

MENGUJI TINGKAT PEMAHAMAN SISWA KELAS VII DALAM MEMPELAJARI BAHASA INGGRIS MELALUI *MOBILE LEARNING* KEVIN CHANDRA PUTRADI

Department of Information Technology, Muhammadiyah University of Yogyakarta,
Jalan Brawijaya, Kasihan, Bantul, DI Yogyakarta
Email: kevinch.putradi@gmail.com

ABSTRACT

Communication is the way we convey and express something so that someone can understand what we want to convey and we can understand what the other person we are saying. When we understand the language of our own country, we also need to understand the foreign languages that the majority of all parts of the world use so that we can understand what is happening out there and we can convey what we want to convey. The universal language that the majority of all countries use today is English. We cannot deny that indeed English is becoming a universal language today. For example, electronic devices that we have using English as a way to convey the function of each command to the user. Even the websites that we usually visit the majority on default settings using English. Therefore it is important that we understand English to be able to follow developments in this era of globalization. With this research, learning applications on the smartphone platform (Mobile Learning) used to support learning in understanding English for the younger generation. The positive impact obtained from learning English using Mobile Learning is to increase on student enthusiasm in learning so that it affects completion time and seriousness in learning the material and working on the existing task.

Keyword : English, Mobile Learning, Smartphone

ABSTRAK

Komunikasi merupakan cara kita menyampaikan dan mengungkapkan sesuatu agar seseorang dapat memahami apa yang kita ingin sampaikan dan kita pun dapat memahami apa yang lawan bicara kita sedang katakan. Pada saat kita sudah memahami bahasa negara kita sendiri, kita juga perlu memahami bahasa asing yang mayoritas seluruh belahan bumi gunakan agar kita dapat memahami hal apa yang sedang terjadi di luar sana dan kita pun dapat menyampaikan apa yang ingin kita sampaikan. Bahasa *universal* yang mayoritas seluruh negara gunakan pada saat ini adalah bahasa Inggris. Tidak bisa kita pungkiri bahwa memang bahasa Inggris menjadi bahasa *universal* saat ini. Sebagai contoh perangkat elektronik yang biasa kita pakai menggunakan bahasa Inggris sebagai cara untuk menyampaikan fungsi dari setiap perintah kepada *user*. Bahkan *website-website* yang biasa kita kunjungi mayoritas pada pengaturan awalnya menggunakan bahasa Inggris. Maka dari itu pentingnya kita memahami bahasa Inggris untuk dapat mengikuti perkembangan yang ada di era globalisasi ini. Dengan penelitian ini, aplikasi pembelajaran pada *platform smartphone (Mobile Learning)* digunakan untuk mendukung pembelajaran dalam pemahaman bahasa Inggris bagi para generasi muda. Dampak positif yang didapatkan dari pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan *Mobile Learning* adalah meningkatnya antusias siswa dalam pembelajaran sehingga mempengaruhi waktu penyelesaian dan keseriusan dalam mempelajari materi dan mengerjakan soal-soal yang ada.

Kata kunci : Bahasa Inggris, Mobile Learning, Smartphone

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di Indonesia sekolah-sekolah menerapkan sistem jam sekolah hingga sore hari dengan tujuan siswa mendapat banyak serapan ilmu di sekolah. Dengan adanya waktu belajar yang lebih lama, namun upaya tersebut dirasa kurang efektif dikarenakan konsentrasi siswa dalam menyerap pelajaran tidak sebaik saat jam pelajaran biasa. Maka dari itu diperlukan sistem belajar yang bersifat *mobile* (praktis), serta dinamis tanpa terpaku pada ruang dan waktu sehingga siswa bisa belajar dimana saja dan kapan saja (Azwardi, Rusdi dan Devara 2016).

Sistem belajar ini bisa diterapkan dengan menggunakan media *smartphone* sebagai media dalam mendapatkan ilmu pembelajaran atau biasa disebut *Mobile Learning (M-Learning)*. Dengan konten pembelajaran yang diangkat berupa materi Bahasa Inggris yang dikemas dalam media *smartphone*, diharapkan bisa menjadi solusi alternatif dalam upaya meningkatkan kompetensi para generasi muda dalam berbahasa Inggris dan menjadi sebuah sistem ajar alternatif dalam menyerap ilmu pelajaran diluar jam sekolah.

Namun di dalam penerapan aplikasi *M-Learning* ini perlu adanya pengujian terhadap penggunaan *M-Learning* dibanding menggunakan metode *paper based*. Dengan adanya penerapan *M-Learning* ini dampak positif yang bisa didapatkan seperti meningkatnya prestasi siswa, dan minat siswa dalam belajar, serta efektivitas pembelajaran *M-Learning* dalam penerapannya kepada siswa. Meski dirasa banyak hal positif yang didapat dari penerapan *M-Learning*, ada juga beberapa hal kontra yang disebabkan seperti yang disebutkan dalam jurnal (Klimova 2019). Ada beberapa kendala yang didapat. Salah satunya adalah kurangnya konsentrasi siswa dalam mengerjakan soal-soal atau mempelajari materi dikarenakan fitur *multitasking* pada *smartphone* yang menyebabkan siswa bebas mengakses aplikasi lain dan kehilangan fokusnya dalam belajar.

Dari peristiwa ini penulis bermaksud melakukan pengujian terkait tingkat

pemahaman siswa dalam pembelajaran melalui *M-Learning* terutama pada materi bahasa Inggris berdasarkan penjelasan yang disebutkan sebelumnya. Pengujian ini penulis lakukan agar mendapatkan klarifikasi terkait permasalahan tersebut.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang sudah disebutkan, maka dapat disimpulkan apa saja yang menjadi permasalahan dalam fenomena tersebut menjadi beberapa bagian sebagai berikut:

1. Apa dampak yang dihasilkan dari penerapan metode *M-Learning* kepada siswa dibanding menggunakan metode biasa?
2. Bagaimana efektivitas dari *M-Learning* sebagai media pembelajaran bagi siswa?
3. Apa metode pembelajaran yang lebih baik dalam meningkatkan pemahaman siswa antara pembelajaran *M-Learning* dengan pembelajaran biasa?

1.3 Batasan Masalah

Dengan maksud agar penelitian ini dapat difokuskan, dan dapat digali informasinya lebih dalam dan spesifik, maka sebaiknya permasalahan penelitian yang sedang dibahas perlu dibatasi variabelnya. Karena itu penulis memberikan batasan-batasan permasalahan yang hanya berkaitan dengan "metode pembelajaran, media pembelajaran, serta mata pelajaran yang digunakan". Untuk mata pelajaran yang akan difokuskan penulis fokuskan dengan materi bahasa Inggris untuk tingkatan SMP kelas VII, dikarenakan generasi muda pada usia di tingkat SMP kelas VII mayoritas sudah diperbolehkan oleh orang tuanya menggunakan *smartphone*. Dan di usia ini *user* dirasa sudah lebih bijak dalam menggunakan *smartphone*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian meliputi sasaran yang ingin dicapai penulis dalam penelitian tersebut. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Menguji tingkat pemahaman siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris berbasis *Mobile Learning*.
2. Mengidentifikasi dampak yang dihasilkan oleh media *M-Learning* terhadap pembelajaran siswa.
3. Menguji efektivitas metode *M-Learning* dibanding menggunakan metode pembelajaran biasa.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian meliputi hal-hal positif yang bisa didapatkan bagi penulis maupun pelajar diantaranya ialah.

1. Mengetahui tingkat pemahaman siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan *Mobile Learning*.
2. Mengetahui dampak yang dihasilkan dari metode pembelajaran melalui *M-Learning*.
3. Mengetahui efektivitas dari metode penggunaan *M-Learning* dibanding menggunakan metode pembelajaran biasa.

LANDASAN TEORI

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Pengertian Komunikasi

Pada awalnya, istilah komunikasi yang dalam bahasa Inggris yaitu *communication* berasal dari bahasa Latin *communicatio* dan *communis* yang artinya “sama makna”, sebuah komunikasi di antara 2 orang atau lebih dengan adanya kesamaan makna mengenai apa yang sedang dibicarakan (Effendy 2011). Maka dapat disimpulkan bahwa komunikasi adalah interaksi dari minimal kedua belah pihak atau lebih dengan adanya persamaan topik mengenai apa yang sedang dibicarakan.

Komunikasi merupakan suatu kemampuan dalam mengucapkan suatu bahasa umumnya disaat kita lahir hingga dewasa kita sudah terbiasa menggunakan satu bahasa yaitu bahasa pertama yang kita miliki di negara kita. Dan kemampuan yang lebih sukar adalah kemampuan untuk menggunakan bahasa dari bangsa lain agar dapat dipahami dan juga dapat menyampaikan topik yang sedang dibicarakan. Seperti yang diungkapkan oleh

(Winoto 2015). Fungsi lain dari komunikasi adalah untuk mempengaruhi orang lain dengan harapan agar segala sesuatu yang sedang dikerjakan dapat berjalan dengan lancar. Seperti pekerjaan yang berhubungan dengan layanan informasi, menuntun orang-orang agar sesuai dengan apa yang dicari. Komunikasi diperlukan dalam menyampaikan informasi agar dapat dipahami oleh lawan bicara dan mempengaruhi lawan bicara.

2.1.2 Pengertian *Mobile Learning*

Mobile Learning (M-Learning) adalah metode pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi perangkat *mobile*. Perangkat *mobile* yang dimaksud bisa berupa *PDA*, *smartphone*, *laptop*, *tablet PC*, dan sebagainya (Abdulkhak 2012). Dengan memanfaatkan *M-Learning* ini proses mengajar dan penyerapan materi pembelajaran menjadi lebih efektif. Bagi pengajar, penggunaan *M-Learning* dapat memudahkan dalam memantau aktivitas siswa dalam mengerjakan soal-soal yang diujikan dimana saja dan kapan saja, pengajar juga dapat meng-*update* materi dan soal-soal yang diujikan melalui akun pengajarnya. Hal ini diperkuat lewat artikel oleh (Cheon, et al. 2012) bahwa dengan kelebihan perangkat seluler yang dapat dibawa ke lokasi berbeda (portabilitas), kemudahan dalam mengakses di waktu kapanpun, serta dengan mudah mengumpulkan data yang ada membuat guru dan pengajar dapat dengan mudah mengakses kurikulum dan data pelajaran kapanpun dan dimanapun. Bagi siswa, penggunaan *M-Learning* dapat memudahkan proses belajar karena dapat dilakukan melalui *smartphone* sehingga batasan ruang dan waktu dapat diatasi. Di samping itu metode *M-Learning* dapat menambah minat belajar karena penyajiannya melalui media *smartphone* yang sering digunakan siswa ditambah materinya yang dilengkapi gambar penjas yang mudah dipahami.

2.1.3 Pengertian Taksonomi Bloom

Taksonomi merupakan suatu tipe sistem klasifikasi yang mengacu pada data penelitian ilmiah berkaitan dengan hal-hal yang digolongkan dalam sistematika tersebut (Tawadlu'un 2014). Konsep Taksonomi Bloom dikembangkan di tahun

1956 oleh seorang psikolog bidang pendidikan yang bernama Benjamin S. Bloom bersama kawan-kawannya. Pengklasifikasian Taksonomi Bloom dibagi menjadi 3 ranah, yang pertama adalah ranah afektif.

Ranah afektif merupakan kemampuan yang mengandalkan perasaan, emosi, serta reaksi yang berbeda dengan penalaran (Dimiyati dan Mudjiono 2009). Lingkup dari ranah afektif berkaitan dengan aspek emosional seperti perasaan, minat, sikap, kepatuhan terhadap moral, dan lainnya. Menurut Bloom dan David Krathwol pembagian ranah afektif antara lain penerimaan (*receiving*), partisipasi (*responding*), penilaian (*valuing*), organisasi (*organization*), serta pembentukan pola hidup (*characterization by a value*).

Yang kedua adalah ranah psikomotor, yaitu ranah yang kebanyakan menghubungkan aktivitas motorik seperti pendidikan fisik dan atletik, namun terdapat aktivitas lain seperti menulis dengan tangan dan pengolahan kata. Jika disimpulkan psikomotor merupakan ranah yang berkaitan dengan aspek keterampilan jasmani. Rincian dari ranah ini dibuat oleh ahli lain berdasarkan ranah yang dibuat oleh Bloom seperti persepsi (*perception*), kesiapan (*set*), gerakan terbimbing (*guided response*), gerakan yang terbiasa (*mechanical response*), gerakan yang kompleks (*complex response*), penyesuaian pola gerakan (*adjustment*), serta kreativitas (*creativity*).

Ranah kognitif merupakan kompetensi yang berkaitan dengan aspek-aspek pengetahuan, pemahaman, dan pemikiran (Dimiyati dan Mudjiono 2009). Bloom membagi Ranah Kognitif menjadi enam kategori yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Pada kategori pemahaman (*comprehension*) ini seseorang memiliki kemampuan menangkap makna dan konteks tentang hal yang dipelajari. Terdapat kemampuan dalam mengubah data yang sudah ada ke dalam *format* tertentu; dan kemampuan dalam menguraikan isi pokok bacaan.

Pada capaian pembelajaran Bahasa Inggris siswa kelas VII di salah satu SMP di Indonesia. Di dalam kategori pemahaman (*comprehension*) konsep materi, siswa

cenderung menghafal tanpa mengerti maknanya. Serta salah satu penyebab juga dikarenakan penggunaan *rubric* penilaian yang belum mencakup keseluruhan kompetensi siswa dan ketidak otentikan alat penilaian yang digunakan oleh guru di kelas (Paramartha dan Astiti Pratiwi 2017). Ditambah kurangnya komprehensif pada pembelajaran Bahasa Inggris memberikan dampak pemahaman siswa terhadap materi tidak utuh. Kondisi ini menyebabkan siswa sulit untuk menguasai materi pelajaran yang diberikan, dikarenakan siswa tidak didukung untuk berinovasi secara bebas dan menyenangkan.

2.1.4 Capaian Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa SMP Kelas VII

Untuk mengetahui capaian yang ditargetkan sekolah kepada siswa di dalam pembelajaran Bahasa Inggris selama satu semester. Penulis mengambil sampel untuk materi *Greetings* pada *chapter* Bahasa Inggris untuk dijadikan data acuan. Dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang penulis gunakan yaitu di SMPN 6 Bandar Lampung (Saputra 2019). Capaian pembelajaran mata pelajaran Bahasa Inggris di sekolah tersebut selama satu semester, kompetensi yang didapatkan siswa adalah sebagai berikut:

1. Siswa mampu mencapai fungsi sosial **sapaan**.
2. Siswa mampu melengkapi struktur teks **sapaan** secara runtun.
3. Siswa mampu mencapai unsur kebahasaan seperti tata Bahasa, kosa kata, ucapan, tekanan kata, intonasi secara tepat.
4. Siswa bermain peran (*role play*) dalam bentuk interaksi sapaan.
5. Siswa mampu menggunakan struktur teks dan unsur kebahasaan dalam ungkapan **sapaan** serta responnya.
6. Siswa mampu menggunakan Bahasa Inggris untuk mempraktekkan percakapan tentang sapaan, pamitan dan berterima kasih dalam berbagai kesempatan.

- Siswa memiliki perilaku tanggung jawab, peduli, kerjasama, dan cinta damai dalam melaksanakan komunikasi

2.1.5 Gamma Feedback Learning Model (GFLM)

Gamma Feedback Learning Model atau disingkat *GFLM* merupakan suatu model pembelajaran dengan memfokuskan pengendalian *feedback* yang telah digunakan di bidang teknik dan ekonomi (Purbohadi 2013). *GFLM* merupakan sebuah metode pembelajaran kelompok namun dapat menangani dan *me-monitor* proses pembelajaran siswa secara individu. *GFLM* memiliki keunggulan dalam membentuk proses pembelajaran, evaluasi, serta penilaian secara bertahap hingga kompetensi siswa tercapai dengan cepat dan efektif.

Untuk siklus pembelajaran di dalam *GFLM* diwujudkan dalam bentuk desain instruksional untuk implementasi pengendalian belajar menuju *self-directed learning*. Serta unsur keteknikan direalisasikan dengan rancangan *e-learning* menggunakan *ITS* (*Intelligent Tutoring System*) dan *LMS* (*Learning Management System*). Pengembangan model *e-learning* ini menjadi sebuah konsep dasar penerapan prinsip kendali *feedback* di bidang pendidikan jarak jauh.

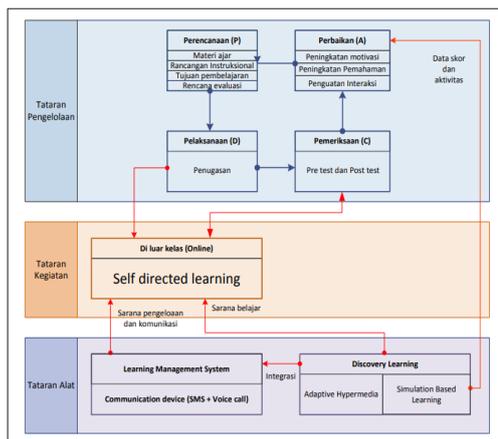
atau menggunakan *assessment method* yang lain. Dosen dapat mengetahui kendala belajar mahasiswa melalui data aktivitas, kemudian dapat memberi *feedback* berupa pemberian motivasi melalui media komunikasi bagi mahasiswa yang aktivitasnya rendah. Mahasiswa memiliki akses untuk mencari informasi dan mendapatkan pengetahuan mereka sendiri menggunakan piranti *ITS* dengan basis *free discovery learning*. Salah satunya menggunakan teknologi *Adaptive Hypermedia* (*ontology web*) atau arsitektur lain.

Meski mahasiswa diberi kebebasan pada cara belajar, *GFLM* memberikan batasan agar siswa tetap fokus pada pencapaian pembelajaran serta memudahkan dalam proses pengendalian *feedback*. *GFLM* terdiri dari tataran alat, aktivitas, dan pengelolaan. Pada tataran pengelolaan, proses *monitoring* pembelajaran tetap dapat dilakukan menggunakan prinsip *plan-do-check-action*. Pada tataran kegiatan, yang menjadi prioritas adalah *GFLM* memfasilitasi cara-cara untuk membentuk *self directed learning*, dengan memberi kebebasan cara belajar, namun mahasiswa tetap dalam pengawasan dan pengarahan dosen. Struktur *GFLM* seperti ini diharapkan dapat meningkatkan dampak baik pada model pembelajaran jarak jauh.

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Pengembangan Sistem

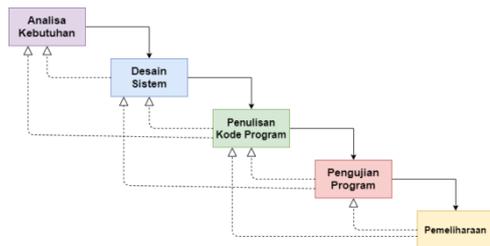
Pada tahap pengembangan sistem, penelitian ini menggunakan *Model Waterfall* sebagai metode pengembangan sistem di dalam penelitian ini. *Model Waterfall* ini sering disebut juga *model sequential linier* yaitu proses pengembangan sistem yang dilakukan secara bertahap dan terurut tanpa memprioritaskan salah satu tahapan. Tahapan-tahapan dari metode *waterfall* dimulai dari analisa kebutuhan *software* lanjut ke tahap mendesain rancangan sistem, penulisan kode program, pengujian program, hingga akhirnya dilakukan tahap *maintenance* atau pemeliharaan sistem seperti alur proses yang ditunjukkan pada panah garis (*arrow line*). Seperti penyebutannya *Model Waterfall* ini mengikuti tahapan menurun ke bawah secara urut hingga ke tahap akhir layaknya air



Gambar 0.1 Model Implementasi GFLM

Penerapan model *GFLM* ditunjukkan pada Gambar 2.1. Tampak tidak terdapat keterlibatan langsung dengan dosen ke mahasiswa. Evaluasi dapat dilakukan dengan melihat hasil *pre test* dan *post test*

terjun tanpa melewati tahapan sesudahnya seperti pada gambar 3.1. Pada gambar juga ditunjukkan terdapat panah garis panah putus-putus (*dashed arrow line*) yang naik ke atas. Jika terdapat *error* atau kendala di salah satu tahapan maka proses akan mundur kembali satu atau dua langkah sesuai kondisi *error* menuju tahap sebelumnya.



Gambar 3.2 Model Waterfall

Untuk referensi materi di dalam konten pembelajaran *M-English 7th Grade*. Dengan sumber yang *valid* yaitu dari buku materi sekolah dengan tingkatan yang sesuai dan beberapa referensi penjelasan dari berbagai sumber di internet untuk memperdalam penjelasan materi yang ada di buku.

3.2 Metode Pengumpulan Data

Untuk proses pengumpulan data pengujian yang akan dimasukkan, penulis menggunakan metode penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen menerapkan sistem pembagian 2 *group* kepada objek atau *subjek*. Kelompok yang mendapat perlakuan atau penerapan disebut *group treatment* sedangkan kelompok yang tidak mendapatkan perlakuan atau penerapan disebut *group control*. Tujuan dari metode eksperimen adalah untuk melihat efektivitas dan efisiensi terkait teknik, metode, serta media pembelajaran dan pengajaran sehingga hasilnya bisa diimplementasikan jika memang baik atau tidak digunakan jika sebaliknya (Sutedi 2009).

3.3 Alat Dan Bahan

Dalam membangun aplikasi *M-Learning* dibutuhkan beberapa alat dan bahan agar mendukung proses perancangan dan implementasi dalam membangun aplikasi *M-Learning*.

3.3.1 Alat

Berikut adalah penjelasan singkat mengenai *software* yang digunakan oleh peneliti, yaitu:

a. Microsoft Visio

Microsoft Visio adalah perangkat lunak untuk menerapkan berbagai diagram. Diantaranya adalah diagram aliran data, diagram alur proses, diagram *swimlane* dan banyak lagi. Penerapan *software* ini di dalam pengembangan, yaitu pada proses pembuatan *Use Case Diagram* dan *Activity Diagram* pada tahap perancangan aplikasi *M-Learning* ini. *Use Case Diagram* dan *Activity Diagram* diperlukan dalam tahap perancangan alur dari proses aplikasi *M-Learning*.

b. CourseLab 3

Adalah sebuah perangkat lunak interaktif keluaran Websoft yang berfungsi dalam membuat konten *e-learning* yang dapat dipublikasikan ke *Learning Management System (LMS)*, *CD-ROM*, dan perangkat lainnya. Penerapan dari *software* ini di dalam penelitian, yaitu pengembangan modul pembelajaran seperti merealisasikan materi pembelajaran serta pembuatan soal untuk tiap *chapter*.

c. Adobe XD

Adalah sebuah perangkat lunak keluaran *Adobe* untuk membuat *wireframe* atau rancangan *UI (User Interface)* serta fungsi dari perintah dan *widget* yang dikembangkan. Fungsi dari *Adobe XD* adalah menjadi *software* untuk membuat rancangan atau *wireframe* sebagai gambaran awal dalam tampilan aplikasi sehingga memudahkan dalam menentukan letak *button*, gambar serta materi sebelum akhirnya benar-benar diimplementasikan.

d. Moodle

Adalah paket perangkat lunak *open source* yang fungsinya mawadahi materi *e-learning* dengan konsep mekanisme pemanfaatan teknologi informasi dengan menggunakan prinsip *social constructionist pedagogy*, yaitu model pengajaran berorientasi objek siswa (Moodle Community 2018). Penerapan *software Moodle* di dalam pengembangan *M-Learning* ini menjadi wadah *output* modul

pembelajaran sehingga dapat ditampilkan pada *smartphone* siswa maupun *PC* yang digunakan oleh guru.

3.3.2 Bahan

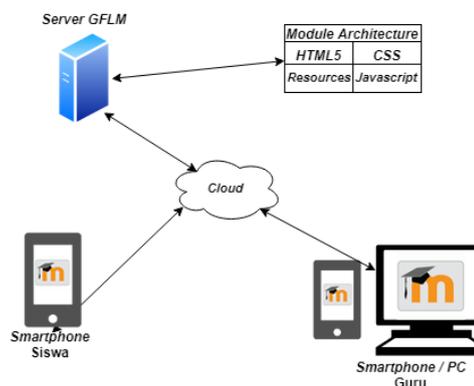
Bahan yang dimaksud disini adalah sumber referensi materi yang akan dimuat ke dalam aplikasi *M-Learning*. Referensi yang akan penulis ambil berdasarkan buku yang diterbitkan oleh Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud dengan judul buku “Bahasa Inggris *When English Rings a Bell*” untuk tingkatan siswa kelas VII SMP/MTs. Buku ini sudah mengambil materi dengan sistem pendidikan Kurikulum 2013 yang menjadi standar sistem pendidikan saat ini, sehingga *valid* untuk dijadikan materi dalam aplikasi *M-Learning* bahasa inggris pada tingkatan SMP/MTs kelas VII.

3.4 Desain Arsitektur Sistem

Dalam implementasinya, aplikasi ini diberi nama “*M-English 7th Grade*”, nama dari aplikasi ini dicantumkan pada tiap *cover* modul untuk tiap *chapter*. Konten yang diberikan dalam aplikasi *M-Learning* ini adalah materi bahasa Inggris untuk tingkatan SMP/MTs kelas VII. Aplikasi ini dapat digunakan pada *platform Android* dan *IOS*. Dengan kedua *platform smartphone* ini, *user* menjadi lebih fokus dan kritis untuk mempelajari materi yang ada serta tak terkendala oleh waktu dan tempat (Kurniawati dan Priyanto 2018).

Langkah awal sebelum membangun suatu aplikasi adalah dengan merancang terlebih dahulu desain arsitektur dari sistem aplikasi yang akan dibuat untuk memberikan gambaran mengenai struktur, interaksi, dan teknologi pada sistem komputer (Burd 2010). Kemudian lanjut ke perancangan aplikasi mengenai akses yang bisa dilakukan oleh *user*. Penjelasan akses yang bisa dilakukan oleh *user* digambarkan menggunakan *UML (Unified Modelling Language)*, yaitu dengan *Use Case Diagram*. Untuk penjelasan lebih rinci mengenai akses yang bisa dilakukan oleh *user* dijelaskan menggunakan *Activity Diagram*. Di dalam diagram ini dijelaskan mengenai proses yang perlu dilalui selama mengakses suatu fitur yang ada pada aplikasi *M-Learning*.

Dimulai dari desain arsitektur sistem, pada gambar 3.2 modul *M-Learning* ini dibangun menggunakan *software CourseLab* dengan bahasa pemrograman *HTML5, CSS*, dan *Javascript*. *Resources* juga diperlukan dalam melengkapi komponen struktur tampilan seperti gambar dan video penjelasan dalam materi pembelajaran. Aplikasi *M-English 7th Grade* akan dibagi menjadi beberapa modul untuk tiap bab materi. Selanjutnya, tiap modul di-*publish* dengan meng-*convert*-nya ke dalam *SCORM 1.2 LMS* yang jenis *format*-nya adalah *RAR*. File *RAR* ini kemudian akan diupload ke dalam *course* bahasa inggris yang sudah dibuat penulis di *server GFLM* yang akhirnya di-*publish* ke *server*. Hasil dari *output RAR* yang sudah di-*publish* kemudian ditampilkan di *server web* di dalam *smartphone* siswa menggunakan aplikasi yang disediakan oleh *Moodle* dengan memasukkan alamat *website GFLM*. Setelah memasukkan *website GFLM user* langsung diarahkan ke halaman *login website GFLM* melalui aplikasi *Moodle* yang sudah terintegrasi di *website*. Kemudian siswa perlu memasukkan *username* serta *password* yang nanti akan dibuatkan oleh Admin. Untuk *user* guru, dengan melalui *smartphone* atau *PC (Personal Computer)* dapat memonitor aktivitas siswa di dalam pembelajaran serta pengerjaan soal-soal yang disediakan di dalam *server GFLM* dengan menggunakan akun untuk Guru yang juga telah dibuatkan oleh admin.

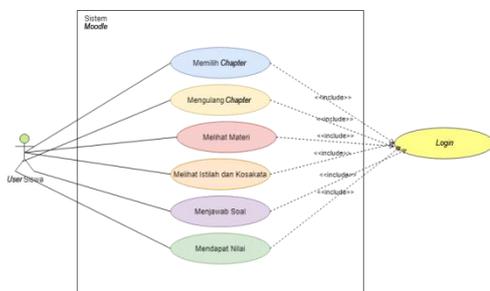


Gambar 3.2 Arsitektur Sistem

3.5 Perancangan Sistem

3.5.1 Use Case Diagram

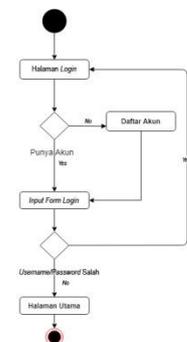
Pada gambar 3.3 menunjukkan akses yang bisa dilakukan oleh siswa di dalam aplikasi. Siswa dapat melihat materi pembelajaran yang ada di aplikasi, lalu menjawab soal-soal yang diajukan setelahnya. Siswa juga dapat melihat istilah dan kosakata dari tiap topik materi. Setelah menjawab soal, siswa mendapat nilai dan dapat mengulang *chapter* yang pernah dikerjakan. Sebelum mendapatkan akses, *user* perlu melakukan *login* terlebih dahulu melalui website *GFLM* dengan mengisi *username* dan *password* jika sudah mendaftar.



Gambar 3.3 Use Case User Siswa

3.5.2 Activity Diagram Login

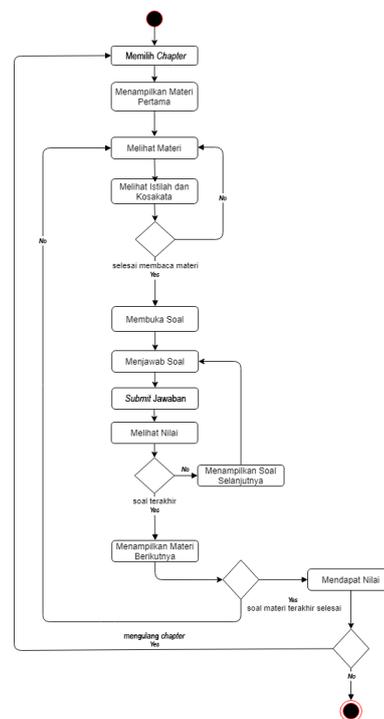
Pada gambar 3.4 menunjukkan alir dari proses *login* melalui aplikasi *M-Learning*. *Login* akun hanya dapat diakses oleh siswa yang sudah didaftarkan oleh Admin melalui website *GFLM*. Mula-mula sistem akan menampilkan halaman *login* yang terdapat form untuk menginput *username* dan *password* dari akun yang digunakan. Jika data yang dimasukkan tidak sesuai, maka sistem tidak lanjut ke halaman utama dan tetap di halaman *login*. Jika data yang dimasukkan sesuai, maka sistem akan lanjut menuju halaman utama.



Gambar 3.4 Activity Diagram Login

3.5.3 Activity Diagram Pembelajaran Materi

Pada gambar 3.5 menunjukkan proses mengenai fitur membaca dan mempelajari materi sekaligus mengerjakan soal-soal dari tiap materi yang diajukan. Dimulai dari sistem menampilkan materi pertama di salah satu *chapter* atau modul. Kemudian *user* bisa membaca atau mempelajari materi yang ditampilkan di halaman aplikasi. Setelah selesai membaca dan memahami materi, *user* bisa membuka soal latihan. Setelah *user* memilih jawaban yang benar, *user submit* jawaban yang dipilih lalu nilai langsung *update* jika jawaban yang dipilih benar maka nilai bertambah. Maka di aplikasi ini setiap *user* sudah *submit* jawaban di tiap soal *user* langsung dapat melihat hasil jawabannya benar atau salah. Jika seluruh soal sudah dijawab maka lanjut ke materi berikutnya dan melakukan langkah yang sama seperti sebelumnya hingga sampai di soal materi terakhir. Setelah soal terakhir selesai dijawab, *user* dapat melihat hasil nilai akhir dari seluruh soal yang sudah dijawab. *User* juga dapat mengulang *chapter* jika perlu untuk melatih pemahamannya dalam *chapter* yang diuji.

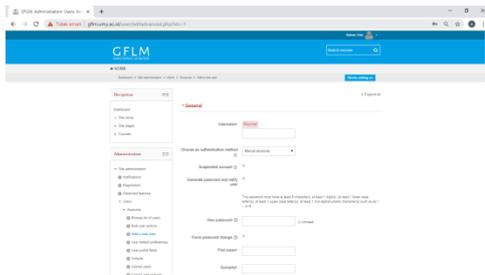


Gambar 3.5 Activity Diagram Pembelajaran Materi

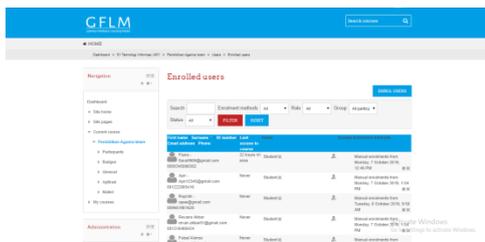
HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Implementasi

Pada tahap ini, desain arsitektur, rancangan sistem, serta rancangan *interface* yang sudah dibuat sebelumnya akan direalisasikan menjadi sebuah aplikasi nyata. Dalam tahap ini menampilkan halaman pada *server GFLM* dimana admin dapat mendaftarkan *user* agar dapat mengakses aplikasi tersebut. Informasi *user* yang dicantumkan pada akun *GFLM* berisi Nama, *Username*, *Password*, serta *E-mail* seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.1. Kemudian seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.2 berupa halaman yang menunjukkan bahwa *user* berhasil ditambahkan.



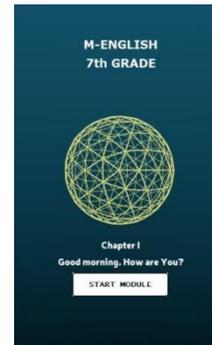
Gambar 4.1 Halaman Tambah User



Gambar 4.2 User Berhasil Ditambahkan

Pada gambar 4.3 telah dikembangkan modul siswa untuk siswa (*user*) dapat mengakses aplikasi. Sebelumnya *user* perlu melakukan *login* terlebih dahulu melalui aplikasi moodle dengan memasukkan *username* serta *password* yang sudah didaftarkan admin di *website GFLM*. Setelah itu *user* akan diarahkan menuju halaman *home* milik *website GFLM* milik *CSI (Cyber School Indonesia)*. Untuk dapat mengakses modul pembelajaran bahasa Inggris yang penulis kembangkan, *user* perlu membuka

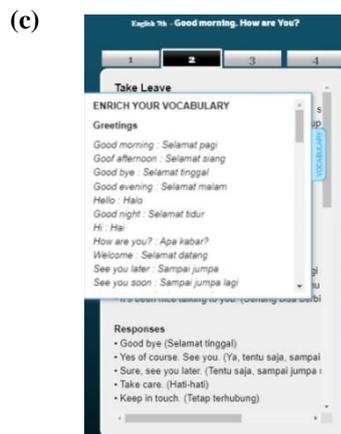
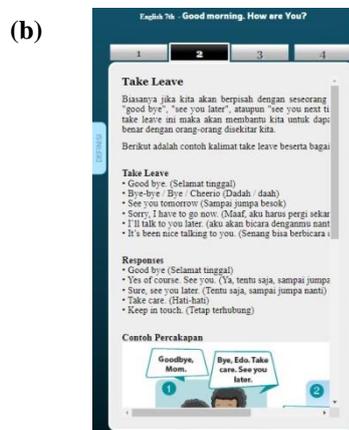
bagian *Mobile Learning* untuk *course categories*. Kemudian memilih kategori Bahasa Inggris SMP kelas VII. Kemudian moodle akan menampilkan seluruh *chapter* materi yang tersedia. Dari sini *user* memilih *chapter* yang akan dipelajari dan sistem akan mengarahkan ke halaman awal dari modul siswa seperti yang terlihat pada gambar 4.3.



Gambar 4.3 Halaman Awal

Setelah mengklik *Start module*, sistem mengarahkan *user* menuju halaman utama yang merupakan halaman pembelajaran seperti pada gambar 4.4 dengan tampilan dan fitur yang terdiri dari:

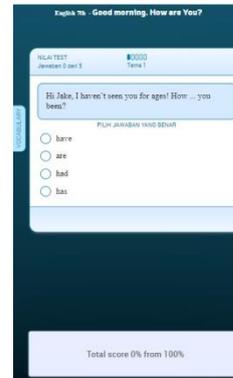
- Gambar 4.4a menampilkan materi pertama di dalam pembelajaran modul *M-Learning*. Terdapat penjelasan mengenai materi yang diberikan serta gambar dan video penjas untuk membantu dan mempermudah *user* dalam pembelajaran.
- Jika mengklik *tab* angka seperti pada gambar 4.4b. Pada kasus gambar ini *user* meng-klik angka 2 maka sistem akan menampilkan materi ke-2 jika mengklik *tab* ke-3 maka akan menampilkan materi ke-3 dan seterusnya.
- Pada modul pembelajaran ini juga terdapat fitur kosakata bahasa inggris (*vocabulary*) beserta terjemahannya seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.4c. Fitur ini menampilkan *vocabulary* sesuai dengan topik materi yang diangkat pada tiap modul.



Gambar 4.4 (a) Halaman Utama, (b) Sub Materi Selanjutnya, (c) Tab Vocabulary

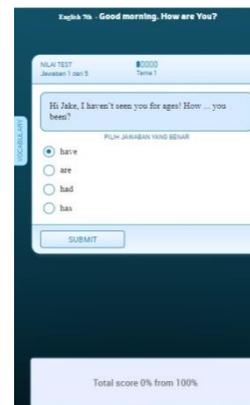
Jika *user* meng-klik soal seperti yang ada pada gambar 4.4a maka sistem akan mengarahkan menuju halaman soal dari

materi yang diujikan seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.5. Di dalamnya terdapat 1 soal untuk masing-masing halaman. Dalam satu *sub* materi total terdapat 5 soal.



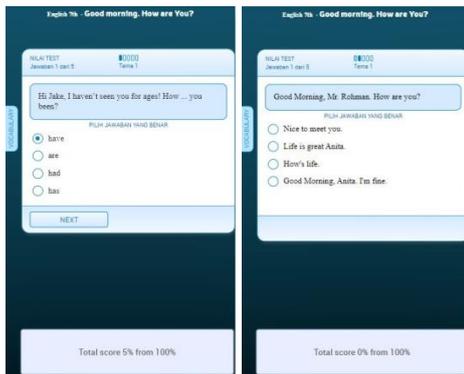
Gambar 4.5 Halaman Soal

Jika *user* memilih jawaban, maka akan muncul *button submit* seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.6 sebagai *button* perintah untuk melakukan konfirmasi untuk memilih jawaban.



Gambar 4.6 Pilih Jawaban

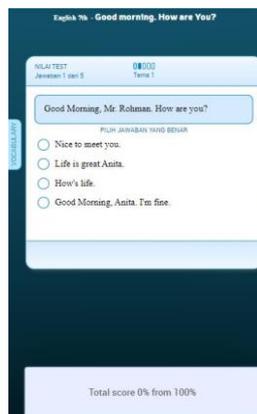
Setelah meng-klik *submit* maka *total score* bertambah dan *button submit* akan berubah menjadi *button next* seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.7a.



(a) (b)

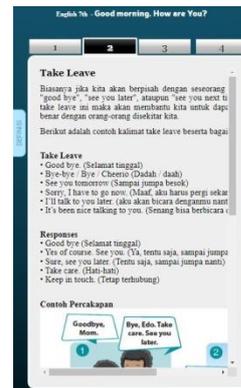
Gambar 4.7 (a) Jawaban Benar, (b) Jawaban Salah

Jika jawaban salah maka *total score* tidak bertambah dan *button submit* juga akan berubah menjadi *button next* seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.7b. Fungsi dari *button Next* adalah mengarahkan *user* menuju soal berikutnya seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.8



Gambar 4.8 Soal Berikutnya

Jika kelima soal seluruhnya sudah dikerjakan maka sistem akan berpindah kembali ke materi dan *user* diharuskan untuk lanjut ke *sub* materi selanjutnya untuk mempelajari materi berikutnya seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.9.



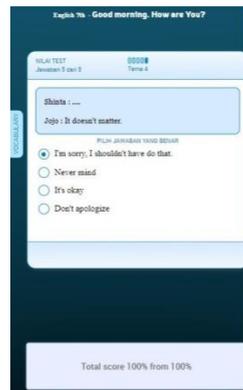
Gambar 4.9 Materi Berikutnya

Selesai mempelajari materi ke-2, *user* melanjutkannya dengan meng-klik perintah soal seperti yang dilakukan pada materi pertama. Kemudian *user* menjawab soal-soal seperti biasa. *Total score* dari soal pertama masih tercatat seperti yang terlihat pada gambar 4.10, dan dengan menjawab soal materi kedua dan berikutnya untuk mendapatkan total nilai dari seluruh materi.



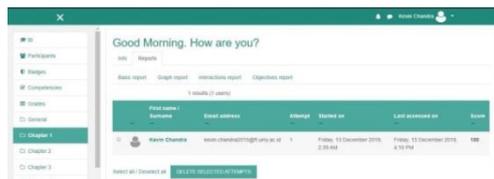
Gambar 4.3 Soal Materi ke-2

Setelah mengikuti proses yang sama dari mempelajari materi lalu mengerjakan soal hingga selesai mengerjakan soal terakhir pada materi terakhir maka hasil akhir dari *total score* bisa terlihat dikarenakan seluruh soal dalam satu materi selesai dikerjakan seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.11.



Gambar 4.11 Seluruh Soal Selesai Dikerjakan

Pada gambar 4.12 hasil dari pengerjaan soal kemudian ditampilkan di *website GFLM* pada *tab reports* dengan data laporan berupa nama, *email*, berapa kali mengerjakan, waktu mulai mengerjakan, waktu terakhir mengakses, serta total skor untuk tiap materi.



Gambar 4.12 Laporan Pengerjaan

4.2 Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data dilakukan pengujian berdasarkan bab yang sudah disebutkan sebelumnya, yaitu pengujian eksperimen dengan dua kelompok yaitu *group treatment* dan *group control*. Dalam pengujian ini, *group treatment* adalah kelompok yang mendapatkan penerapan *M-Learning*, sedangkan *group control* tidak menggunakan *M-Learning* dan hanya menggunakan lembar materi dan soal atau *paper based*. Dengan menggunakan perbandingan antara kedua kelompok responden untuk meninjau hasil pengujian terhadap aplikasi *M-Learning* yang diuji. Proses pengumpulan data bersifat *comparing* dan faktual. *Comparing* berarti kedua kelompok responden terlibat dalam pengujian. Kelompok pertama atau *treatment group* memakai aplikasi *M-Learning* untuk mengukur tingkat pemahaman terhadap materi yang diberikan. Sedangkan kelompok kedua yang merupakan *group control* atau

kelompok yang tidak menggunakan aplikasi *M-Learning*. *Group control* menggunakan lembar soal atau *paper based* sebagai pembanding (*comparing*) dengan *group treatment* dalam tingkat pemahaman materi melalui hasil pengerjaan kedua kelompok. Faktual berarti hasil dari perbandingan kedua kelompok berdasarkan data kuantitatif berupa waktu pengerjaan dan nilai dari mengerjakan soal, yang menjadikan data tersebut faktual berdasarkan keadaan yang didapat setelah dilakukan pengujian. Setelah pengujian, responden juga akan diberikan kuesioner terkait penilaian metode pembelajaran yang digunakan. Kategori pertanyaan pada kuesioner berdasarkan aspek kemudahan, kenyamanan, desain visual, serta antusiasme dari kedua kelompok responden. Pengujian aplikasi ini akan ditujukan kepada 60 responden. Dari 60 responden akan dibagi menjadi dua kelompok, yaitu *group control* dan *group treatment* dengan masing-masing kelompok berjumlah 30 orang. Untuk kelompok yang menggunakan *M-Learning*, uji coba dilakukan secara langsung menggunakan aplikasi *M-Learning* yang sudah ter-*install* di *smartphone* penulis dan diujikan kepada responden. Masing-masing pengujian disediakan waktu 45 menit untuk mempelajari materi dan mengerjakan soal-soal yang diberikan.

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan terhadap dua kelompok pengujian (tabel 4.1), didapati perbedaan nilai dari kedua kelompok berdasarkan data yang diperoleh. Dari data yang diperoleh, waktu penyelesaian dengan menggunakan *M-English 7th Grade* terlihat lebih singkat dibandingkan kelompok pengujian yang menggunakan metode pembelajaran *paper based*. Berdasarkan pengamatan peneliti saat proses pengujian, penyebab dari perbedaan waktu ini disebabkan fleksibilitas penggunaan *smartphone* sebagai media pembelajaran. Konten materi dan soal sudah tersedia di dalam *smartphone*. Siswa juga tidak perlu menyiapkan alat tulis dan hanya menyiapkan *smartphone*-nya sehingga mempermudah proses pembelajaran dan mengerjakan soal.

Untuk ketertarikan atau antusias siswa terhadap aplikasi pembelajaran ini

perbedaannya relatif lebih tinggi pada metode pembelajaran “*M-English 7th Grade*” seperti yang ditunjukkan pada tabel 4.1. Berdasarkan *feedback* yang diberikan pada kuesioner untuk siswa, hal ini dikarenakan tampilan, serta penyajian pada aplikasi *m-learning* ini dinilai cukup menarik. Seperti tampilan pada aplikasinya yang mudah digunakan oleh siswa. Video serta gambar penjelasan membuat materi yang ada pada aplikasi *m-learning* menjadi lebih interaktif dan menarik.

Pada aspek hasil nilai dari pengerjaan yang dilakukan siswa. Konsentrasi siswa terlihat lebih baik dan serius dalam mengerjakan dikarenakan penyajian lewat *smartphone* dinilai lebih inovatif, tidak monoton, serta lebih interaktif dibanding menggunakan metode *paper based*. Metode *paper based* membuat siswa seakan mengerjakan soal di buku seperti biasa, membuat siswa agak malas dan santai untuk mengerjakan dan kehilangan konsentrasinya. Pada akhirnya mengarah ke hasil nilai pengerjaan yang dilakukan siswa relatif lebih rendah.

Untuk pengerjaan menggunakan *M-English 7th Grade*, hasil nilai dari pengerjaan siswa relatif lebih tinggi dibanding penggunaan *paper based*. Hal ini juga dipengaruhi oleh metode pembelajaran *m-learning* bagi siswa menjadi sesuatu yang baru dan inovatif. Penggunaan aplikasi *m-learning* di sekolah menjadi hal baru bagi siswa yang membuatnya tertarik dalam mempelajari dan mengerjakan soal-soal yang ada. Siswa jadi tidak hanya menggunakan *smartphone*-nya untuk bermain dan menggunakan medsos, tetapi juga memanfaatkannya di dalam pembelajaran.

Tabel 4.1 Hasil Perbandingan

Lear- ning Me- thod	Waktu Penyele- saian (menit)	Hasil Pengerj aan (persen)	A n t u s i a s U s
--	---	---	---

			e r (1-5)
<i>Paper Based</i>	33.14	43.9	3.2
<i>M- Eng- lish 7th Grade</i>	18.30	68.6	4.1

Dari tabel 4.1 pada aspek antusias responden cenderung lebih rendah sehingga responden terlihat lebih santai dalam mengerjakan. Hal tersebut menjadi salah satu alasan dari hasil nilai yang lebih rendah dibandingkan kelompok responden yang menggunakan *M-English 7th Grade*. Kurangnya fleksibilitas yang didapatkan dari pengerjaan *paper based* seperti lembar materi dan soal yang terpisah, ditambah perlunya mempersiapkan alat tulis menjadi salah satu faktor penyebab lamanya waktu pengerjaan dengan menggunakan lembaran materi dan soal (*paper based*).

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari hasil pengembangan aplikasi “*M-English 7th Grade*” untuk pengujian metode pembelajaran Bahasa Inggris berbasis *Mobile Learning*, maka didapati beberapa kesimpulan yaitu:

1. Aplikasi “*M-English 7th Grade*” sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris dapat meningkatkan antusias siswa dalam mempelajari Bahasa Inggris terlihat dari *feedback* yang diberikan oleh siswa melalui kuesioner.
2. Modul siswa dapat membantu siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris, terutama dalam hal fleksibilitas. Siswa dapat menghemat waktunya tanpa menyiapkan alat tulis dan kertas. Materi dan soal sudah dalam satu

genggaman sehingga lebih praktis dan menghemat waktu.

3. Berdasarkan hasil perbandingan pengujian dari kedua tabel yang menggunakan dua metode pembelajaran berbeda yaitu pada tabel 4.1. Pada tabel tersebut menunjukkan hasil nilai pengerjaan dalam pembelajaran *M-Learning* relatif lebih tinggi jika dibandingkan dengan pembelajaran *paper based* atau biasa. Sehingga metode *m-learning* diyakini bisa meningkatkan konsentrasi serta pemahaman siswa di dalam pembelajaran Bahasa Inggris.
4. Berdasarkan tabel 4.1 juga disimpulkan bahwa antusias siswa terhadap penggunaan metode *M-Learning* lebih tinggi dibandingkan metode *paper based* atau biasa. Serta penerapan metode *M-Learning* ini terbukti mampu meningkatkan keseriusan siswa dalam mempelajari materi dan mengerjakan soal-soal yang ada.

5.2 Saran

Adapun beberapa saran yang hendak penulis sampaikan setelah dilakukannya pengujian *M-Learning* ini kepada developer lain yang akan melakukan pengembang lebih lanjut terhadap aplikasi ini, serta kepada guru dan siswa agar kedepannya penelitian ini bisa terlaksana dengan lebih baik lagi.

1. Saran yang diberikan bagi *developer* lain kedepannya mengenai pengembangan lebih lanjut terhadap aplikasi ini yaitu sesi materi yang belum dapat di nonaktifkan (*disable*) jika *user* sudah menyelesaikan materi dan menjawab soal tertentu. Hal ini dilakukan agar *user* tidak bisa mengakses kembali materi dan soal yang sudah dikerjakan
2. Bagi guru diharapkan untuk menerapkan penggunaan *m-learning* ini di dalam jam pelajaran sekolah sehingga proses pembelajaran bisa lebih interaktif dan tidak monoton.

3. Bagi siswa sendiri, diharapkan kedepannya untuk memaksimalkan penggunaan *m-learning* sehingga penyerapan ilmu tidak hanya sampai pada tingkat pemahaman teori tetapi juga praktek contohnya di dalam *speaking*.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulhak, Ishak. "Mobile Learning." *Isu-isu dalam Penerapan Teknologi Informasi dalam Pendidikan*, 2012: 4.
- Algazali, Muh. *PENTINGNYA BAHASA INGGRIS DI ERA GLOBALISASI*. September 30, 2016. https://www.academia.edu/28845092/PENTING_NYA_BAHASA_INGGRIS_DI_ERA_GLOBA LISASI (accessed November 5, 2019).
- Azwandi, Efendi Rusdi, and Muhammad Rewa Devara. "Perancangan Aplikasi M-Learning Bahasa Inggris Berbasis Client Server." *Jurnal Rekursif*, 2016: 2.
- Burd, Stephen. *System Architecture*. Cengage Learning, 2010.
- Cheon, J, S Lee, S. M. Crooks, and J Song. "An investigation of mobile learning readiness in higher education based on the theory of planned behavior." *Computers & Education*, November 2012: 1054-1064.
- Dimiyati, dan Mudjiono. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 2009.
- Ditno. *Soal Dan Kunci Jawaban PAT Bahasa Inggris SMP Kelas 7 Kurikulum 2013 Tahun Pelajaran 2018/2019*. Mei 18, 2019. <https://www.didno76.com/2019/05/soal-dan-kunci-jawaban-pat-big-7.html?m=1> (accessed Oktober 26, 2019).
- Effendy, Onong Uchyana. *Ilmu Komunikasi: Teori dan Prakteknya*. Bandung: Remaja Rosdakarya., 2011.
- Harahap, Nazruddin Safaat, and Fatima Akmal Putri. "Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Platform Android." *Jurnal CoreIT*, 2017: 24-60.
- Klimova, Blanka. "Impact of Mobile Learning on Students'." *Education Sciences*, 2019: 2.
- Kurniawati, L. S., and Priyanto. "The Effect of Mobile Learning on Senior High School (SMA): Case Study at Public Senior High School (SMA Negeri) in Yogyakarta." *Journal of Physics: Conference Series* 1140 (2018).

- May, Rahayu. *10 Soal Pilihan Ganda Bahasa Inggris Untuk SMP Kelas 7 (Part II) Beserta Jawaban*. November 13, 2019. <https://www.sekolahbahasainggris.co.id/10-soal-pilihan-ganda-bahasa-inggris-untuk-smp-kelas-7-part-ii-beserta-jawaban/> (accessed Juni 26, 2019).
- . *Pengertian, Perbedaan, Penggunaan Dan Contoh 'Formal Greeting vs Informal Greeting' Dalam Bahasa Inggris*. Januari 17, 2019. <https://www.sekolahbahasainggris.co.id/pengertian-perbedaan-penggunaan-dan-contoh-formal-greeting-vs-informal-greeting-dalam-bahasa-inggris/> (accessed Maret 11, 2019).
- Moodle Community. *About Moodle Docs*. 5 Desember 2018. <https://docs.moodle.org/38/en/Philosophy> (diakses September 3, 2019).
- Paramartha, Gede Yudha, dan Ni Putu Astiti Pratiwi. "Problematika Penerapan Asesmen Dalam Kurikulum 2013 Oleh Guru Bahasa Inggris Di SMPN 2 Singaraja." *Seminar Nasional Riset Inovatif 2017*, 2017: 750.
- Purbohadi, Dwijoko. "Gama Feedback Learning Model: Basic Concept and Design." *Journal Of E-Learning And Knowledge Society*, 2013.
- Pustaka Bahasa Inggris. *50 Contoh Soal Bahasa Inggris Pilihan Ganda dan Essay untuk Siswa SMP*. Januari 5, 2019. <https://www.pustakabahasainggris.com/50-contoh-soal-bahasa-inggris-siswa-smp/> (accessed Oktober 26, 2019).
- Riolan. *Lengkap - 20+ Contoh Soal UAS Bahasa Inggris Kelas 7 SMP/MTs dan Kunci Jawaban Terbaru*. Oktober 2018. <https://www.bospedia.com/2018/10/soal.uas.bahasa.inggris.kelas.7.smp.mts.ktsp.2019.2020.2021.2022.html?m=1> (accessed Oktober 26, 2019).
- . *Lengkap - 50+ Contoh Soal UKK Bahasa Inggris Kelas 7 SMP/MTs dan Kunci Jawaban Terbaru*. Oktober 26, 2018. <https://www.bospedia.com/2018/10/soal.ukk.bahasa.inggris.kelas.7.smp.mts.2019.2020.2021.2022.html?m=1> (accessed Oktober 26, 2019).
- Saputra, Adian. 12 Juli 2019. <https://www.kuliahbahasainggris.com/contoh-rpp-bahasa-inggris-kelas-7-semester-1-kurikulum-2013-chapter-3-1/> (diakses Januari 4, 2020).
- Sutedi, Dedi. *Metodologi Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora, 2009.
- Tawadlu'un, Fariha. *Analisis Kompetensi Dasar Mata Pelajaran IPS SD/MI Kurikulum 2013 Di Lihat Dari Taksonomi Bloom*. Thesis, Semarang: UIN Walisongo, 2014.
- Terra, Doel Maleeq. *Soal Bahasa Inggris Kelas 7*. 2019. <https://www.scribd.com/doc/44900634/Soal-Bahasa-Inggris-Kelas-7> (accessed Oktober 26, 2019).
- Than, Alesha Fransisca. *Materi dan Soal Bahasa Inggris 'Expressing Apology' Kelas 7 SMP*. April 2017. <https://www.jagoanbahasainggris.com/2017/04/materi-dan-soal-bahasa-inggris-expressing-apology-kelas-7-SMP.html> (accessed Desember 3, 2019).
- . *Materi dan Soal Bahasa Inggris 'Expressing Gratitude' Kelas 7 SMP*. April 2017. Materi dan Soal Bahasa Inggris 'Expressing Gratitude' Kelas 7 SMP (accessed November 3, 2019).
- . *Materi Leave-Taking beserta Contoh Dialog dan Soal Latihannya*. Februari 2017. <https://www.jagoanbahasainggris.com/2017/02/materi-contoh-dialog-dan-soal-latihan.html> (accessed November 3, 2019).
- Wahyudin, Abdul Romansyah, and Maya Selvia Lauryn. "Perancangan Aplikasi Edukasi Pengenalan Bahasa Inggris Berbasis Android Pada TK An-Nasir Tangerang." *PROSISKO: Jurnal Pengembangan Riset dan Observasi Sistem Komputer*, 2015.
- Winoto, Yunus. "Penerapan Teori Kredibilitas Sumber (Source of Credibility)." *Portal Jurnal Universitas Pendidikan Indonesia*, 2015: 5.