

611/S/PGSD-KCBBR/PK.03.08/12/Juni/2024

**PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS APLIKASI ANDROID *LEAVE*
UNTUK PEMBELAJARAN PENERAPAN KOSAKATA BAHASA
INGGRIS KELAS IV SD**

(Penelitian *Design and Development* pada Pembelajaran Bahasa Inggris di Kelas
IV SD Negeri Cigentur 04)1

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar sarjana
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



oleh

Latifah Meynawati

2004271

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS CIBIRU
2024**

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

LATIFAH MEYNAWATI

2004271

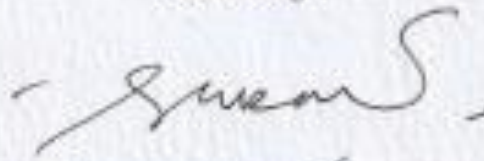
PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS APLIKASI ANDROID *LEAVE* UNTUK
PEMBELAJARAN PENERAPAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS KELAS IV SD

Disetujui dan disahkan oleh:
Pembimbing I



Winti Anasthia, M.Ed.
NIP 197906062005022015

Pembimbing II



H. Setyaningsih Rachmania, M.Pd.
NIP 920200119681027201

Mengetahui,
Ketua Program Studi S-1 PGSD
Kampus Cibiru



Dr. Tita Mulyati, M.Pd.
NIP 198111082008012015

**PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS APLIKASI ANDROID *LEAVE*
UNTUK PEMBELAJARAN PENERAPAN KOSAKATA BAHASA
INGGRIS KELAS IV SD**

(Penelitian *Design and Development* pada Pembelajaran Bahasa Inggris di Kelas
IV SD Negeri Cigentur 04)

Oleh :

Latifah Meynawati

Diajukan untuk Memenuhi Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Program
Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Latifah Meynawati 2024

Universitas Pendidikan Indonesia

Juni 2024

Hak cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian dengan cetak ulang,
difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Berbasis Aplikasi Android Leave untuk Pembelajaran Penerapan Kosakata Bahasa Inggris Kelas IV SD” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/ sanksi apabila pada kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Juni 2024
Yang membuat pernyataan,

Latifah Meynawati
NIM 2004271

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah Swt., yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Berbasis Aplikasi Android LEAVE Untuk Pembelajaran Penerapan Kosakata Bahasa Inggris Kelas IV SD (Penelitian *Design and Development* pada Pembelajaran Bahasa Inggris di Kelas IV SD Negeri 4 Cigentur)”.

Laporan penelitian ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan tugas di Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah Cibiru. Dalam pembuatan skripsi ini, penulis banyak mendapat hambatan dan tantangan. Namun dengan dukungan dari berbagai pihak, skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Peneliti sadar bahwa dalam penelitian ini sangat jauh dari kata sempurna, baik itu dari segi materi, susunan kalimat, ataupun dari tata bahasanya. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menerima saran dan kritik agar penyusunan skripsi ini menjadi lebih baik. Semoga penelitian ini bisa bermanfaat bagi pembaca.

Bandung, Juni 2024

Penulis

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah rabbil'alamin, dengan mengucapkan Syukur kepada Allah Swt karena atas izinnya skripsi ini dapat terselesaikan. Selawat serta salam semoga selalu dilimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat dan umatnya. Aamiin Yaa Rabbal'Alamin.

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan membimbing peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Ucapan terima kasih peneliti sampaikan kepada Ibu/Bapak:

1. Winti Ananthia, M.Ed., selaku dosen pembimbing 1, selaku dosen pembimbing 1 skripsi, yang telah memberikan arahan, saran, motivasi, serta semangat agar peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Hj. Setyaningsih Rachmania, M.Pd., selaku dosen pembimbing 2 sekaligus pembimbing akademik yang telah memberikan arahan, saran, motivasi, serta semangat agar peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Dr. Tita Mulyati, M.Pd., selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia di Cibiru.
4. Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik dan Kemahasiswaan Kampus Universitas Pendidikan Indonesia di Cibiru.
5. Prof. Dr. Deni Darmawan, M.Si., M.Kom., MCE., selaku Direktur Kampus Universitas Pendidikan Indonesia di Cibiru.
6. Seluruh Dosen dan Staff Akademik UPI Kampus Cibiru yang telah mendidik, memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman.
7. Nurul Hidayah, M.Pd., selaku Ahli Media yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Dr. Rendi Restiana Sukardi, M.Pd., selaku Ahli Materi dan Bahasa yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Kepada kedua orang tua penulis yang sangat penulis hormati dan sayangi, Alm. Waluyo, semoga bapak tersenyum dan tenang disurganNya dan Rusmini yang tidak pernah berhenti memberikan doa, kasih sayang, semangat, dan dukungan baik moral maupun materil kepada penulis.
10. Saudara penulis, Yonia Saraswati dan Rosianawati kakak perempuan yang penulis banggakan dan hormati serta Arif Darmawan kakak laki-laki yang

penulis sayangi yang senantiasa memberikan dukungan dan motivasi kepada penulis.

11. Sahabatku Ridha Ardina Makata, Mulki Hurina Azka, dan Syahrina Ramdani Faza, sahabat baik yang senantiasa memberikan dukungan dan memberikan banyak pengalaman berharga bagi penulis.
12. Teman seperjuangan Delia Maharani, Putri Salma N., Aulia Nurjannah yang sudah memberikan motivasi dan menjadi tempat berkeluh kesah peneliti.
13. Teman- temanku Nurva Miliano, Hani Risdiany, Dipta Afrilia Putri, dan Jamilla Agustin Ummu Sholih yang sudah membantu dalam menyusun skripsi ini.
14. Teman-teman kelas D PGSD angkatan 2020 yang telah memberikan warna dalam perjalanan penulis selama perkuliahan.
15. Semua pihak yang tidak bisa penulis ucapkan satu persatu yang telah memberikan dukungan dan membantu penyelesaian skripsi ini.

Penulis mengucapkan terima kasih untuk hal-hal baik yang telah diberikan kepada penulis secara tulus dan ikhlas baik dari segi moral, material, maupun spiritual. Semoga segala kebaikan yang diberikan dapat dibalas dengan kebaikan yang berlipat oleh Allah Swt. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan berkontribusi positif bagi pengembangan ilmu pengetahuan terutama di bidang pendidikan.

ABSTRAK
PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS APLIKASI ANDROID *LEAVE*
UNTUK PEMBELAJARAN PENERAPAN KOSAKATA BAHASA
INGGRIS KELAS IV SD

LATIFAH MEYNAWATI

2004271

Mengingat pentingnya penguasaan Bahasa Inggris, maka pengenalannya sejak dini kepada anak-anak sangatlah penting untuk dapat berkolaborasi di kancah global dan memanfaatkan masa kritis mereka dalam belajar Bahasa Inggris secara optimal, namun masih terdapat siswa yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran Bahasa Inggris karena kurangnya pemahaman kosakata Bahasa Inggris sebab tulisan dan cara membacanya berbeda, serta kurang minatnya siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Permasalahan ini sesuai dengan permasalahan yang dialami oleh guru dan peserta didik kelas IV SDN Cigentur IV. Oleh sebab itu perlu adanya inovasi penggunaan media untuk menunjang dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Aplikasi *LEAVE* dikembangkan untuk mengatasi masalah yaitu kesulitan siswa di SDN Cigentur IV. Media ini difokuskan pada materi kendaraan (*vehicles*). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan aplikasi berbasis Android bernama *LEAVE* sebagai media pembelajaran kosakata Bahasa Inggris untuk siswa, serta mengetahui respons guru dan peserta didik terhadap aplikasi Android. Metode penelitian yang digunakan yaitu *Design & Development* (D&D) tipe 1, yang meliputi identifikasi masalah, deskripsi tujuan, desain dan pengembangan produk, uji coba produk oleh beberapa ahli, evaluasi hasil uji coba, dan komunikasi hasil uji coba. Aplikasi *LEAVE* dirancang menggunakan *Canva*, *Articulate Storyline 3*, dan *Website to APK Builder*, serta menyediakan fitur-fitur interaktif seperti audio kosakata, latihan *drag and drop*, dan evaluasi melalui *Google Forms*. Hasil uji kelayakan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa menunjukkan bahwa aplikasi ini “sangat layak” digunakan dengan skor masing-masing 86.84%, 96.3%, dan 90%. Respons pengguna menunjukkan hasil “sangat baik” yang melibatkan 20 siswa dengan persentase 98%, dan pengguna dari 1 guru mendapatkan skor persentase 93.75%. Secara keseluruhan, menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis android aplikasi *LEAVE* yang dikembangkan telah layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran Bahasa Inggris di kelas IV SD.

Kata Kunci: Android, Aplikasi *LEAVE*, *Design & Development*, Media Pembelajaran, Pembelajaran Bahasa Kosakata Inggris, SDN Cigentur IV.

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF ANDROID LEAVE APPLICATION-BASED MEDIA FOR LEARNING THE APPLICATION OF ENGLISH VOCABULARY CLASS IV PRIMARY SCHOOL

LATIFAH MEYNAWATI

2004271

Considering the importance of mastering English, introducing it from an early age to children is very important to be able to collaborate on the global stage and make optimal use of their critical period in learning English. However, students experience difficulties in learning English due to a lack of understanding of English vocabulary due to writing and different ways of reading, as well as students' lack of interest in learning English. Therefore, there is a need for innovative use of media to support English language learning. The LEAVE application was developed to overcome problems, namely student difficulties at SDN Cigentur IV. This media is focused on vehicle material. This research aims to develop and test the feasibility of an Android-based application called LEAVE as a medium for learning English vocabulary for students, as well as knowing the response of teachers and students to the Android application. The research method used is Design & Development (D&D) type 1, which includes problem identification, description of objectives, product design and development, product trials by several experts, evaluation of trial results, and communication of trial results. The LEAVE application was designed using Canva, Articulate Storyline 3, and Website to APK Builder, and provides interactive features such as audio vocabulary, drag and drop exercises, and evaluation via Google Forms. The results of the feasibility test by material experts, media experts, and language experts show that this application is "very feasible" to use with scores of 86.84%, 96.3%, and 90% respectively. User responses showed "very good" results involving 20 with a percentage of 98%, and users from 1 teacher got a percentage score of 93.75%. Overall, it shows that the Android-based learning media LEAVE application developed is suitable for use as learning media in learning English in class IV elementary school.

Kata Kunci: Android, Design & Development, English Vocabulary Learning, Learning Media, LEAVE Application, SDN Cigentur IV.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR.....	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 Pembelajaran Bahasa Inggris di SD.....	9
2.2 Karakteristik Siswa SD.....	13
2.3 Karakteristik Pembelajaran Bahasa Inggris untuk sekolah dasar	15
2.4 Media Pembelajaran.....	18
2.5 Pemilihan Media Pembelajaran	29
2.6 Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android.....	31
2.7 Penelitian Yang Relevan	34
2.8 Kerangka Berpikir.....	36
BAB III METODE PENELITIAN.....	38
3.1 Desain Penelitian.....	38
3.2 Prosedur Penelitian.....	39
3.3 Partisipan dan Lokasi Penelitian	42
3.4 Teknik Pengumpulan Data	43

3.5	Instrumen Penelitian.....	44
3.6	Analisis Data.....	52
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN		55
4.1	Temuan Penelitian.....	55
4.1.1	Tahap Identifikasi Masalah (<i>Identify The Problem</i>).....	55
4.1.2	Tahap Mendeskripsikan Tujuan (<i>Describe The Objectives</i>).	58
4.1.3	Desain dan Pengembangan Produk (<i>Design & Develop The Artifact</i>).....	59
4.1.4	Uji Coba Produk (<i>Test The Artifact</i>).....	80
4.1.5	Evaluasi Hasil Uji Coba (<i>Evaluate Testing Results</i>)	92
4.1.6	Mengkomunikasikan Hasil Uji Coba (<i>Communication The Testing Results</i>).	95
4.2	Pembahasan	95
4.2.1	Perancangan Media Berbasis Aplikasi Android LEAVE untuk pembelajaran penerapan kosakata Bahasa Inggris Kelas IV SD	95
4.2.2	Hasil Uji Kelayakan Aplikasi Android LEAVE Untuk Pembelajaran Penerapan Kosakata Bahasa Inggris Kelas IV SD.....	99
4.2.3	Respons Guru dan Siswa Terhadap Aplikasi Android LEAVE Untuk Pembelajaran Penerapan Kosakata Bahasa Inggris Kelas IV SD.....	100
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI.....		103
5.1	Simpulan.....	103
5.2	Implikasi	104
5.3	Rekomendasi.....	104
DAFTAR PUSTAKA		106
LAMPIRAN		114

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1	Daftar Pertanyaan Wawancara Guru Kelas IV.....	44
Tabel 3. 2	Daftar Pertanyaan Wawancara Siswa Kelas IV	45
Tabel 3. 3	Lembar Penilaian Ahli Materi.....	46
Tabel 3. 4	Lembar Penilaian Ahli Bahasa	47
Tabel 3. 5	Lembar Penilaian Ahli Media	48
Tabel 3. 6	Angket Penilaian Guru.....	50
Tabel 3. 7	Angket Penilaian Siswa	51
Tabel 3. 8	Kriteria Kelayakan oleh Validator.....	53
Tabel 3. 9	Kriteria Kelayakan oleh Pengguna.....	53
Tabel 4. 1	GBPM Aplikasi Android LEAVE.....	59
Tabel 4. 2	Storyboard media pembelejaraan aplikasi android LEAVE.....	61
Tabel 4. 3	Teks Cerita	66
Tabel 4. 4	Naskah Audio	68
Tabel 4. 5	Ikona dan Logo aplikasi beserta fungsinya.....	68
Tabel 4. 6	Penilaian Ahli Materi.....	81
Tabel 4. 7	Perbaikan dari ahli materi	82
Tabel 4. 8	Penilaian Ahli Media	83
Tabel 4. 9	Perbaikan dari ahli media.....	84
Tabel 4. 10	Penilaian Ahli Bahasa	86
Tabel 4. 11	Perbaikan dari ahli bahasa.....	87
Tabel 4. 12	Penilaian Siswa Terhadap Produk	90
Tabel 4. 13	Penilaian Guru Terhadap Produk	91
Tabel 4. 14	Penilaian Guru Terhadap Produk	92
Tabel 4. 15	Rekapitulasi Penilaian Pengguna.....	92
Tabel 4. 16	Persentase Jawaban Siswa.....	93
Tabel 4. 17	Analisis SWOT.....	94

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Capaian Pembelajaran Fase B (Kemendikburistek, 2022).	11
Gambar 2. 2. Bagan Kerangka Berpikir	37
Gambar 3. 1 Prosedur Menurut Peffers Dkk. (Adaptasi Ellis & Levy, 2010).....	39
Gambar 4. 1 Flowchart Aplikasi Leave.....	61
Gambar 4. 2 Tampilan Perekam Audio.....	67
Gambar 4. 3 Pengumpulan Keseluruhan Background	70
Gambar 4. 4 Pengumapulan Tampilan Ilustrasi Kendaraan	70
Gambar 4. 5 Tampilan Karakter Cerita	70
Gambar 4. 6 Tampilan Gambaran Menunjang Lainnya	71
Gambar 4. 7 Proses Desain Menggunakan Perangkat Lunak Canva.	71
Gambar 4. 8 Proses Desain Menggunakan Articulate Storyline 3.....	72
Gambar 4. 9 Tampilan Story View	72
Gambar 4. 10 Tampilan Slide Layers.....	73
Gambar 4. 11 Scene Cover Dan Informasi Profile Peneliti.....	73
Gambar 4. 12 Tampilan Scene Menu Utama.....	74
Gambar 4. 13 Tampilan Scene Materi.....	74
Gambar 4. 14 Tampilan Scene Tanya Jawab Cerita	75
Gambar 4. 15 Tampilan Hasil Skor Tanya Jawab Cerita	75
Gambar 4. 16 Tampilan Scene Latihan	76
Gambar 4. 17 Tampilan Slide Skor Dari Latihan	76
Gambar 4. 18 Tampilan Umpan Balik Dari Latihan	76
Gambar 4. 19 Tampilan Scene Dari Evaluasi.....	77
Gambar 4. 20 Penambahan Seluruh Triggers	78
Gambar 4. 21 Penambahan Background Sound Dalam Media	78
Gambar 4. 22 Publish Articulate Storyline 3,.....	79
Gambar 4. 23 Pengembangan Produk Menjadi Aplikasi Android.....	80
Gambar 4. 24 Uji Coba Produk.....	89

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Permohonan Judgement/Expert Ahli Mate.....	114
Lampiran 2 Surat Persetujuan Validator Ahli Materi	115
Lampiran 3 Hasil Angket Penilaian Ahli Materi	116
Lampiran 4 Surat Permohonan Judgement/Expert Ahli Media.....	117
Lampiran 5 Surat Persetujuan Validator Ahli Media.....	118
Lampiran 6 Hasil Angket Penilaian Ahli Media	119
Lampiran 7 Surat Permohonan Judgement/Expert Ahli Bahasa	120
Lampiran 8 Surat Persetujuan Validator Ahli Bahasa	121
Lampiran 9 Hasil Angket Penilaian Ahli Bahasa	122
Lampiran 10 Modul Ajar.....	123
Lampiran 11 GBPM.....	139
Lampiran 12 Hasil Angket Respons Guru.....	140
Lampiran 13 Hasil Angket Respons Siswa	141
Lampiran 14 Tabel Hasil Lembar Angket Respons Pengguna Siswa	143
Lampiran 15 Hasil Wawancara Guru.....	144
Lampiran 16 Hasil Wawancara Siswa	147
Lampiran 17 Hasil LKPD Siswa.....	148
Lampiran 18 Hasil Evaluasi Siswa	149
Lampiran 19 SK Pengangkatan Dosen Pembimbing	150
Lampiran 20 Surat Izin Penelitian	152
Lampiran 21 Surat Keterangan Penelitian.....	153
Lampiran 22 Buku Bimbingan Skripsi.....	154
Lampiran 23 Bukti Submit Artikel dan Lembar Artikel	159
Lampiran 24 Dokumentasi Penelitian	169
Lampiran 25 Form Perbaikan Skripsi	170
Lampiran 26 Riwayat Hidup	171

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 98-107. <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Amelia, D. (2021). Upaya peningkatan kosakata Bahasa Inggris melalui storytelling slide and sound. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 2(1), 22-26. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v2i1.948>
- Ananthia, W. (2015). "Should I Speak In English All The Time?": Teacher's talk pada pengenalan Bahasa Inggris bagi anak usia dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 71-80. <https://doi.org/10.17509/cd.v6i2.10521>
- Ananthia, W. (2020). Learning English through stories: Mencipta dongeng pada pembelajaran Bahasa Inggris di SD, siapa takut? In Y. Abidin & Kuswanto (Eds.), *Percikpercik pendidikan sekolah dasar* (pp. 211-240). Bandung: Penerbit UPI Kampus Cibiru.
- Arikunto, S. (2006). *Dasar-Dasar evaluasi pendidikan*. PT. Bumi Aksara.
- Arisanti, T., & Zuhdi, U. (2021). Pengembangan media game edukasi vocalish (*vocabulary of english*) berbasis android untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas IV SDN Gedangan 2. *Jpgsd*, 9(09). 3618-3629.
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Referensi Jakarta.
- Aulia, I., Putra, A. F., Koeriyah, A. H. & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan film animasi berbasis aplikasi plotagon untuk membentuk karakter jujur siswa kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*.6(2), 9744-9751. <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i2.3966>
- Batubara, H. H. (2018). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis android untuk siswa SD/MI. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 12-27. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v3i1.952>
- Batubara, H. H. (2020). *Media pembelajaran efektif*. Fatwa Publishing
- Bloom, B.S. (1956). *Taxonomy of educational objectives : The Classification of Educational Goals, Handbook I Cognitive Domain*. Green and Co..

Latifah Meynawati, 2024

PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS APLIKASI ANDROID LEAVE UNTUK PEMBELAJARAN
PENERAPAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS KELAS IV SD

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- BPS. (2021, November 24). 88.99% Anak 5 tahun ke atas mengakses internet untuk media sosial., Diakses, Agustus 29, 2024. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/11/24/bps-8899-anak-5-tahun-ke-atas-mengakses-internet-untuk-media-sosial>
- Brewster, J., Ellis, G., & Girard, D. (2002). *The primary English teacher's guide*. Penguin.
- Chotib, S. H. (2018). Prinsip dasar pertimbangan pemilihan media pembelajaran. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 109-115.
- Dalman, H. (2013). *Keterampilan membaca*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Damanik, R., Silitonga, P. D., & Ginting, W. (2020). *Membangun aplikasi android dengan database, SQLite*. Yayasan Kita Menulis.
- Darman, R. A. (2020). *Belajar dan pembelajaran*. Guepedia.
- Datu, Y. A. (2024). *Panduan praktis Bahasa Inggris untuk era teknologi*. Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Dewi, K. R. (2021). Penerapan model pembelajaran discovery learning dengan media zoom untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman Bahasa Inggris pada SMKNegeri 1 Amlapura tahun pelajaran 2020/2021. *Lampuhyang*, 12(2),121-136. <https://doi.org/10.47730/jurnallampuhyang.v12i2.276>
- Doni, F. R., Sudrajat, B., & Lukman, A. M. (2023). Aplikasi edukasi mengetahui nama alat transportasi untuk anak-anak dengan Bahasa Indonesia dan Arab berbasis android. *EVOLUSI: Jurnal Sains dan Manajemen*, 11(2). <https://doi.org/10.31294/evolusi.v11i2.16103>
- Ellis, T.J., & Levy, Y. (2010). *A Guide for Novice Researchers: Design and Development Research Methods*. InSITE.
- Ethnologue. (2023). Daftar bahasa yang paling banyak digunakan di dunia. ethnologue.com. <https://www.ethnologue.com/insights/most-spoken-language/>
- Fathonah, A. (2022). Pengembangan media berbasis aplikasi android pada pembelajaran kosakata bahasa inggris pada siswa kelas V MI. Skripsi. Universitas Pendidikan Indonesia. Diakses dari <https://repository.upi.edu>
- Hadiyanti, V. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis board game 'Ludo Word King' untuk melatih kemampuan simple vocabulary pada mata pelajaran bahasa inggris siswa kelas IV di SDN Gebang Raya 1 Kota Tangerang. Skripsi. Universitas Pendidikan Indonesia. Diakses dari <https://repository.upi.edu>

Latifah Meynawati, 2024

PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS APLIKASI ANDROID LEAVE UNTUK PEMBELAJARAN

PENERAPAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS KELAS IV SD

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Haji, S. (2015). Pembelajaran tematik yang ideal di SD/MI. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 2(1), 56-69. <http://doi.org/10.2345/jm.v2i1.742>
- Hajidi, M. (2019). Pengembangan multimedia interaktif untuk pembelajaran Bahasa Inggris di kelas III sekolah dasar. Skripsi. Universitas Pendidikan Indonesia. Diakses dari <https://repository.upi.edu>
- Herdianto, E. N., Mardiyana, & Indriati, D. (2020). ICT-based learning media to enhance students' problem solving ability in efforts to face the industrial revolution 4.0. *Journal of Physics: Conference Series*. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1511/1/012097>
- Herlina & Utami, N. C. M. (2019). *Teaching English To Students Of Elementary School*. Bumi Aksara.
- Hidayat, S., Silvanie, A., Kristantini, R. A., & Subekti, R. (2023). Rancang bangun aplikasi android untuk menemukan lokasi umkm terdekat dengan google map api dan haversine distance. *Jurnal Sistem Informasi dan Informatika (Simika)*, 6(2), 122-133. <https://doi.org/10.47080/simika.v6i2.2729>
- Indrawan, I., Wijoyo, H., Wiguna, I. M. A., & Wardani, E. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia*. Pena Persada.
- Juhana, J. (2014). Teaching English to young learners: some points to be considered. *Asian Journal of Education and e-learning*, 2(1).
- Julia, J., Kurniawan, B., & Zhu, S. (2016). Pengaruh usia terhadap pelajar kursus bahasa tionghoa shhs di surabaya dalam belajar Bahasa Tionghoa. *Century: Journal of Chinese Language, Literature and Culture*, 4(2), 19-33. <https://doi.org/10.9744/century.4.2.19-33>
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *Axiom: jurnal pendidikan dan matematika*, 7(1). <https://doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>
- Kemendikbudristek. (2022). Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Nomor 008/H/KR/2022 tentang Capaian Pembelajaran pada Anak Usia Dini, jenjang Pendidikan Dasar dan jenjang Pendidikan Menengah. Diakses February 29, 2024. jdih.kemdikbud.go.id. https://kurikulum.kemdikbud.go.id/wpcontent/unduh/CP_2022.pdf
- Kemendikbudristek. (2022). Perubahan atas keputusan menteri pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi nomor 56/m/2022 tentang pedoman penerapan kurikulum dalam rangka pemulihan pembelajaran. Diakses February 29, 2024. jdih.kemdikbud.go.id. https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/salinan_20220711

[121315_Fix%20Salinan%20JDIH_Kepmen%20Perubahan%2056%20Pemulihan%20Pembelajaran.pdf](#).

- Keraf, G. (2004). *Komposisi: Sebuah pengantar kemahiran bahasa*. Nusa Indah
- Komariah, I., & Sundayana, R. (2017). Meningkatkan aktivitas belajar matematika siswa dengan menggunakan media domat. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 323-332. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v6i3.321>
- Kunto, I., Ariani, D., Widyaningrum, R., & Syahyani, R. (2021). Ragam storyboard untuk produksi media pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 4(1), 108–120. <https://doi.org/10.21009/jpi.041.14>
- Kustandi, C & Sutjipto, B. (2016). *Media pembelajaran manual dan digital*. Ghalia Indonesia.
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran sistem operasi jaringan kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 14(1), 16. <https://doi.org/10.37676/jmi.v14i1.467>
- Leztiyani, I. (2021). Optimalisasi penggunaan articulate storyline 3 dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(01), 24-35. <https://doi.org/10.36418/japendi.v2i1.63>
- Magdalena, I. (2021). *Perkembangan peserta didik sekolah dasar*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Mahnun, N. (2012). Media pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran). *Jurnal pemikiran islam*, 37(1). <http://dx.doi.org/10.24014/an-nida.v37i1.310>
- Maili, S. N. (2018). Bahasa Inggris pada sekolah dasar: Mengapa perlu dan mengapa dipersoalkan. *JUDIKA (Jurnal Pendidikan Unsika)*, 6(1), 23-28. <https://doi.org/10.35706/judika.v6i1.1203>
- Maili, S. N., & Hestningsih, W. (2017). Masalah-masalah pembelajaran Bahasa Inggris pada Sekolah dasar. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Dan Pengajaran*, 11(1), 41-46. <https://doi.org/10.26877/mpp.v11i1.2607>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning prinsip-prinsip dan Aplikasi*, Pustaka Pelajar.
- Miftah, M., & Rokhman, N. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(4), 412-420. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i4.92>

Latifah Meynawati, 2024

PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS APLIKASI ANDROID LEAVE UNTUK PEMBELAJARAN

PENERAPAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS KELAS IV SD

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Miles, M.B, Huberman, A.M, & Saldana, J. (2014). *Qualitative data analysis, a methods sourcebook, edition 3*. USA: Sage Publications. Terjemahan Tjetjep Rohindi Rohidi, UI-Press.
- Moon, J. (2000). *Children learning English*. Macmillan Heinemann.
- Mutia, M. (2021). Characteristics of children age of basic education. *Fitrah: International Islamic Education Journal*, 3, 114-31. <https://doi.org/10.22373/fitrah.v3i1.1330>
- Nanning, N. (2022). Pentingnya pendidik untuk memahami karakteristik peserta didik sebagai acuan dalam melaksanakan perencanaan konsep pembelajaran. *Dialektika: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 10-18.
- Novyanti, N., Dewi, H. I., & Winata, W. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi wordwall untuk meningkatkan kreativitas kognitif anak pada pelajaran Bahasa Inggris. *Instruksional*, 4(1). 27-33 <https://doi.org/10.24853/instruksional.4.1.%25p>
- Nurgiantoro, B. (2013). *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE.
- Nurhajati, D. (2020). Pelatihan pembelajaran Bahasa Inggris SD ramah anak. *Jurnal ABDINUS: Jurnal Pengabdian Nusantara*, 4(1), 119-130. <https://doi.org/10.29407/ja.v4i1.14275>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Peppers, K., Tuunanen, T., Rothenberger, M. A., & Chatterjee, S. (2007). A design science research methodology for information systems research. *Journal of management information systems*, 24(3), 45-77. <https://doi.org/10.2753/MIS0742-1222240302>
- Permatasari, Y., & Azwar, W. (2020). Pembelajaran bermakna dalam suasana Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). *Turast: Jurnal Penelitian dan Pengabdian*, 8(2), 28-40. <https://doi.org/10.15548/turast.v8i2.2103>
- Piaget, J.(1983). *Piaget Theory of Cognitive Development*.In P. Mussen (ed). *Handbook of Child Psychology.4th edition. Vol.1*. Wiley.
- Pinter, A. (2006). *Teaching young language learners*. Oxford University Press.
- Pradina, F. A. (2021). Penggunaan Bahasa Indonesia pada siswa sekolah dasar internasional sebagai persamaan identitas diri di kelas Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(1), 41-52. <https://doi.org/10.52217/pedagogia.v1i0.775>

Latifah Meynawati, 2024

PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS APLIKASI ANDROID LEAVE UNTUK PEMBELAJARAN

PENERAPAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS KELAS IV SD

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Putri, M., & Simbolon, N. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran Bahasa Inggris materi activities di kelas IISD Swasta Tunas Harapan Islam Kecamatan Medan Amplas Ta 2020/2021. *Jurnal Guru Kita PGSD*, 5(4), 36-44. <https://doi.org/10.24114/jgk.v5i4.27840>
- Putri, T. A. (2020). Korelasi antara periode kritis dan pemerolehan bahasa. *CaLLs: Journal of Culture, Arts, Literature, and Linguistics*, 6(2), 279-286. <https://doi.org/10.30872/calls.v6i2.3594>
- Rahma, R. O., Rahmawati, V., & Setyawan, A. (2022). Pengaruh kejenuhan terhadap konsentrasi belajar dan cara mengatasinya pada peserta didik di SDN 1 Pandan. *Jurnal Pancar (Pendidik Anak Cerdas dan Pintar)*, 6(2), 242-250. <https://doi.org/10.52802/pancar.v6i2.474>
- Richey, C. and Klein, D. (2007). *Design and development research methods, strategies and issues*. Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- Riduwan. (2014). *Metode & Teknik Penyusunan Proposal Penelitian*. Alfabeta.
- Rijali, A. (2018). Analisis data kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81-95. <https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>
- Rikmasari, R., & Budianti, Y. (2019). Penguasaan kosakata Bahasa Inggris melalui model pembelajaran circuit learning pada siswa kelas III SDN Jatimulya 03 Bekasi. *Inovasi Sekolah Dasar: Jurnal Kajian Pengembangan Pendidikan*, 6(2). <https://doi.org/10.17509/ijpe.v2i2.15096>
- Rusdi, M. (2018). *Penelitian desain dan pengembangan kependidikan*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Santrock, J. W.(2010). *Educational Psychology*, diterjemahkan oleh Diana Angelica. Salemba Humanika.
- Satria. (2021). Pentingnya masa *Golden Age* anak. Diakses dari <https://ugm.ac.id/id/berita/21802-pentingnya-masa-golden-age-anak.pdf>
- Sayekti, O. M. (2015). Model frayer untuk penguasaan kosakata siswa sekolah dasar. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 1(3), 209-214.
- Setiawan, W. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis android dengan app inventor pada materi perangkat lunak pengolah kata. *Juwara Jurnal Wawasan dan Aksara*, 1(1), 37-46. <https://doi.org/10.58740/juwara.v1i1.8>
- Silawati, E., & Rachmania, S. (2016, November). Character building of early young learners through gadget as learning media in kindergarten. In *3rd*

- International Conference on Early Childhood Education (ICECE 2016)* (pp. 152-156). Atlantis Press.
- Slabakova, R. (2016). *Second language acquisition*. Oxford University Press.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian & pengembangan (research and development)*. Alfabeta.
- Surjono, D H. (2017). *Multimedia pembelajaran interaktif*. UNY Press
- Suryani, N. (2016). Pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis it. *Jurnal Sejarah dan Budaya*, 10(2), 186-196. <http://doi.org/10.17977/sb.v10i2.7669>
- Susilawati, E. (2017). Rancangan pengembangan metode pembelajaran multimedia interaktif Bahasa Inggris melalui adobe flash untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Dan Informasi*, 7(2), 45-56. <https://doi.org/10.34010/jati.v7i2.492>
- Sutarsyah, C. (2017). Pembelajaran Bahasa Inggris sebagai muatan lokal pada sekolah dasar di Provinsi Lampung. *Aksara, Jurnal Bahasa dan Sastra*, 18(1), 35-43. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/aksara>
- Suyanto, K. K. E. (2008). *English for young learners*. Bumi Aksara.
- Syahrul, M. (2023). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi articulate storyline. *Journal of Pedagogy and Online Learning*, 2(1), 44-52. <https://doi.org/10.24036/jpol.v2i1.34>
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal komunikasi pendidikan*, 2(2), 103-114. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Talango, S. R. (2020). Konsep perkembangan anak usia dini. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 1(01), 93-107. <https://doi.org/10.54045/ecie.v1i1.35>
- Tambunsaribu, G., & Galingging, Y. (2021). Masalah yang dihadapi pelajar bahasa Inggris dalam memahami pelajaran Bahasa Inggris. *DIALEKTIKA: Jurnal bahasa, sastra dan budaya*, 8(1), 30-41. <https://doi.org/10.33541/dia.v8i1.3110>
- Tankersley, K. (2003). *The threads of reading: Strategies for literacy development*. ASCD.
- Tantri, A. A. S. (2016). Hubungan antara kebiasaan membaca dan penguasaan kosakata dengan kemampuan membaca pemahaman. *Acarya Pustaka: Jurnal Ilmiah Perpustakaan dan Informasi*, 2(1), 10-29. <https://doi.org/10.23887/ap.v2i1.10096>

- Tantri, N. N. (2018). Pentingnya keterampilan berbahasa untuk meningkatkan softskill umat hindu. *satya widya: Jurnal Studi Agama*, 1(1), 26-36. <https://doi.org/10.33363/swjsa.v1i1.22>
- Tarigan, D (1995). *Metodik khusus pengajaran Bahasa Indonesia di SD*. Angkasa.
- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran ekonomi. *Jurnal teknologi informasi & komunikasi dalam pendidikan*, 2(2), 187-200. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i2.3295>
- Tarigan, Henry G. (2009). *Strategi Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa*. Angkasa
- Wicaksono, A., & Syaefudin, M. (2018). *Pendekatan metode, dan teknik dalam pembelajaran bahasa. dalam Roza & Wicaksono (Eds.), Teori pembelajaran Bahasa*. Garudhawaca.
- Widagdo, A., & Junaedi, S. N. (2023). Media articulate storyline untuk peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswakelas Isekolah dasar. *Joyful Learning Journal*, 12(3), 128-133.
- Wijaya, I. K. (2015). Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *Bahtera: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 14(2), 120-128. <https://doi.org/10.21009/BAHTERA.142.02>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Wulandari, D. A. N. (2016). Pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran kosakata bahasa inggris. *Paradigma*, 18(2), 18-24. <https://doi.org/10.31294/p.v18i2.1178>
- Yassi, A. H. & Kaharuddin. (2018). *Syllabus design for English language teaching (second edition)*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Zuchdi, D. (2008). *Strategi meningkatkan kemampuan membaca: Peningkatan komprehensi*. UNY Pres.