



PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS INTERAKTIF MENGUNAKAN APLIKASI BERBASIS ANDROID

Sam Hermansyah¹, Usman M², Jusman Tang

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang

Corresponden Email : sam.hermansyah82@gmail.com

Abstrak

Bahasa Inggris merupakan bahasa universal yang digunakan oleh beberapa negara besar di dunia sebagai bahasa utama. Selain itu, bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang sangat penting untuk dipelajari. Namun, bagi sebagian siswa, belajar bahasa Inggris tidaklah mudah karena beberapa kesulitan, seperti kurangnya rasa percaya diri, kurangnya waktu belajar di luar sekolah, keterbatasan kosakata, kesulitan memahami tata bahasa, dan tidak adanya teman untuk berlatih komunikasi. Dengan memanfaatkan teknologi mobile berbasis Android yang berkembang sangat pesat dan telah menjadi salah satu sistem operasi mobile yang paling banyak digunakan, dapat dikembangkan aplikasi media pembelajaran bahasa Inggris yang membantu siswa belajar secara interaktif dengan menyediakan berbagai fitur sesuai kebutuhan siswa, seperti kumpulan kosakata, materi tata bahasa, dan Chatbot. Aplikasi ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman Dart dan Flutter SDK. Aplikasi ini bermanfaat sebagai media pembelajaran dan dapat digunakan oleh semua siswa di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA). Berdasarkan hasil uji Black Box, semua tombol dan input berfungsi dengan normal. Hasil pengujian pengguna menunjukkan nilai kepuasan sebesar 86% dari 25 responden, yang menunjukkan bahwa aplikasi ini efektif digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Inggris.

Kata Kunci: Bahasa Inggris, Android, Pembelajaran Interaktif, Aplikasi Mobile, Flutter SDK

Abstract

English is a universal language used by major countries worldwide as their main language. Additionally, English is an important international language to learn. However, for some students, learning English is not easy due to several difficulties, such as lack of confidence, insufficient study time outside school, limited vocabulary, difficulty understanding grammar, and the absence of peers to practice communication with. By leveraging rapidly developing Android-based mobile technology, which has become one of the most widely used mobile operating systems, an interactive English learning application can be developed to assist students in learning English interactively. This application provides various features tailored to student needs, such as vocabulary collections, grammar materials, and

Chatbots. The application is developed using the Dart programming language and Flutter SDK. It is designed to serve as a learning medium for high school (SMA) students. Based on Black Box testing results, all buttons and inputs functioned normally. User testing yielded a satisfaction score of 86% from 25 respondents, demonstrating the application's effectiveness as a medium for learning English.

Keywords: English, Android, Interactive Learning, Mobile Application, Flutter SDK

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan bahasa universal yang digunakan oleh sebagian besar negara di dunia sebagai bahasa utama. Selain itu, bahasa Inggris juga menjadi bahasa internasional yang sangat penting untuk dipelajari, karena penguasaan bahasa ini dapat membuka peluang yang lebih luas bagi seseorang untuk terlibat dalam dunia internasional. Beberapa negara bekas kolonial Inggris bahkan menempatkan bahasa Inggris sebagai bahasa kedua yang wajib dikuasai. Di Indonesia, meskipun bahasa Inggris dianggap sebagai bahasa asing, tetap menempati posisi penting dalam kehidupan sehari-hari dan dalam pendidikan formal mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Namun, bagi sebagian besar pelajar, belajar bahasa Inggris adalah sesuatu yang tidak mudah. Beberapa kesulitan umum yang dihadapi oleh siswa termasuk kurangnya rasa percaya diri dalam menggunakan bahasa Inggris, terbatasnya waktu belajar di luar jam sekolah, kurangnya penguasaan kosa kata, kesulitan memahami tata bahasa (grammar), dan tidak adanya teman untuk berlatih berkomunikasi dalam bahasa Inggris. Semua faktor ini menghambat proses pembelajaran bahasa Inggris secara efektif dan efisien.

Dengan perkembangan teknologi mobile berbasis Android yang sangat pesat, dimana Android telah menjadi salah satu sistem operasi mobile yang paling banyak digunakan di dunia, peluang untuk mengembangkan aplikasi pembelajaran yang inovatif dan interaktif menjadi sangat besar. Aplikasi pembelajaran bahasa Inggris berbasis Android dapat menawarkan solusi bagi siswa untuk belajar bahasa Inggris secara mandiri, kapan saja dan di mana saja. Aplikasi ini dapat menyediakan berbagai fitur yang sesuai dengan kebutuhan siswa, seperti kumpulan kosa kata, materi tata bahasa, dan Chatbot untuk berlatih komunikasi.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang menjadi hambatan dalam pembelajaran bahasa Inggris, yaitu:

Waktu belajar di luar jam sekolah yang tidak efisien.

Kesulitan dalam mempelajari dan memahami tata bahasa Inggris.

Kurangnya penguasaan kosa kata oleh siswa.

Kurangnya sarana yang memadai untuk membantu siswa mempraktikkan komunikasi dalam bahasa Inggris.

Agar pengembangan aplikasi ini tetap fokus dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan, diperlukan beberapa batasan masalah sebagai berikut:

Aplikasi ini dikembangkan menggunakan platform Flutter.

Aplikasi ini hanya menyediakan beberapa fitur seperti Chatbot, materi tata bahasa, kosa kata, dan status pembelajaran siswa serta latihan.

Chatbot yang digunakan memanfaatkan API dari Dialogflow Google.

Fitur Chatbot hanya mendukung komunikasi teks melalui kolom input pesan.

Aplikasi hanya dapat berjalan pada perangkat mobile berbasis Android.

Sumber materi tata bahasa dalam aplikasi diambil dari buku "Jago 16 Tenses dan Daily Vocabulary Gampaaang" karya Budi R.

Percakapan yang disediakan pada Chatbot menggunakan intens default small talk dari Dialogflow.

Aplikasi ini ditujukan untuk siswa Sekolah Menengah Atas (SMA).

Dari identifikasi masalah yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

Bagaimana merancang aplikasi media pembelajaran bahasa Inggris berbasis mobile menggunakan Flutter?

Bagaimana aplikasi ini dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman tata bahasa dan tenses?

Bagaimana aplikasi ini membantu siswa dalam menghafal kosa kata?

Bagaimana aplikasi ini dapat menjadi sarana untuk meningkatkan kemampuan komunikasi siswa dalam bahasa Inggris?

Tujuan dari penelitian ini adalah:

Menyediakan inovasi pembelajaran yang dapat digunakan tanpa terikat waktu dan tempat, sehingga siswa dapat belajar dengan lebih mudah di luar sekolah.

Membantu siswa dalam menghafal kosa kata dengan menyediakan berbagai kumpulan kosa kata.

Membantu siswa dalam mempelajari dan memahami tata bahasa Inggris secara terstruktur.

Menyediakan sarana bagi siswa untuk berlatih berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris melalui fitur Chatbot.

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

Siswa dapat belajar bahasa Inggris dengan lebih fleksibel karena tidak terikat waktu dan tempat.

Aplikasi ini mempermudah siswa dalam menghafal kosa kata dan memantau kemajuan hafalan mereka.

Meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami konsep tata bahasa yang baik dan benar.

Memberikan sarana bagi siswa yang kurang percaya diri untuk berlatih berkomunikasi dalam bahasa Inggris melalui fitur Chatbot yang tersedia dalam aplikasi.

STUDI PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Penelitian mengenai aplikasi pembelajaran bahasa Inggris telah banyak dilakukan. Salah satu penelitian yang relevan adalah yang dilakukan oleh Sarosa et al. (2018), yang mengembangkan Chatbot untuk pembelajaran bahasa Inggris melalui media sosial. Dari hasil analisis pengujian Chatbot yang diterapkan pada 60 siswa D3 program studi Bahasa Inggris Politeknik Negeri Malang, diperoleh bahwa 98% siswa merasa terbantu dalam belajar bahasa Inggris, 90% menyatakan materi yang disajikan menarik, dan 72% menyatakan aplikasi tidak membebani kinerja perangkat mereka. Afrianto et al. (2019) menyimpulkan bahwa teknologi Chatbot dapat menjadi solusi media pembelajaran interaktif, khususnya dalam latihan percakapan bahasa Inggris. Fitur koreksi kesalahan dan evaluasi mandiri pada Chatbot terbukti membantu pengguna meningkatkan kemampuan percakapan mereka. Ahmad et al. (2018) mengembangkan aplikasi pembelajaran bahasa Inggris berbasis Android yang menyediakan berbagai fitur menarik seperti menu tenses, kuis, dan halaman skor. Aplikasi ini memberikan metode baru yang lebih menarik untuk mempelajari tenses dan memungkinkan siswa belajar secara mandiri kapanpun dan dimanapun. Penelitian-penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi mobile dan Chatbot dalam pembelajaran bahasa Inggris dapat meningkatkan efektivitas dan kemandirian belajar siswa.

Pendidikan adalah proses penyesuaian yang berkelanjutan bagi manusia yang berkembang secara fisik dan mental, bebas dan sadar kepada Tuhan, sebagaimana yang dimanifestasikan dalam kehidupan sehari-hari (Rina Devianty,

2017). Pendidikan bertujuan untuk membentuk individu yang mampu beradaptasi dan berkontribusi positif dalam masyarakat. Bahasa adalah salah satu ciri khas yang membedakan manusia dengan makhluk lainnya. Bahasa sebagai sistem komunikasi juga merupakan bagian dari budaya, bahkan bagian inti dari budaya itu sendiri. Bahasa terlibat dalam semua aspek kebudayaan dan berfungsi sebagai sarana pengembangan, pembinaan, dan inventarisasi kebudayaan (Rina Devianty, 2017). Grammar merupakan kerangka bahasa yang digunakan untuk menyusun ide dan mengkomunikasikannya. Grammar menjadi penting ketika digunakan dalam konteks yang tepat, sebagai paduan antara pengetahuan tata bahasa dan keterampilan tata bahasa yang diperlukan dalam penggunaan bahasa (Werner & Nelson, 1985; River dalam Arnold, 1991).

Tenses adalah bentuk kata kerja yang menunjukkan waktu terjadinya suatu kejadian. Dalam bahasa Inggris, terdapat 16 jenis tenses yang terbagi dalam empat kelompok utama: simple, continuous, perfect, dan perfect continuous. Setiap jenis tenses memiliki fungsi dan formula yang berbeda, yang digunakan untuk menyatakan berbagai aspek waktu dan kejadian dalam komunikasi (Herlina, 2015). Kosakata (vocabulary) memainkan peran esensial dalam penguasaan bahasa asing. Kosakata dapat diartikan sebagai kumpulan kata-kata yang dipahami oleh seseorang. Terdapat empat cara untuk memahami kosakata: bentuk (form), pengucapan (pronunciation), makna kata (word meaning), dan penggunaan (usage) (Brewster, Ellis & Girard, 2003). Memahami kosakata dengan baik adalah dasar untuk berkomunikasi efektif dalam bahasa asing. Flowchart adalah metode penulisan algoritma menggunakan notasi grafis yang menampilkan langkah-langkah dari suatu program. Flowchart membantu programmer memecahkan masalah dalam suatu program dengan menggambarkan urutan instruksi-instruksi secara visual (Hadi & Samad, 2019).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development, R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa aplikasi pembelajaran bahasa Inggris interaktif berbasis Android serta menguji keefektifan produk tersebut. Metode ini melibatkan beberapa tahapan yang sistematis untuk mengembangkan dan mengevaluasi aplikasi yang dihasilkan.

Penelitian ini dilakukan dalam beberapa tahapan utama, yaitu:

1. Analisis Kebutuhan Tahap ini melibatkan identifikasi kebutuhan pengguna melalui survei dan wawancara dengan siswa dan guru bahasa Inggris di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA). Hasil dari analisis kebutuhan ini digunakan untuk menentukan fitur-fitur yang harus ada dalam aplikasi pembelajaran bahasa Inggris.
2. Desain Aplikasi Pada tahap ini, dilakukan perancangan awal aplikasi, termasuk desain antarmuka pengguna (UI/UX) dan arsitektur sistem. Prototipe

aplikasi dibuat menggunakan alat desain seperti Figma, yang memungkinkan visualisasi dan evaluasi awal oleh calon pengguna.

3. Pengembangan Aplikasi Pengembangan aplikasi dilakukan menggunakan bahasa pemrograman Dart dengan framework Flutter SDK. Flutter dipilih karena kemampuannya dalam menghasilkan aplikasi yang dapat berjalan di berbagai platform dengan performa tinggi dan tampilan yang menarik.
4. Pengujian Aplikasi Pengujian dilakukan dalam dua tahap, yaitu pengujian Black Box dan pengujian pengguna (user testing). Pengujian Black Box bertujuan untuk memastikan bahwa semua fitur dan fungsi aplikasi berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Pengujian pengguna dilakukan untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna terhadap aplikasi, dengan melibatkan 25 responden dari kalangan siswa SMA.
5. Evaluasi dan Penyempurnaan Berdasarkan hasil pengujian, dilakukan evaluasi terhadap aplikasi untuk mengidentifikasi kelemahan dan kekurangan yang perlu diperbaiki. Aplikasi kemudian disempurnakan berdasarkan masukan dari pengguna dan hasil evaluasi teknis.

1. Perangkat Keras

- o Laptop atau PC dengan spesifikasi minimal prosesor AMD-A9, RAM 12 GB, dan sistem operasi Windows 10 pro.
- o Smartphone berbasis Android untuk pengujian aplikasi.

2. Perangkat Lunak

- o Flutter SDK 2.0 untuk pengembangan aplikasi.
- o Android Studio 2020 untuk Integrated Development Environment (IDE).
- o Visual Studio Code sebagai text editor.
- o Figma untuk desain antarmuka pengguna.

Data dikumpulkan melalui beberapa teknik, antara lain:

1. Survei dan Wawancara Survei dilakukan menggunakan kuesioner yang disebarkan kepada siswa dan guru bahasa Inggris di SMA. Wawancara dilakukan secara mendalam untuk mendapatkan informasi lebih rinci mengenai kebutuhan dan preferensi pengguna.
2. Observasi Observasi dilakukan selama pengujian aplikasi untuk melihat langsung bagaimana pengguna berinteraksi dengan aplikasi dan mengidentifikasi masalah yang mungkin timbul selama penggunaan.
3. Dokumentasi Dokumentasi meliputi pencatatan semua proses pengembangan dan hasil pengujian aplikasi. Dokumentasi ini penting untuk evaluasi dan penyempurnaan aplikasi.

Data yang diperoleh dari survei dan pengujian aplikasi dianalisis menggunakan metode statistik deskriptif. Analisis ini meliputi penghitungan persentase tingkat kepuasan pengguna, identifikasi fitur yang paling banyak digunakan, dan penilaian terhadap aspek-aspek tertentu dari aplikasi seperti kemudahan penggunaan, kecepatan akses, dan keandalan fitur Chatbot. Untuk memastikan validitas dan reliabilitas data, dilakukan triangulasi data dari berbagai

sumber (survei, wawancara, dan observasi). Selain itu, uji coba dilakukan pada beberapa perangkat Android dengan spesifikasi yang berbeda untuk memastikan bahwa aplikasi dapat berjalan dengan baik di berbagai kondisi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi pembelajaran bahasa Inggris interaktif berbasis Android yang dinamakan "EnglishLearn". Aplikasi ini memiliki beberapa fitur utama yang dirancang untuk membantu siswa SMA dalam belajar bahasa Inggris, yaitu:

1. Kumpulan Kosakata (Vocabulary) Aplikasi menyediakan daftar kosakata yang disertai dengan terjemahan dan contoh penggunaan dalam kalimat. Fitur ini dirancang untuk membantu siswa memperluas kosakata mereka secara bertahap.
2. Materi Tata Bahasa (Grammar) Materi tata bahasa disusun secara sistematis dan disajikan dalam bentuk modul. Setiap modul mencakup penjelasan, contoh kalimat, dan latihan soal untuk memperkuat pemahaman siswa.
3. Chatbot Interaktif Fitur Chatbot memungkinkan siswa berlatih berkomunikasi dalam bahasa Inggris secara interaktif. Chatbot menggunakan teknologi AI dari Dialogflow untuk menjawab pertanyaan dan memberikan umpan balik langsung.
4. Latihan Soal (Quiz) Aplikasi menyediakan kuis untuk setiap modul tata bahasa yang memungkinkan siswa menguji pemahaman mereka. Hasil kuis disimpan dan dapat diakses kembali untuk melihat perkembangan belajar.
5. Status Pembelajaran Fitur ini menampilkan kemajuan belajar siswa, termasuk jumlah kosakata yang dihafal, modul yang telah diselesaikan, dan skor kuis.

Pengujian aplikasi dilakukan dalam dua tahap: pengujian Black Box dan pengujian pengguna.

4.2.1 Pengujian Black Box Pengujian Black Box dilakukan untuk memastikan bahwa setiap fitur dan fungsi dalam aplikasi berjalan dengan baik. Hasil pengujian menunjukkan bahwa semua tombol, input, dan navigasi dalam aplikasi berfungsi dengan normal. Berikut adalah beberapa temuan dari pengujian Black Box:

- Kumpulan Kosakata: Semua kata dapat ditampilkan dengan benar, dan fitur pencarian berfungsi dengan baik.
- Materi Tata Bahasa: Setiap modul dapat diakses tanpa kendala, dan latihan soal dapat dijawab serta dinilai dengan tepat.

- Chatbot Interaktif: Chatbot merespons dengan cepat dan memberikan umpan balik yang relevan.
- Latihan Soal: Hasil kuis disimpan dan dapat diakses kembali, tidak ada masalah dalam penilaian.
- Status Pembelajaran: Data kemajuan siswa ditampilkan dengan akurat.

4.2.2 Pengujian Pengguna Pengujian pengguna melibatkan 25 siswa SMA yang diminta untuk menggunakan aplikasi selama satu minggu. Setelah penggunaan, mereka diminta untuk mengisi kuesioner tentang pengalaman mereka. Hasil pengujian menunjukkan bahwa aplikasi mendapatkan skor kepuasan rata-rata sebesar 86%. Berikut adalah beberapa aspek yang dinilai:

- Kemudahan Penggunaan: 88% siswa menyatakan bahwa aplikasi mudah digunakan.
- Kualitas Materi: 90% siswa merasa bahwa materi tata bahasa dan kosa kata sangat membantu.
- Respons Chatbot: 82% siswa puas dengan interaksi dan respons yang diberikan oleh Chatbot.
- Latihan Soal: 85% siswa merasa bahwa kuis membantu mereka mengukur pemahaman dengan baik.
- Status Pembelajaran: 89% siswa menghargai fitur yang membantu mereka memantau kemajuan belajar.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi "EnglishLearn" berhasil memenuhi kebutuhan siswa dalam belajar bahasa Inggris secara mandiri. Fitur-fitur yang disediakan, seperti kumpulan kosa kata, materi tata bahasa, Chatbot interaktif, dan latihan soal, memberikan pengalaman belajar yang komprehensif dan interaktif. Penggunaan teknologi Android dan Flutter SDK memungkinkan aplikasi untuk berjalan dengan lancar di berbagai perangkat, memberikan akses yang luas bagi siswa. Hasil pengujian Black Box menunjukkan bahwa aplikasi ini stabil dan bebas dari bug yang signifikan. Pengujian pengguna mengonfirmasi bahwa aplikasi ini disukai oleh siswa dan membantu mereka dalam meningkatkan kemampuan bahasa Inggris. Tingkat kepuasan yang tinggi menunjukkan bahwa desain antarmuka, materi yang disajikan, dan interaksi melalui Chatbot telah dirancang dengan baik sesuai kebutuhan pengguna.

Fitur Chatbot yang menggunakan teknologi AI dari Dialogflow memberikan pengalaman belajar yang unik dan interaktif. Siswa dapat berlatih berkomunikasi dalam bahasa Inggris dengan mendapatkan umpan balik langsung, yang meningkatkan rasa percaya diri mereka. Secara keseluruhan, aplikasi "EnglishLearn" menunjukkan potensi besar sebagai alat bantu belajar bahasa Inggris yang efektif untuk siswa SMA. Pengembangan lebih lanjut dapat mencakup penambahan materi dan fitur baru, serta penyempurnaan berdasarkan umpan balik pengguna.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa aplikasi pembelajaran bahasa Inggris interaktif berbasis Android yang dikembangkan, yang dinamakan "EnglishLearn", berhasil memenuhi kebutuhan siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) dalam belajar bahasa Inggris secara mandiri dan interaktif. Berikut adalah beberapa kesimpulan utama dari penelitian ini:

1. Efektivitas Aplikasi: Aplikasi "EnglishLearn" berhasil menyediakan fitur-fitur yang dibutuhkan oleh siswa untuk belajar bahasa Inggris, seperti kumpulan kosa kata, materi tata bahasa, Chatbot interaktif, dan latihan soal. Fitur-fitur ini terbukti membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman mereka terhadap bahasa Inggris.
2. Penggunaan Teknologi: Penggunaan teknologi Android dan Flutter SDK memungkinkan aplikasi ini untuk berjalan dengan baik di berbagai perangkat, memberikan akses yang luas bagi siswa. Teknologi ini juga memungkinkan pengembangan aplikasi yang responsif dan user-friendly.
3. Pengujian Aplikasi: Hasil pengujian Black Box menunjukkan bahwa semua fitur dan fungsi dalam aplikasi berjalan dengan normal tanpa adanya bug yang signifikan. Pengujian pengguna menunjukkan tingkat kepuasan yang tinggi dengan skor rata-rata 86%, menunjukkan bahwa aplikasi ini diterima dengan baik oleh siswa.
4. Manfaat Pembelajaran: Aplikasi ini tidak hanya membantu siswa dalam memahami materi tata bahasa dan memperluas kosa kata mereka, tetapi juga memberikan sarana bagi mereka untuk berlatih berkomunikasi dalam bahasa Inggris melalui fitur Chatbot. Hal ini meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam menggunakan bahasa Inggris.
5. Inovasi dalam Pembelajaran: Dengan memanfaatkan teknologi mobile, aplikasi ini menawarkan inovasi dalam metode pembelajaran bahasa Inggris. Siswa dapat belajar kapan saja dan di mana saja, tanpa terikat waktu dan tempat, yang meningkatkan fleksibilitas dan efektivitas pembelajaran.

Secara keseluruhan, aplikasi "EnglishLearn" menunjukkan potensi besar sebagai alat bantu belajar bahasa Inggris yang efektif untuk siswa SMA. Aplikasi ini dapat menjadi solusi bagi kesulitan-kesulitan yang dihadapi oleh siswa dalam belajar bahasa Inggris, seperti kurangnya waktu belajar di luar jam sekolah dan kurangnya teman untuk berlatih komunikasi.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diambil, terdapat beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut dari aplikasi "EnglishLearn":

1. Penambahan Materi: Perlu dilakukan penambahan materi pembelajaran yang lebih beragam, termasuk materi listening dan speaking, untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih komprehensif.
2. Pengembangan Fitur: Pengembangan fitur-fitur baru seperti video pembelajaran, forum diskusi, dan fitur penilaian diri dapat meningkatkan interaksi dan motivasi siswa dalam belajar.
3. Uji Coba Lebih Lanjut: Melakukan uji coba dengan sampel yang lebih besar dan beragam, termasuk siswa dari berbagai tingkat pendidikan dan latar belakang, untuk mendapatkan umpan balik yang lebih luas dan memperbaiki aplikasi berdasarkan masukan tersebut.
4. Integrasi dengan Kurikulum: Mengintegrasikan aplikasi dengan kurikulum pembelajaran bahasa Inggris di sekolah-sekolah untuk memastikan bahwa materi dan metode yang digunakan sesuai dengan standar pendidikan yang berlaku.
5. Peningkatan Keamanan dan Privasi: Memastikan bahwa aplikasi memenuhi standar keamanan dan privasi, terutama dalam hal penyimpanan dan pengelolaan data pengguna, untuk melindungi informasi pribadi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad, M., Sari, R. F., & Pratiwi, I. (2018). Aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 78-89.

Afrianto, A., Wahyudi, R., & Haryanto, D. (2019). Penggunaan Chatbot untuk Media Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 8(1), 45-58.

Brewster, J., Ellis, G., & Girard, D. (2003). *The Primary English Teacher's Guide*. London: Penguin Books.

Dewi, S. (2020). Kesulitan dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris*, 8(1), 23-34.

Hakim, A., Ramadhan, F., & Putra, R. (2019). Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Android Menggunakan Flutter. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 7(2), 45-59.

Hadi, R. & Samad, M. (2019). *Pemrograman Terstruktur dengan Flowchart*. Jakarta: Gramedia.

Herlina, N. (2015). Metode Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 21(3), 101-114.

Kurniawan, A. (2018). *Analisis Sistem Informasi Berbasis UML*. Jakarta: Informatika.

Muhyidin, D., Setiawan, B., & Hidayat, R. (2020). Desain Aplikasi Mobile dengan Figma. *Jurnal Desain dan Teknologi Informasi*, 5(2), 67-78.

- Nisbet, J. (2019). The Importance of English Language Learning in Global Context. *International Journal of Language and Education*, 11(4), 78-89.
- Rina Devianty, N. (2017). Peran Bahasa dalam Kebudayaan. *Jurnal Ilmu Budaya*, 15(1), 25-35.
- River, W. M. (1991). *Interactive Language Teaching*. New York: Cambridge University Press.
- Sarosa, M., Setiawan, R., & Hidayat, T. (2018). Chatbot Pembelajaran Bahasa Inggris Media Sosial. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 11(2), 97-109.
- Safaat, N. H. (2011). *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika.
- Sari, R. F., & Sasmito, A. (2019). *Basis Data dan Penerapannya*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Werner, P. K., & Nelson, J. P. (1985). *Mosaic 1: A Content-Based Grammar*. New York: Random House.
- Zakaria, M., & Subekti, M. (2017). Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Mobile. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 8(3), 156-167.
- Zulfikar, M., & Aini, N. (2018). Evaluasi Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Metode Usability Testing. *Jurnal Sistem Informasi*, 14(1), 45-58.
- Rahman, T., & Hakim, L. (2017). Penggunaan Teknologi Mobile untuk Pembelajaran Bahasa Inggris di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 9(2), 121-135.
- Budi, R. (2019). *Jago 16 Tenses dan Daily Vocabulary Gampaaang*. Jakarta: Edukasi Media.