Kesulitan Mahasiswa dalam Mencapai Pembelajaran Bahasa Inggris Secara Efektif*. 2, 147–156.

Nasution, A., Efendi, B., & Siregar, I. K. (2019). *PELATIHAN MEMBUAT APLIKASI ANDROID DENGAN ANDROID STUDIO PADA SMP NEGERI 1 TINGGI RAJA*. 2(1), 53–58.

Nugroho, I., Listiyono, H., & Anwar, S. N.

- (2017). *PERANCANGAN UNIFIED MODELLING LANGUAGE APLIKASI SARANA PRASARANA PENDUKUNG PARIWISATA KOTA SEMARANG* Isworo Nugroho 1 , Hersatoto Listiyono 2 , Sariyun Naja Anwar 3. 1, 90–95.
- Nurajizah, S. (2016). *IMPLEMENTASI MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE PADA APLIKASI PENGENALAN LAGU ANAK-ANAK BERBASIS MULTIMEDIA*. 3(2).
- Ocan, M., & Goz, F. (2017). an Educational Mobile City Learning Application for Kids. *The Eurasia Proceedings of Educational & Social Sciences (EPESS)*, 7(2011), 24–29.
- Retnoningsih, E., Shadiq, J., & Oscar, D. (2017). *Pembelajaran Pemrograman Berorientasi Objek (Object Oriented Programming) Berbasis Project Based Learning*. 2(1), 95–104.
- Roffiq, A., Qiram, I., & Rubiono, G. (2017). Media Musik Dan Lagu Pada Proses Pembelajaran. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 2(2), 35. <https://doi.org/10.26737/jpdi.v2i2.330>
- Sari, M. K. (2018). *Peningkatan bahasa inggris dasar tentang tense dan kosa kata kepada murid mda muhammadiyah tanjung medan kabupaten agam*. 1(4), 173–178.
- Wira, D., Putra, T., & Andriani, R. (2019). *Unified Modelling Language (UML) dalam Perancangan Sistem Informasi Permohonan Pembayaran Restitusi SPPD*. 7(1).
- Zulkifli. (2018). *RANCANG BANGUN WEBSITE E-LEARNING DENGAN PEMODELAN UML*. 10(2), 1–15.