



Pengembangan *Game* Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Android Untuk Pelajar SMK (Studi Kasus: Smk Pariwisata Citayam)

Osbronson Palti Nababan¹, Kamal Prihandani², Dadang Yusup³

^{1,2,3}Program Studi Informatika, Fakultas Ilmu Komputer Universitas Singaperbangsa Karawang

Abstrak

Received: 06 Februari 2026
Revised: 16 Februari 2026
Accepted: 28 Februari 2026

Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang sudah seharusnya dikuasai oleh semua kalangan pada zaman sekarang salah satunya yaitu siswa SMK. Terlebih lagi mereka yang langsung memasuki dunia kerja menguasai Bahasa Inggris merupakan nilai tambah bagi mereka dalam mencari pekerjaan. Salah satu cara mempelajari Bahasa Inggris yaitu menggunakan aplikasi smartphone. Aplikasi media pembelajaran "My English" dibuat untuk membantu mereka belajar Bahasa Inggris dan bisa digunakan guru juga sebagai alat untuk menilai kemampuan Bahasa Inggris saat melakukan kegiatan belajar – mengajar di kelas. Aplikasi berbasis Android ini dikembangkan menggunakan metode ADDIE untuk memudahkan penulis dalam mengembangkannya sesuai dengan kebutuhan dan keinginan dari calon pengguna yaitu guru dan siswa. Berdasarkan dari hasil penelitian, kelayakan media pembelajaran ini memiliki nilai 3.88 oleh Ahli Media, 3.69 oleh Guru Mapel, dan 3.58 oleh Siswa TJKT. Maka aplikasi "My English" ini dapat dikatakan layak sebagai aplikasi media pembelajaran.

Keywords: *Bahasa Inggris, Aplikasi Media Pembelajaran, Android, Metode Pengembangan ADDIE.*

(*) Corresponding Author: osbronsonpalti@gmail.com

How to Cite: Nababan, O., Prihandani, K., & Yusup, D. (2026). Pengembangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Android Untuk Pelajar SMK. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 12(3.A), 73-83. Retrieved from <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/12572>.

INTRODUCTION

Bahasa Inggris adalah bahasa yang digunakan secara internasional dan menjadi bahasa utama dari beberapa negara, termasuk Australia, Kanada, Selandia Baru, Inggris dan banyak bekas koloninya, serta Amerika Serikat. Selain itu, bahasa Inggris berfungsi sebagai bahasa kedua di beberapa negara multibahasa, termasuk India, Singapura, dan Filipina. Bahasa ini dipelajari sebagai mata pelajaran bahasa asing oleh pelajar di seluruh dunia. Bahasa Inggris juga menjadi bahasa umum yang digunakan oleh individu dari berbagai negara pada saat bepergian, berbisnis, atau dalam situasi lainnya.

Kemampuan berbahasa Inggris warga dan pelajar Indonesia masih dibawah rata-rata. Pada tahun 2022, sebanyak 2,1 juta orang yang belajar bahasa Inggris dari 111 negara dan wilayah mengikuti tes bahasa Inggris. Peserta tes terdiri dari 55 persen perempuan dan 45 persen laki-laki, dengan rata-rata usia 25 tahun. Skor EF SET tahun ini menunjukkan, Indonesia berada di tengah yaitu 469 dari maksimal skor 800. Dengan demikian, Indonesia berada di level B1 atau menengah berdasarkan skala *Common European Framework of Reference for Languages* (CEFR). Secara global, skor tahun ini

menempatkan Indonesia pada posisi ke-81 dari 111 negara atau wilayah yang melakukan EF SET.

Alasan mengapa kemampuan masyarakat Indonesia dalam berbahasa Inggris berada dibawah rata-rata salah satunya adalah tidak tahu dan bingung cara memulai belajar bahasa Inggris. Kebanyakan orang kesulitan dalam memulai belajar bahasa Inggris dan juga kurangnya motivasi dalam belajar bahasa Inggris.

Pada era ini, kemampuan berbahasa Inggris telah menjadi suatu keharusan. Hal ini terlihat dari dominasi penggunaan bahasa Inggris di berbagai tulisan pada produk, lokasi, aplikasi, dan situs web. Selain itu, hampir setiap bidang pekerjaan mensyaratkan pelamar untuk menguasai bahasa Inggris.

Pada Sekolah Menengah Kejuruan bahasa Inggris penting bagi pelajar SMK karena membantu mereka untuk berbicara, membaca, dan menulis dalam bahasa yang digunakan secara luas dalam komunikasi global. Hal ini membuat mereka lebih kompetitif dalam pasar kerja, karena banyak perusahaan membutuhkan karyawan yang mampu berbahasa Inggris. Bahasa Inggris juga memungkinkan pelajar untuk mengakses sumber daya dan informasi yang lebih luas dari seluruh dunia.

Pada SMK Pariwisata Citayam, menurut guru mata pelajaran bahasa Inggris, hanya sebagian kecil dari keseluruhan siswa yang ada dalam kelas tersebut dapat memahami dan menggunakan bahasa Inggris di level sederhana. Siswa memperoleh pengetahuan berbahasa Inggris dari pelajaran di sekolah dan dari apapun yang biasa mereka dengar secara berulang. Siswa kurang mampu dalam membuat kalimat mereka sendiri dan menggunakan pola kalimat yang benar.

Hasil pengamatan penulis, fasilitas belajar untuk siswa sudah terpenuhi dengan baik, antara lain adanya buku paket dan lembar kerja siswa. Akan tetapi para siswa masih belum bisa menguasai bahasa Inggris. Hasil dari wawancara, siswa menyebutkan bahwa mereka merasa susah dalam belajar bahasa Inggris dengan cara biasa.

Karena kurang maksimalnya pembelajaran, peningkatan kemampuan bahasa Inggris mereka tidak berkembang banyak. Walaupun nilai mereka memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk penilaian tugas harian, mereka masih mendapat kesulitan dalam mencapai target pada saat Penilaian Tengah Semester dan Penilaian Akhir Semester.

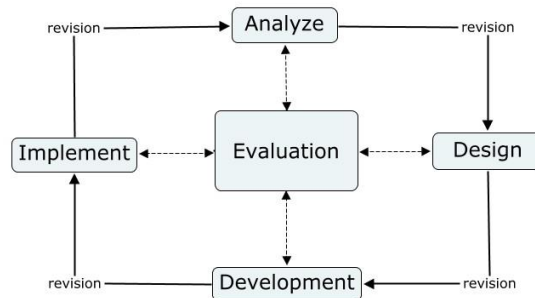
Penulis mendapat ide untuk membuat alat bantu pembelajaran berupa aplikasi berbasis android untuk smartphone, yang pada umumnya para siswa miliki dan gunakan. Aplikasi yang dimaksud adalah alat bantu pembelajaran yang berfungsi seperti alat peraga dalam proses belajar dan mengajar. Aplikasi ini memiliki fungsi memberikan soal-soal yang terkait dengan topik pembelajaran dan memiliki tingkat kesulitan seiring bertambahnya jumlah soal yang telah di kerjakan oleh para pengguna alat ini, yaitu para siswa.

Aplikasi ini akan bekerja seperti *game* dengan tujuan membantu mereka dalam memahami dan meningkatkan kemampuan membaca, menulis dan merangkai kalimat dalam bahasa Inggris pada smarphone yang akan sangat mudah di akses dan digunakan sebagai sumber pembelajaran selain menggunakan buku paket pelajaran dan Lembar Kerja Siswa (LKS).

Oleh karena itu, melalui penelitian ini penulis berharap aplikasi yang di hasilkan dapat membantu proses belajar mengajar yang terfokus pada mata pelajaran bahasa Inggris yang terdapat pada smartphone para siswa. Diharapkan aplikasi ini dapat dengan mudah diakses oleh guru dan siswa.

METHODS

Metologi penelitian adalah cara kerja yang digunakan untuk mengumpulkan dan mengolah data untuk menyelesaikan permasalahan dalam suatu penelitian. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode Pengembangan ADDIE



Gambar 1. Flowchart dari Model Pengembangan ADDIE

1. Tahap Analisis
Melakukan analisa pada calon pengguna aplikasi untuk mendapatkan data yang dibutuhkan untuk mengembangkan aplikasi sesuai dengan kebutuhan calon pengguna.
2. Tahap Design
Melakukan pembuatan kerangka dan isi untuk aplikasi sesuai dengan data yang telah di kumpulkan dari tahap Analisis.
3. Tahap Pengembangan
Memulai pembuatan aplikasi setelah mendapat semua komponen yang dibutuhkan dari tahap Desain, dikemas menjadi aplikasi yang siap untuk diuji oleh Ahli sebelum di terapkan kepada target calon pengguna.
4. Tahap Implementasi
Tahap pengujian produk yang sudah siap digunakan untuk para calon pengguna. Lalu pengguna akan menilai aplikasi yang telah mereka gunakan sebagai *feedback* kepada peneliti.
5. Tahap Evaluasi
Setelah semua tahap terlaksanakan akan dilakukan evaluasi terhadap aplikasi yang telah siap guna.

Berikut rancangan penelitian yang telah disusun oleh peneliti sebagai :

1. *Analysis*
Analysis adalah menganalisis perlunya pengembangan produk baru dan menganalisis kebutuhan dan syarat pengembangan produk. Analisa kebutuhan siswa jurusan TJKT di SMK Pariwisata Citayam dengan menggunakan metode wawancara dengan guru mata pelajaran untuk menjadi patokan dalam pengembangan aplikasi edukatif berbasis Android.
2. *Design*
Design adalah merancang konsep dan konten di dalam produk yang akan dibuat. Segala rancangan dan petunjuk penerapan desain atau pembuatan produk dibuat secara jelas dan terinci. Pada tahap ini rancangan produk masih bersifat konsep. Berikut konsep tahap *mendesain* atau penggambaran aplikasi yang terdiri dari :
 - a. Pembuatan *Storyboard*
Storyboard adalah gambaran alur permainan untuk media pembelajaran yang akan dibuat untuk memudahkan dalam penyusunan isi aplikasi.
 - b. Materi Pembelajaran

Menetapkan isi pembelajaran yang telah didapat dari ahli mata pelajaran pada tahap analisis mengambil inti konsep untuk dimasukkan kedalam aplikasi.

c. Penyusunan Soal dan Jawaban

Soal dan Jawaban yang ada dalam aplikasi adalah materi tentang Bahasa Inggris untuk di masukkan kedalam aplikasi.

3. *Development*

Memulai pembuatan aplikasi setelah mendapat semua komponen yang dibutuhkan dari tahap sebelumnya, tahap ini memiliki beberapa fase yaitu :

1. Pembuatan Aplikasi

Fase ini adalah kegiatan membuat aplikasi edukatif berbasis Android sesuai dengan konsep yang telah dirancang peneliti. Tahap pengerjaan ini menggunakan software Android Studio menggunakan bahasa kotlin dan juga menggunakan Canva untuk mempermudah peneliti dalam mengrealisasikan tampilan aplikasi yang di buat dalam bentuk XML.

2. Validasi dari Ahli

Proses ini dilakukan oleh ahli media dengan menggunakan angket. Ahli berasal dari SMK Pariwisata Citayam yang berasal dari SMK Pariwisata Citayam yang sudah memiliki sertifikat dan berpengalaman dalam pengembangan aplikasi. Hasilnya berupa penilaian, saran dan komentar.

3. Revisi

Proses untuk memperbaiki kekurangan dalam aplikasi dari angket penilaian yang telah diisi oleh para ahli dalam fase validasi, setelahnya akan masuk ke tahap selanjutnya.

4. *Implementation*

Tahap pengujian cobaan aplikasi dilakukan oleh ahli media dan guru mata pelajaran yang akan dinilai apakah aplikasi sudah siap digunakan oleh calon pengguna yaitu para siswa kelas XII TKJT SMK Pariwisata Citayam.

5. *Evaluation*

Tahap pengujian produk yang sudah siap digunakan untuk para calon pengguna, pengguna merupakan siswa Kelas XII TJKT di SMK Pariwisata Citayam. Pengujian oleh para siswa menggunakan Smartphone Android yang dimiliki masing – masing siswa. Setelah produk diuji, siswa akan mengisi Form yang sudah disediakan peneliti dalam bentuk Google Form mengenai penggunaan dan isi daripada aplikasi edukatif ini. Form quisioner menggunakan Skala Likert untuk mempermudah dalam proses kalkulasi nilai akhir dari penilaian kelayakan aplikasi ini.

RESULTS & DISCUSSION

Results

Validasi Ahli Media

Validasi media dilakukan oleh Waka Bid Kurikulum di SMK Pariwisata Citayam, yaitu bapak Puji Tri Hartanto. Validasi media dilaksanakan melalui pengisian angket berskala Likert dengan 4 pilihan jawaban. Angket validasi ahli media mencakup 8 indikator penilaian yang terbagi ke dalam 2 aspek. Kisi-kisi angket beserta hasil rata-rata validasi ahli media disajikan pada tabel-tabel berikut.

Tabel 1. Kisi-kisi angket ahli media

1	Ukuran aplikasi kecil
2	Instalasi aplikasi dapat dilakukan dengan mudah

3	Aplikasi dilengkapi dengan panduan penggunaan yang mudah dipahami
4	Aplikasi beroperasi dengan lancar
5	Aplikasi tidak menyebabkan <i>handphone hang</i> (berhenti)
6	Penggunaan aplikasi tidak mengganggu kinerja <i>handphone</i>
7	Aplikasi ini mudah digunakan
8	Aplikasi ini kompatibel dengan berbagai jenis <i>handphone</i> Android
9	Aplikasi ini dirancang dengan alur program yang mudah dipahami
10	Aplikasi ini menawarkan komponen-komponen yang dirancang untuk mempermudah pengguna dalam menggunakannya.
11	Pengguna memiliki kemampuan untuk berinteraksi dengan aplikasi
12	Kreatif dalam menuangkan ide dan gagasan
13	Pemilihan logo yang digunakan sudah tepat
14	Tampilan aplikasi didesain dengan daya tarik visual yang menarik

Berikut adalah pembagian dari aspek yang di nilai dan hasil data primer yang telah diolah. (L = Layak, SL = Sangat Layak)

Tabel 2. Data primer yang telah diolah

Aspek Reayasa Perangkat Lunak	No. Butir	Jml Soal	Jml Score	Rata-rata	Kategori
Ukuran aplikasi	1	1	3	3	L
Proses instalasi	2, 3	2	8	4	SL
Kelancaran pemakaian aplikasi	4,5,6	3	12	4	SL
Pengoperasian aplikasi	7,8	2	8	4	SL
Kemudahan aplikasi	9,10	2	8	4	SL
Aspek Komunikasi Visual					
Interaksi user dengan aplikasi	11	1	4	4	SL
Kreativitas	12, 13	2	8	4	SL

Tampilan aplikasi	14	1	4	4	SL
-------------------	----	---	---	---	----

Validasi oleh Guru

Validasi media dilakukan oleh Guru di SMK Pariwisata Citayam, yaitu bapak Ramos Julianto dan ibu Yuyum Mulyati. Validasi media dilaksanakan melalui pengisian angket berskala Likert dengan 4 pilihan jawaban. Angket validasi guru mencakup 11 indikator penilaian yang terbagi ke dalam 3 aspek. Kisi-kisi angket beserta hasil rata-rata validasi guru disajikan pada tabel-tabel berikut.

Tabel 3. Kisi-kisi angket guru

1	Aplikasi beroperasi dengan lancar
2	Aplikasi tidak menyebabkan <i>handphone</i> hang (berhenti)
3	Penggunaan aplikasi tidak mengganggu kinerja <i>handphone</i>
4	Aplikasi ini mudah digunakan
5	Perumusan tujuan pembelajaran jelas
6	Tujuan pembelajaran sesuai dengan Standar Isi (Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar)
7	Materi yang disajikan sesuai dengan capaian pembelajaran yang diharapkan
8	Materi yang disajikan adalah materi terbaru
9	Pertanyaan disusun dengan jelas
10	Pertanyaan yang tercakup dalam media lengkap
11	Validitas pertanyaan sudah diuji secara teoretis dan konseptual
12	Kunci jawaban sesuai dengan pertanyaan
13	Evaluasi konsisten pembelajaran
14	Pertanyaan disusun dengan menggunakan bahasa yang jelas dan mudah dipahami
15	Siswa lebih berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran
16	Kreatif dalam menuangkan ide dan gagasan
17	Tampilan aplikasi didesain dengan daya tarik visual yang menarik

Berikut adalah pembagian dari aspek yang di nilai dan hasil data primer yang telah diolah.

Tabel 4. Data primer angket guru yang telah diolah

Aspek Rekayasa Perangka t Lunak	No. Butir	Jml Soal	Jml Score	Rata- rata	Katego ri
Kelancara n aplikasi	1	1	6	3	L
Instalasi aplikasi	2,3	2	12	3	L
Kemudah an pemakaia n	4	1	6	3	L
Aspek Desain Pembelaj aran					
Tujuan pembelaja ran	5,6	2	15	3.75	SL
Pemilihan materi	7,8	2	15	3.75	SL
Perumusa n soal	9,10,1 1	3	23	3.83	SL
Kunci jawaban soal	12	1	7	3.50	SL
Hasil evaluasi	13	1	8	4.00	SL
Penyampa ian materi	14,15	2	15	3.75	SL
Aspek Komunik asi Visual					
Kreativita s dalam aplikasi	16	1	8	4.00	SL
Tampilan aplikasi	17	1	8	4.00	SL

Validasi Oleh Siswa

Tahap implementasi pada aplikasi ini diujikan di dalam 1 kelas TJKT XII yang berisikan 39 siswa dari SMK Pariwisata Citayam. Pengujian aplikasi menggunakan *Smartphone* yang dimiliki oleh masing-masing siswa. Sebelumnya siswa telah diminta untuk

menginstall aplikasi pembantu pembelajaran ini menggunakan *quizapp.apk* yang telah dibagikan sebelum proses pengujian aplikasi dimulai. Setelah aplikasi pembantu pembelajaran ini digunakan, penulis meminta para siswa untuk mengisi kuesioner yang telah disiapkan. Berikut tabel kisi-kisi angket untuk siswa.

Tabel 5. Kisi-kisi angket untuk siswa

No	Pertanyaan Angket Siswa
1	Instalasi aplikasi dapat dilakukan dengan mudah
2	Aplikasi menyediakan panduan penggunaan yang mudah dipahami
3	Aplikasi berfungsi dengan lancar tanpa mengalami <i>hang</i> atau berhenti selama pengoperasian
4	Aplikasi tidak menyebabkan <i>handphone</i> mengalami <i>hang</i> atau berhenti fungsi.
5	Aplikasi ini dilengkapi dengan panduan penggunaan yang mudah dipahami
6	Materi yang disajikan selaras dengan apa yang telah dipelajari sebelumnya
7	Pertanyaan disusun dengan jelas
8	Pertanyaan sesuai dengan materi yang diberikan
9	Kunci jawaban sesuai dengan pertanyaan
10	Pertanyaan disusun dengan menggunakan bahasa yang jelas dan mudah dipahami
11	Kreativitas yang dituangkan pada aplikasi menarik minat siswa
12	Tampilan aplikasi didesain dengan daya tarik visual yang menarik
13	Tampilan aplikasi nyaman dipandang
14	Tulisan mudah dibaca

Berikut tabel data pembagian aspek penilaian dan juga hasil dari data primer yang telah diolah.

Tabel 6. Data primer siswa yang telah diolah

Pengolahan Data					
Aspek Reayasa Perangkat Lunak	No. Butir	Jml Soal	Jml Score	Rata-rata	Kategori

Instalasi aplikasi	1,2	2	282	3.61	SL
Kelancaran aplikasi	3,4	2	279	3.57	SL
Kemudahan pemakaian	5	1	133	3.41	L
Aspek Desain Pembelajaran					
Pemilihan dan penyampaian materi	6	1	137	3.51	SL
Pemilihan dan perumusan soal	7,8	2	266	3.41	L
Pembahasan soal	9	1	138	3.53	SL
Bahasa aplikasi	10	1	136	3.48	L
Aspek Komunikasi Visual					
Kreativitas dalam aplikasi	11	1	138	3.53	SL
Tampilan aplikasi	12,13,14	3	404	3.45	L

Dari hasil angket, penilaian aplikasi “My English” sebagai aplikasi media pembelajaran oleh Ahli Media mendapat total nilai yaitu 55 poin dengan rata-rata yaitu 3.88 (Sangat Baik). Penilaian oleh Guru terkait yaitu memiliki total nilai 123 poin dengan rata-rata yaitu 3.69 (Baik). Penilaian oleh Siswa memiliki total nilai yaitu 1913 dengan rata-rata

yaitu 3.50 (Baik). Dari penilaian diatas dapat dilihat aplikasi “My English” dapat dikatakan “Baik” sebagai aplikasi media pembelajaran.

CONCLUSION

Aplikasi ini dapat digunakan sebagai alat bantu media pembelajaran lain diluar menggunakan Buku Paket dan juga Lembar Kerja Siswa (LKS). Aplikasi ini telah di uji menggunakan metode pengujian yang dibuat oleh Romi Satria Wahono (2006) yang dikembangkan oleh penulis menjadi bentuk angket yang penilaiannya menggunakan Skala Likert. Aplikasi ini mempunyai nilai 3.71 dengan maksimal nilai yaitu 4. Berdasarkan dari hasil penelitian ini, aplikasi ini belum dapat dikatakan sempurna. Masih banyak fitur-fitur yang dapat ditambahkan kedalam aplikasi ini. Ada beberapa hal yang mungkin bisa ditambahkan untuk penelitian selanjutnya seperti

1. Adanya fitur untuk menambahkan atau memulai deretan kuis yang dapat di kostumisasi sendiri.
2. Adanya soal kuis yang memerlukan jawaban dalam bentuk suara.
3. Mengadakan fitur akun dan mempunyai menu untuk guru dan siswa. Penulis tidak membuat sistem tersebut dalam aplikasi ini karena permintaan dari calon pengguna dikarenakan untuk memudahkan penggunaan aplikasi.

REFERENCES

- Andi Rustandi, and Rismayanti. 2021. “Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Di SMPN 22 Kota Samarinda.” *Jurnal Fasilkom* 11(2): 57–60.
- Aprilia, Kartin, and Fatah Yasin Al Irsyadi. 2018. “Game Edukasi Pengenalan Nama-Nama Nabi Dan Kisahnya Berbasis Android.” *Skripsi thesis Universitas Muhammadiyah Surakarta*.
- Fahlevi, Reza, and Anik Yuliani. 2021. “Pengembangan Game Edukasi Cermat Berbasis Android Untuk Meningkatkan Keterampilan Problem Solving Siswa Sma Pada Materi Barisan.” *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif* 4(5): 1191–1204.
- Hadi, Topan et al. 2021. “Game Edukasi Mengenal Mata Uang Indonesia ‘Rupiah’ Untuk Pengetahuan Dasar Anak-Anak Berbasis Android.” *Jurnal Riset Komputer* 8(3): 2407–389.
- Harjanta, Aris Tri Jaka, and Bambang Agus Herlambang. 2018. “Rancang Bangun Game Edukasi Pemilihan Gubernur Jateng Berbasis Android Dengan Model ADDIE.” *Jurnal Transformatika* 16(1): 91.
- Inggris, Bahasa, and Game Edukasi. 2019. “Game Edukasi 2.” 9(September): 78–92.
- Masykhur, Majid Ali, and Listika Yusi Risnani. 2020. “Pengembangan Dan Uji Kelayakan Game Edukasi Digital sebagai Media Pembelajaran Biologi Siswa Sma Kelas X Pada Materi Animalia.” *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)* 11(2): 90.
- Panjaitan, Ruqiah Ganda Putri, Titin Titin, and Neuwidia Nuzul Putri. 2020. “Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Materi Sistem Pernapasan Di Kelas XI SMA.” *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia* 8(1): 141–51.
- Rahayu, Sri Lestari, and Fujiati Fujiati. 2018. “Penerapan Game Design Document Dalam Perancangan Game Edukasi Yang Interaktif Untuk Menarik Minat Siswa Dalam Belajar Bahasa Inggris.” *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* 5(3): 341.
- Rokhman, Nur, and Farid Ahmadi. 2020. “Pengembangan Game Edukasi Si Gelis Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa.” *Edukasi* 14(2): 166–75.

- Safitri, Arum Widya, Heni Pujiastuti, and Ria Sudiana. 2020. "Pengembangan Game Edukasi Dengan Konteks Kearifan Lokal Banten Pada Materi Matriks." *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang* 4(2): 319.
- Susanti, Henny Dwi et al. 2017. "PENGEMBANGAN APLIKASI EDUKATIF BERBASIS ANDROID DAN DESKTOP "EDCOUNTING-APP" SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI KEUANGAN SISWA KELAS XI AK SMK NEGERI 7 YOGYAKARTA TAHUN AJARAN 2016/2017 SKRIPSI." *Jurnal Keperawatan. Universitas Muhammadiyah Malang* 4(1): 724–32.
- Ukkas, Muhammad Iqbal Ardiansyah, Dian Cahyadi, and Nurabdiansyah Nurabdiansyah. 2019. "Media Pembelajaran Bahasa Inggris Interaktif Pictionary." *TANRA: Jurnal Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar* 6(1): 1.
- Windawati, Ririn, and Henny Dewi Koeswanti. 2021. "Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5(2): 1027–38.
- Chairina, V. (2019). *Kedudukan Bahasa Inggris Sebagai Bahasa Pengantar Dalam Dunia Pendidikan*. 354–364. <https://doi.org/10.31227/osf.io/xdqjg>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. (2021). *Media Pembelajaran. In Tahta Media Group*.
- Ibrahim Maulana Syahid, Nur Annisa Istiqomah, Khoula Azwary
- Astri Asmayanti , Isah Cahyani , Nuny Sulistiany Idris. MODEL ADDIE UNTUK PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MENULIS TEKS EKSPLANASI BERBASIS PENGALAMAN. *Seminar Internasional Riksa Bahasa XIV*. e-ISSN: 2655-1780.
- Sri Dharwiyanti, Romi Satria Wahono. (2003). *Pengantar Unified Modeling Language (UML)*. *Kuliah Umum IlmuKomputer.Com, Copyright © 2003 IlmuKomputer.Com*.