

APLIKASI ANDROID ALTERNATIF PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS SAAT SCHOOL FROM HOME UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR

Moch Farid Fauzi¹⁾, Meilani Pitaloka²⁾

¹⁾ Sistem Informasi AMIKOM Yogyakarta

²⁾ Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta

email : faridfauzi@amikom.ac.id¹⁾, meilani.pitaloka@students.amikom.ac.id²⁾

Abstraksi

Berdasarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat Covid-19, seluruh pelaksanaan kebijakan pendidikan dilakukan secara daring mulai dari kalangan sekolah dasar sampai dengan perguruan tinggi. Pembelajaran daring memiliki kendala seperti masih banyaknya wilayah yang belum terjangkau jaringan internet, kuota internet terbatas, media pembelajaran yang monoton dengan minimnya interaktif yang menyebabkan siswa jenuh dan masih banyak lagi. Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, penelitian ini bermaksud membangun aplikasi pembelajaran sebagai alternative siswa dalam belajar Bahasa Inggris. Berdasarkan hasil survey EF English Proficiency Index edisi tahun 2020 menyatakan tingkat kecakapan bahasa Inggris di Indonesia masih sangat rendah dengan mendapatkan peringkat 74 dari 100 negara. Sehingga pentingnya pendidikan bahasa Inggris untuk dikenalkan sejak dini ke anak, Penelitian ini menggunakan framework Multimedia Development Life Cycle (MDLC) dan di evaluasi menggunakan pengujian alpha testing dan beta testing.

Kata Kunci :

Covid-19, pembelajaran, aplikasi, bahasa Inggris, mdlc

Abstract

Based on Circular Number 4 of 2020 concerning the Implementation of Education in the Covid-19 Emergency Period, all education policies are implemented online, starting from elementary schools to universities. Online learning has obstacles such as many areas that have not been reached by the internet network, limited internet quota, monotonous learning media with minimal interaction that causes students to get bored, and many more. Based on the problem description, this research intends to build a learning application as an alternative for students in learning English. Based on the results of the 2020 edition of the EF English Proficiency Index, the level of English proficiency in Indonesia is still very low, ranking 74 out of 100 countries. So that the importance of English language education is introduced to children from an early age, this research uses the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) framework and is evaluated using alpha and beta testing.

Keywords :

covid-19, learning, application, english, mdlc

Pendahuluan

Pendidikan adalah komponen penting yang menentukan kemajuan bangsa hal tersebut berdasarkan pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pendidikan diarahkan untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia seutuhnya melalui olah hati, olah pikir, olah rasa, agar memiliki daya saing dalam menghadapi tantangan global [1].

Masa pandemi Covid-19 (Coronavirus Disease) ini semua pekerjaan dan seluruh pembelajaran dilakukan secara daring sehingga menuntut perkembangan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) untuk semakin berinovasi. Berdasarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat Coronavirus Disease (Covid-19), seluruh pelaksanaan kebijakan pendidikan dilakukan secara

daring mulai dari kalangan sekolah dasar sampai dengan perguruan tinggi [2].

Pembelajaran daring yang diterapkan tak luput juga dari kendala yang dialami siswa dalam belajar. Kendala yang dialami siswa antara lain adalah lokasi rumah tidak terjangkau jaringan internet, minimnya kuota internet siswa, media pembelajaran yang dominan monoton sehingga membuat siswa menjadi jenuh, dan karakter siswa yang sulit dipantau.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan membangun sebuah aplikasi media pembelajaran kepada siswa, khususnya adalah pembelajaran bahasa Inggris. Berdasarkan EF English Proficiency Index edisi tahun 2021 atau indeks kecakapan yang dikeluarkan oleh EF Education First, perusahaan pendidikan internasional yang fokus pada bahasa akademisi, pertukaran budaya, dan perjalanan pendidikan. Tingkat kecakapan Bahasa Inggris di Indonesia

masih rendah dengan mendapatkan peringkat 80 dari 112 negara. Oleh karena itu, pentingnya pendidikan bahasa Inggris sejak dini ke anak, karena otak anak-anak masih mengalami *plasticity* dan *flexibility* sehingga dapat lebih mudah memahami [3]. Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan membangun sebuah aplikasi media pembelajaran sebagai alternatif media pembelajaran sekolah dari rumah karena efek dari pandemi COVID-19 (*Coronavirus Disease*). Penelitian ini dirancang menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang lebih menarik dan efisien.

Tinjauan Pustaka

Penelitian ini merujuk pada penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya sebagai referensi. Fatmawati dkk pada [4] mengembangkan media pembelajaran mata pelajaran IPS guna menilai tentang keefektifan dan kelayakan media pembelajaran berbasis android. Dini Savitri dkk pada [5] membangun media pembelajaran matematika untuk siswa kelas 4 SD sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif bagi peserta didik dalam belajar mandiri.

Galih Vidia Pangestika pada [6] melakukan penelitian dengan membangun aplikasi media pembelajaran bahasa Inggris untuk siswa Sekolah Dasar untuk menunjang sarana pembelajaran di SD Negeri Ciptawinaya yang masih konvensional.

Metode Penelitian

Penelitian ini disusun dengan menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*). Metode MDLC terdiri dari enam tahapan yaitu, *concept* (konsep), *design* (perancangan), *material collecting* (pengumpulan bahan), *assembly* (perakitan), *testing* (pengujian) dan *distribution* (distribusi). Berikut adalah tahapan penelitian menggunakan metode MDLC:

1. Concept

Tahapan yang dilakukan antara lain:

- Inventarisasi permasalahan yang ada dan menentukan tujuan pembuatan aplikasi
- Menentukan kebutuhan fungsional dan non fungsional dari aplikasi yang dibuat.

2. Design

Menggambarkan spesifikasi aplikasi yang akan dibangun menggunakan *mockup*.

3. Material Collecting

Menentukan materi pembelajaran yang akan diterapkan pada aplikasi dengan merujuk ke silabus mata pelajaran bahasa Inggris. Membuat *assets* yang akan digunakan dalam aplikasi.

4. Assembly

Pembuatan aplikasi dengan menggabungkan semua objek. Aplikasi dibuat menggunakan perangkat *Android Studio* dengan *Framework Flutter* dan *Git-Hub*.

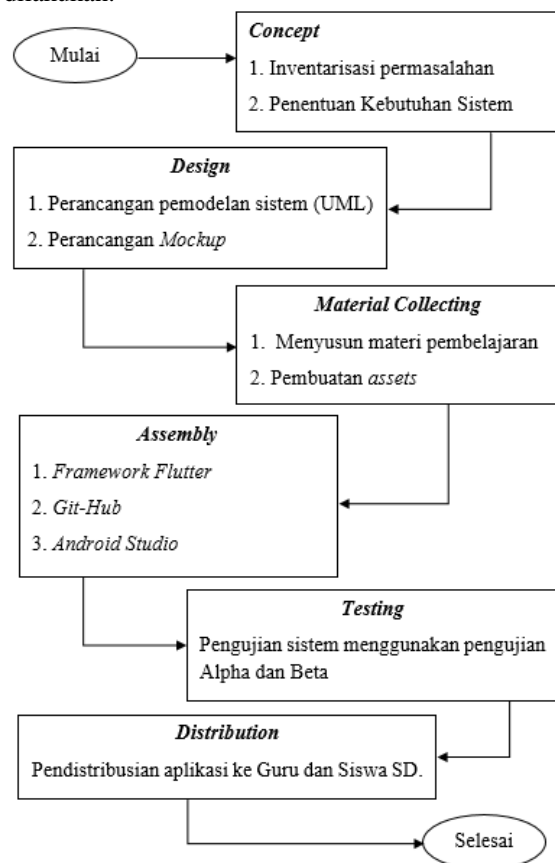
5. Testing

Aplikasi diuji menggunakan dua tahap yaitu pengujian alpha dan pengujian beta. Pengujian alpha menggunakan metode *black box testing* dan pengujian beta menggunakan metode kuesioner dan diolah menggunakan metode Skala Likert.

6. Distribution

Pendistribusian aplikasi kepada siswa sekolah dasar di Kecamatan Buluspesantren melalui guru mata pelajaran bahasa Inggris.

Berikut adalah gambar alur penelitian yang dilakukan:



Gambar 1. Alur Penelitian

Hasil dan Pembahasan

1. Concept

Inventarisasi masalah didapat dari metode observasi secara langsung ke beberapa sekolah dasar yang ada di Kecamatan Buluspesantren. Data yang didapat dari hasil pengamatan adalah proses pembelajaran yang dilakukan guru selama masa *school from home*. Metode kedua adalah metode wawancara yang dilakukan kepada guru dan siswa sekolah dasar yang ada di Kecamatan Buluspesantren. Data yang didapat adalah kendala yang terjadi pada guru saat mengajar dan kendala siswa dalam mengikuti pembelajaran *school from home*.

1.1 Analisis Kebutuhan Sistem

Analisa kebutuhan dalam pembuatan aplikasi bahasa Inggris dibagi menjadi dua fungsional dan non fungsional sebagai berikut:

1. Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional merupakan proses kegiatan yang akan diterapkan dalam sebuah sistem atau aplikasi yang menjelaskan kebutuhan yang dibutuhkan agar aplikasi berjalan dengan baik dan sesuai kebutuhan.

- Aplikasi ini dapat menampilkan beberapa materi mulai dari abjad, angka, buah-buahan, hewan, dan anggota tubuh dengan menggunakan bahasa Inggris beserta terjemahan bahasa Indonesianya.
- Aplikasi ini dapat menampilkan gambar pada materi buah-buahan, hewan, dan anggota tubuh sehingga siswa-siswi menjadi lebih mudah memahami.
- Aplikasi media ini mampu menampilkan *quiz* dan menampilkan *points* yang akan didapat ketika menjawab *quiz* yang dipilih.

2. Kebutuhan Non Fungsional

Kebutuhan Non Fungsional merupakan kebutuhan yang dilakukan untuk mengetahui spesifikasi kebutuhan dan kelayakan dari aplikasi yang dibuat.

a. Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)

Kebutuhan perangkat lunak dalam membangun aplikasi ini disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1. Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)

Perangkat Lunak	Kegunaan
Android Studio	Perangkat lunak untuk membuat aplikasi media pembelajaran.
Git Hub	Website untuk menyimpan dan mengelola <i>source code</i> .
Flutter	Framework yang digunakan untuk membuat aplikasi.
Windows 10 64-bit	Sistem Operasi

b. Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)

Kebutuhan perangkat keras dalam membangun aplikasi ini disajikan pada tabel berikut:

Tabel 2. Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)

Perangkat Keras	Kegunaan
Lenovo Ideapad 320s	Processor: Intel Core i5-8250U RAM: DDR4 4 GB SSD: V-gen 500Gb
Mouse dan Keyboard	Sebagai alat <i>input</i>
Smartphone Android	Perangkat untuk menjalankan aplikasi.

2. Design

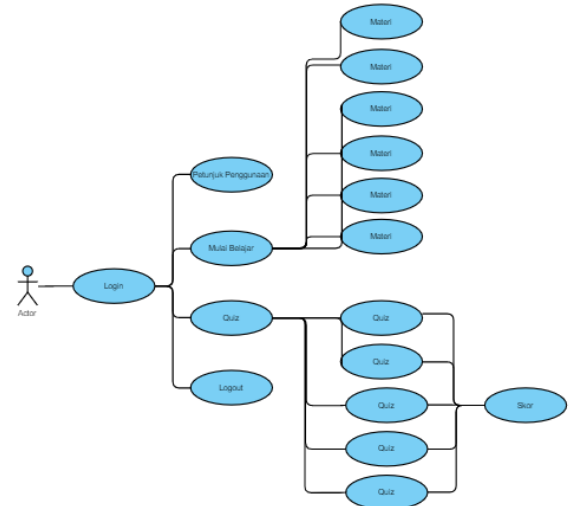
2.1 Pemodelan Sistem

Pemodelan sistem menggunakan *Unified Modelling Language* (UML) bertujuan untuk memberikan

gambaran yang jelas mengenai rancangan sistem dan kebutuhan *user* pada aplikasi yang dibangun.

1. Use Case Diagram

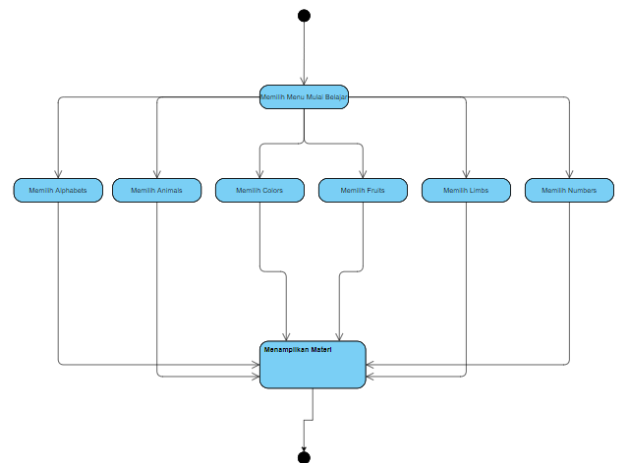
Use case diagram dibuat untuk menggambarkan kebutuhan fungsional dari aplikasi yang dibuat yaitu interaksi antara *user* dan aplikasi (sistem).



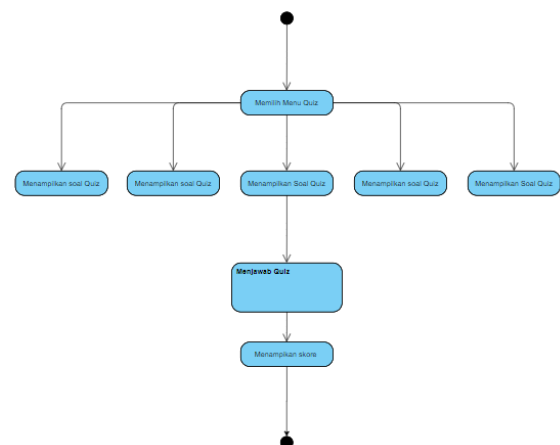
Gambar 2. Use Case Diagram

2. Activity Diagram

Activity Diagram dibuat untuk memperlihatkan aliran dari suatu aktivitas satu ke aktivitas lainnya dalam suatu sistem.



Gambar 3. Activity Diagram menu mulai belajar


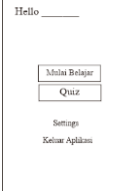
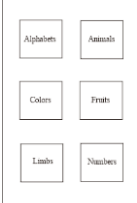
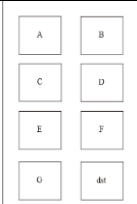
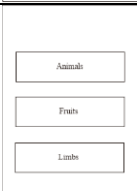


Gambar 4. Activity Diagram Menu Quiz

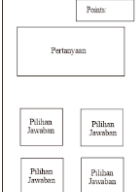
2.2 Perancangan Mockup Aplikasi


Perancangan mockup aplikasi untuk memberikan gambar desain sistem yang akan dibangun.

Tabel 3. Desain Mockup Aplikasi

Mockup Aplikasi	Keterangan
	Mockup halaman menu login aplikasi
	Mockup halaman menu utama aplikasi
	Mockup halaman menu pilihan materi aplikasi
	Mockup halaman menu materi, terdapat materi abjad, materi angka, materi materi buah-buahan, materi anggota tubuh, colors, dan hewan.
	Mockup halaman pilihan quiz aplikasi

Tabel 3. Lanjutan

	Mockup halaman quiz, terdapat quiz materi hewan dan buah, serta quiz materi anggota tubuh.
---	--

	Mockup halaman settings aplikasi
--	----------------------------------


3. Material Collecting

Tahapan ini berisi tentang penentuan materi pembelajaran yang akan dimasukkan ke dalam aplikasi. Materi didapat melalui rekomendasi buku pembelajaran siswa dari hasil wawancara dengan guru yang mengajar materi bahasa Inggris di sekolah dasar di Kecamatan Buluspesantren.

4. Assembly

Tahap ini adalah mendesain *interface* aplikasi dan fungsi dari masing-masing *interface* tersebut.

Tabel 4. Desain Interface Aplikasi

Aplikasi	Keterangan
	Menu <i>Login</i> menampilkan halaman perintah memasukkan nama dan umur <i>user</i> .
	Menu <i>Home</i> berisi halaman sambutan nama <i>user</i> dan menu yang ada di dalam aplikasi.
	Mulai belajar berisi beberapa menu materi yang ada di dalam aplikasi.

Tabel 4. Lanjutan

	<p>Menu <i>Alphabets</i> berisi materi tentang <i>alphabets</i> mulai dari A sampai Z dan cara membacanya.</p>
	<p>Menu <i>Animals</i> berisi tentang materi tentang gambar hewan beserta terjemahan Bahasa Inggris dan bahasa Indonesianya.</p>
	<p>Menu <i>Colors</i> berisi tentang gambar warna dan terjemahan bahasa Inggris dan bahasa Indonesianya.</p>
	<p>Menu <i>Fruits</i> berisi gambar buah beserta terjemahan bahasa Indonesia dan bahasa Inggris.</p>
	<p>Menu <i>Limbs</i> berisikan gambar beberapa anggota tubuh manusia dengan terjemahan bahasa Indonesia dan bahasa Inggrisnya.</p>

Tabel 4. Lanjutan

	<p>Menu <i>Numbers</i> berisikan angka 1 sampai dengan 10 dengan terjemahan bahasa Inggris dan bahasa Indonesianya.</p>
	<p>Menu <i>Quiz</i> berisi tentang beberapa pertanyaan tentang <i>Animals</i>, <i>Fruits</i> matematika dan <i>Limbs</i>.</p>
	<p>Menu <i>Quiz Animals</i> berisi tentang pertanyaan menebak apakah hewan ini dengan menggunakan bahasa Inggris dan jawabannya dengan menggunakan foto.</p>
	<p>Menu <i>Quiz Fruits</i> berisikan tentang pertanyaan matematika dengan menggunakan bahasa Inggris dan jawabannya menggunakan pilihan angka.</p>
	<p>Menu <i>Quiz Limbs</i> berisikan tentang pertanyaan manakah anggota tubuh yang ditanya dan jawabannya dengan menggeser gambar anggota tubuh ke jawabannya.</p>

Tabel 4. Lanjutan

	<p>Menu <i>settings</i> berisikan menu <i>credit</i>, <i>about</i> dan <i>logout</i></p>
	<p>Menu <i>credit</i> berisikan tentang biodata pembuat aplikasi.</p>
	<p>Menu <i>about</i> berisikan tentang aplikasi asal usul kenapa aplikasi dibuat.</p>
	<p>Menu <i>Logout</i> berisikan tentang pilihan apakah <i>user</i> akan melakukan <i>logout</i> akun atau tidak/<i>cancel</i>.</p>

5. Testing

Pengujian aplikasi menggunakan metode kuesioner dan diolah menggunakan metode Skala Likert. Pengujian aplikasi dilakukan sebanyak dua kali. Pengujian pertama melibatkan user selaku pengguna aplikasi untuk memastikan kebutuhan pengguna dapat disajikan dengan baik, serta pengujian kedua melibatkan praktisi multimedia untuk mendapatkan informasi apakah aplikasi yang dibangun sudah sesuai dengan mencakup unsur-unsur dalam multimedia.

Tabel 5. Item Pertanyaan Kuesioner User

Item	Pertanyaan
Item 1	Materi abjad bahasa inggris disajikan dengan terjemahan yang tepat
Item 2	Materi hewan bahasa inggris disajikan dengan terjemahan yang tepat
Item 3	Materi buah-buahan bahasa inggris disajikan

dengan terjemahan yang tepat

Tabel 5. Lanjutan

Item 4	Materi angka bahasa inggris disajikan dengan terjemahan yang tepat
Item 5	Materi anggota tubuh bahasa inggris disajikan dengan terjemahan yang tepat
Item 6	Materi colors bahasa inggris disajikan dengan terjemahan yang tepat
Item 7	Kesesuaian gambar hewan dan ketepatan terjemahan mudah dipahami
Item 8	Kesesuaian gambar buah-buahan dan ketepatan terjemahan mudah dipahami
Item 9	Kesesuaian gambar anggota tubuh dan ketepatan terjemahan mudah dipahami
Item 10	Kesesuaian gambar colors dan ketepatan terjemahan mudah dipahami
Item 11	Pertanyaan pada menu quiz disajikan secara jelas
Item 12	Pilihan jawaban pada menu quiz disajikan secara tepat
Item 13	Setelah mencoba aplikasi "Mama English" saya ingin mencoba aplikasi lagi
Item 14	Saya menjadi lebih tertarik belajar bahasa inggris setelah menggunakan aplikasi
Item 15	Saya lebih mudah memahami materi bahasa inggris dari aplikasi

Tabel 6. Item Pertanyaan Kuesioner Praktisi Multimedia

Item	Pertanyaan
Item 1	Aplikasi mudah di instal
Item 2	Kemudahan dalam memahami gambar dan terjemahan pada aplikasi
Item 3	Kemudahan dalam memahami pertanyaan dalam quiz
Item 4	Fungsi pada setiap menu dan tombol berfungsi dengan baik
Item 5	Ketepatan point yang di dapat pada aplikasi

Pengukuran setiap item menggunakan indikator Sangat Setuju, Setuju, Biasa, Tidak Setuju, dan Sangat Setuju.

Rekapitulasi hasil kuesioner disajikan pada tabel berikut:

Tabel 7. Rekapitulari Kuesioner User

Item	A (5)	B (4)	C (3)	D (2)	E (1)	Jml	%
Rekapitulasi Hasil Kuesioner Ketepatan Materi Aplikasi							
Item 1	16 x 5 = 80	19x 4 = 76	4 x 3 = 12	1 x 2 = 2	0 x1 = 0	170	170/200 x 100% = 85%
Item 2	27 x 5 = 135	8 x 4 = 32	5 x 3 = 15	0 x 2 = 0	0 x 1 = 0	182	182/200 x 100% = 91%
Item 3	27 x 5 = 135	13 x 4 = 52	0 x 3 = 0	0 x 2 = 0	0 x 1 = 0	187	187/200 x 100% = 93,5%
Item 4	20 x 5 = 100	15 x 4 = 60	5 x 3 = 15	0 x 2 = 0	0 x 1 = 0	175	175/200 x 100% = 87,5%
Item 5	25 x 5 = 125	12 x 4 = 48	3 x 3 = 9	0 x 2 = 0	0 x 1 = 0	182	182/200 x 100% = 91%
Item 6	20 x 5 = 100	17 x 4 = 68	3 x 3 = 9	0 x 2 = 0	0 x 1 = 0	165	165/200 x 100% = 82,5%
Penilaian keseluruhan Kuesioner di atas adalah 88,4% dengan kategori "Sangat Baik".							
Rekapitulasi Hasil Kuesioner Kesesuaian Aplikasi							
Item 7	16 x 5 = 80	19 x 4 = 76	4 x 3 = 12	1 x 2 = 2	0 x 1 = 0	170	170/200 x 100% = 85%

Tabel 7. Lanjutan

Item 8	27 x 5 = 135	8 x 4 = 32	5 x 3 = 15	0 x 2 = 0	0 x 1 = 0	182	182/200 x 100% = 91%
Item 9	27 x 5 = 135	13 x 4 = 52	0 x 3 = 0	0 x 2 = 0	0 x 1 = 0	187	187/200 x 100% = 93,5%
Item 10	20 x 5 = 100	15 x 4 = 60	5 x 3 = 15	0 x 2 = 0	0 x 1 = 0	175	175/200 x 100% = 87,5%
Penilaian keseluruhan Kuesioner di atas adalah 89,25% dengan kategori "Sangat Baik".							
Rekapitulasi Hasil Kuesioner Kejelasan dan Ketepatan Quiz Aplikasi							
Item 11	16x 5 = 80	19 x 4 = 76	4 x 3 = 12	1 x 2 = 2	0 x 1 = 0	170	170/200 x 100% = 85%
Item 12	27 x 5 = 135	8 x 4 = 32	5 x 3 = 15	0 x 2 = 0	0 x 1 = 0	182	182/200 x 100% = 91%
Penilaian keseluruhan Kuesioner di atas adalah 88% dengan kategori "Sangat Baik".							
Rekapitulasi Hasil Kuesioner Penggunaan Aplikasi							
Item 13	20 x 5 = 100	15 x 4 = 60	5 x 3 = 15	0 x 2 = 0	0 x 1 = 0	175	175/200 x 100% = 87,5%
Item 14	15 x 5 = 75	18 x 4 = 72	7 x 3 = 21	0 x 2 = 0	0 x 1 = 0	168	168/200 x 100% = 84,5%
Item 15	23 x 5 = 115	13 x 4 = 52	4 x 3 = 12	0 x 2 = 0	0 x 1 = 0	179	179/200 x 100% = 89%
Data Keseluruhan Penilaian Kuesioner diatas adalah 87 % dengan kategori "Sangat Baik"							

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan *Skala Likert*, aplikasi media pembelajaran yang dibangun dapat menyajikan materi bahasa inggris dengan hasil perhitungan 88,4% dengan kategori "Sangat Baik". Kesesuaian gambar dan bahasa inggris dengan hasil perhitungan 88,8% kategori "Sangat Baik". Kejelasan dan ketepatan quiz pada aplikasi mendapatkan hasil 88% dengan kategori "Sangat Baik". Penggunaan aplikasi dengan hasil perhitungan 87% kategori "Sangat Baik".

Tabel 8. Rekapitulari Kuesioner Praktisi Multimedia

Item	A (5)	B (4)	C (3)	D (2)	E (1)	Jml	%
Rekapitulasi Hasil Kuesioner Kompabilitas Aplikasi							
Item 1	20 x 5 = 100	13 x 4 = 52	7 x 3 = 21	0 x 2 = 0	0 x 1 = 0	173	173/200 x 100% = 86,5%
Penilaian keseluruhan Kuesioner di atas adalah 86,5% dengan kategori "Sangat Baik"							
Rekapitulasi Hasil Kuesioner Usabilitas Aplikasi							
Item 2	10 x 5 = 50	25 x 4 = 100	5 x 3 = 15	0 x 2 = 0	0 x 1 = 0	165	165/200 x 100% = 82,5%
Item 3	8 x 5 = 40	25 x 4 = 100	7 x 3 = 21	0 x 2 = 0	0 x 1 = 0	161	161/200 x 100% = 80,5%
Penilaian keseluruhan Kuesioner di atas adalah 81,5% dengan kategori "Sangat Baik".							
Rekapitulasi Hasil Kuesioner Fungsireliable Aplikasi							
Item 4	17 x 5 = 85	15 x 4 = 60	8 x 3 = 24	0 x 2 = 0	0 x 1 = 0	169	169/200 x 100% = 84,5%

Item 5	17 x 5 = 85	16 x 4 = 64	7 x 3 = 21	0 x 2 = 0	0 x 1 = 0	170	170/200 x 100% = 85%
--------	-------------------	-------------------	------------------	-----------------	-----------------	-----	----------------------------

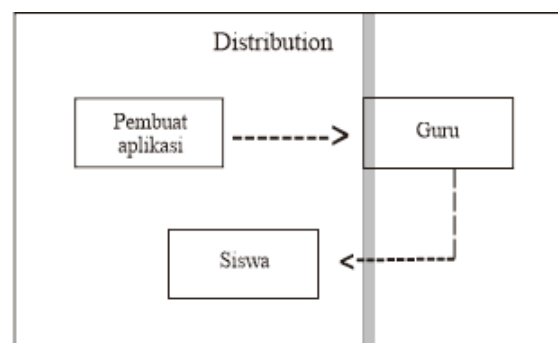
Tabel 8. Lanjutan

Penilaian keseluruhan Kuesioner di atas adalah 84,75% dengan kategori "Sangat Baik".							
--	--	--	--	--	--	--	--

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan *Skala Likert*, aplikasi media pembelajaran yang dibangun, kompabilitas aplikasi mendapatkan hasil 86,5% dengan kategori "Sangat Baik". Usabilitas aplikasi dalam aplikasi bahasa inggris dengan hasil perhitungan 81,5% kategori "Sangat Baik". Reliable pada quiz pada aplikasi mendapatkan hasil 84,75% dengan kategori "Sangat Baik".

6. Distribution

Aplikasi sudah selesai dan didistribusikan kepada beberapa sekolah dasar di Kecamatan Buluspesantren. Pendistribusian aplikasi melalui guru yang mengajar mata pelajaran bahasa inggris.



Gambar 5. Activity Diagram Menu Quiz

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan pada penelitian *Aplikasi "MAMA ENGLISH" sebagai Media Pembelajaran School From Home untuk Siswa Sekolah Dasar Berbasis Android*, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian ini menghasilkan aplikasi media pembelajaran bernama "MAMA ENGLISH" sebagai salah satu alternatif guru dalam menyampaikan materi pembelajaran bahasa inggris ketika pembelajaran dari rumah akibat pandemi virus Covid-19 (*Coronavirus Disease*).
2. Penelitian ini menggunakan metode *MDLC (Multimedia Development Life Cycle)* sebagai metode untuk mengembangkan aplikasi sebagai media pembelajaran. Metode ini menggunakan 6 tahapan yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing, distribution*.
3. Pengujian yang dilakukan pada penelitian *Aplikasi "MAMA ENGLISH" sebagai Media Pembelajaran School From Home untuk Siswa Sekolah Dasar Berbasis Android* menggunakan metode kuesioner dan diolah menggunakan *Skala Likert*.

4. Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan Skala Likert, aplikasi media pembelajaran yang dibangun dapat menyajikan materi bahasa inggris dengan hasil perhitungan 88,4% dengan kategori "Sangat Baik". Kesesuaian gambar dan bahasa inggris dengan hasil perhitungan 88,8% kategori "Sangat Baik". Kejelasan dan ketepatan quiz pada aplikasi mendapatkan hasil 88% dengan kategori "Sangat Baik".
5. Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan Skala Likert, aplikasi media pembelajaran yang dibangun, Kompabilitas aplikasi mendapatkan hasil 86,5% dengan kategori "Sangat Baik". Usabilitas aplikasi dalam aplikasi bahasa inggris dengan hasil perhitungan 81,5% kategori "Sangat Baik". Reliable pada quiz pada aplikasi mendapatkan hasil 84,75% dengan kategori "Sangat Baik".

Sarankan didapatkan dari hasil implementasi aplikasi sebagai masukan untuk pengembangan aplikasi selanjutnya adalah sebagai berikut:

1. Materi pada aplikasi media pembelajaran dapat dikembangkan dan ditambahkan jumlahnya, agar pengguna aplikasi tidak bosan dalam memakainya.
2. Pengembangan aplikasi selanjutnya diharapkan media pembelajaran "MAMA ENGLISH" memiliki level kesulitan agar bisa dipakai disetiap jenjang kelas.
3. Pengembangan aplikasi media pembelajaran selanjutnya menambahkan fitur *audio* dan *video*.

Daftar Pustaka

- [1] Republik Indonesia. 2003. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta
- [2] Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. 24 Maret 2020. Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 4 Tahun 2020. Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (Covid-19).
- [3] EF English Proficiency Index, *Indeks Kecakapan Bahasa Inggris EF*, <https://www.ef.co.id/epi/regions/asia/indonesia/>
- [4] Fatmawati, Yusrizal, Ainul Marhamah Hasibuan, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa*, ESJ (Elementary School Journal) Volume 11 No. 2, Juni 2021
- [5] Dini Savitri, Abdul Karim, Hasbullah, *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android di Kelas 4 Sekolah Dasar*, Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika, Vol 1 No.2, Agustus 2020
- [6] Galih Vidia Pangestika, Wawa Wikusna, Aris Hermansyah, *Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Murid Sekolah Dasar Berbasis Android*, *e-Proceeding of Applied Science*, Vol.3, No.3, Desember 2017