



## **Aplikasi Pembelajaran Vocabulary Bahasa Inggris untuk Siswa SD Negeri 2 Barabai Barat**

**Muhammad Fajar Aufa Rizqi<sup>1</sup>, Bambang A. Setiawan<sup>2</sup>, Sri Wahyuni Samaratul Zanah<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Manajemen Informatika, Politeknik Harapan Bangsa Surakarta, Surakarta, Indonesia

<sup>2</sup>Teknologi Informasi, Institut Teknologi Saptamandiri, Balangan, Indonesia

<sup>3</sup>Bahasa Inggris, Politeknik Harapan Bangsa Surakarta, Surakarta, Indonesia

E-mail: <sup>1</sup>[qwerty465722@gmail.com](mailto:qwerty465722@gmail.com)\*, <sup>2</sup>[bambang@itsmandiri.ac.id](mailto:bambang@itsmandiri.ac.id), <sup>3</sup>[samaratulzanah@polhas.ac.id](mailto:samaratulzanah@polhas.ac.id)

\*Corresponding Author

Article History: Received: July 31, 2023; Accepted: August 10, 2023; Published: December 31, 2023

### **ABSTRAK**

*Vocabulary* atau kosakata berarti kumpulan kata yang dimiliki dan dipahami seseorang dalam suatu bahasa. Kosakata mengacu pada aspek penting dari keterampilan bahasa yang melibatkan pemahaman dan penggunaan kata-kata dalam bahasa yang dipelajari. Pembelajaran kosakata bahasa Inggris di SD Negeri 2 Barabai Barat saat ini masih menghadapi beberapa tantangan, seperti kurangnya sumber daya pembelajaran yang interaktif dan kurangnya aksesibilitas terhadap materi pembelajaran yang relevan. Hal ini dapat mempengaruhi kemampuan siswa dalam memahami dan menggunakan kosakata bahasa Inggris dengan baik. Oleh karena itu, diperlukan sebuah solusi yang efektif dan inovatif untuk meningkatkan pembelajaran kosakata bahasa Inggris bagi siswa SD Negeri 2 Barabai Barat. Penelitian ini bertujuan untuk memetakan kemampuan siswa kelas 6 pada SD Negeri 2 Barabai Barat dalam mengetahui kemampuan kosakata Bahasa Inggris mereka. Aplikasi Pembelajaran Vocabulary Bahasa Inggris untuk Siswa SD Negeri 2 Barabai Barat adalah sebuah aplikasi berbasis android yang dirancang untuk membantu siswa SD Negeri 2 Barabai Barat dalam memperluas dan meningkatkan kosakata bahasa Inggris mereka. Aplikasi ini menggunakan metode pembelajaran yang interaktif dan menarik untuk membantu siswa belajar kosakata baru dengan cara yang menyenangkan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif sebagai metode pengumpulan data dan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*). Hasil dari pembuatan aplikasi ini adalah aplikasi Vocabulary Bahasa Inggris yang mudah digunakan dan efektif untuk meningkatkan kemampuan kosakata Bahasa Inggris siswa SD Negeri 2 Barabai Barat. Diharapkan aplikasi ini dapat membantu siswa SD Negeri 2 Barabai Barat dalam belajar Bahasa Inggris dengan lebih mudah dan menyenangkan.

**Kata Kunci:** Aplikasi, Vocabulary, Game



Copyright © 2023 The Author(s)

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

### **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi modern saat ini semakin pesat, yang berdampak pada kemajuan signifikan dalam penggunaan teknologi. Teknologi memiliki kemampuan untuk menyediakan fasilitas yang dibutuhkan oleh masyarakat dalam kehidupan sehari-hari, sehingga teknologi menjadi elemen yang sangat penting dalam kehidupan (Hastini et al., 2020). dengan tujuan utamanya ialah untuk meningkatkan kualitas proses manajemen yang meliputi efektivitas, efisiensi serta produktivitas sehingga teknologi menjadi suatu bagian penting dalam kehidupan

sehari-hari (Sutanto et al., 2020). Contoh teknologi yang umum digunakan, yaitu komputer, ponsel, mesin, kendaraan, dan lain-lain.

Di Indonesia, penguasaan bahasa Inggris sebagai bahasa asing menjadi prioritas utama bagi siswa dan memiliki peranan yang sangat penting dalam sistem pendidikan, mulai dari tingkat pendidikan anak usia dini hingga perguruan tinggi. Dalam proses pembelajaran bahasa Inggris, terdapat empat keterampilan berbahasa yang diajarkan, yakni keterampilan mendengarkan (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*). Untuk menguasai empat keterampilan berbahasa tersebut, ada beberapa elemen kebahasaan yang mendukungnya seperti *vocabulary*, *pronunciation*, *spelling*, *grammar*, *phonology*, *morphology*, *syntax* dan *discourse* (Dwi, 2023). *Vocabulary* atau kosakata adalah kumpulan kata-kata yang diketahui dan digunakan oleh seseorang dalam bahasa tertentu, salah satunya yaitu bahasa Inggris. Ini mencakup pengetahuan dan pemahaman tentang kata-kata, makna mereka, dan bagaimana mereka digunakan dalam konteks (Tri Widyahening & Sufa, 2021). Kosakata sendiri merupakan hal dasar dalam pembelajaran bahasa Inggris. Oleh karena itu, diperlukan adanya teknologi yang memfasilitasi dalam proses pembelajaran bahasa Inggris (Setiawan et al., 2021).

Anak usia dini terutama pada anak di sekolah dasar, merupakan masa yang paling bagus untuk anak belajar bahasa kedua, yaitu Bahasa Inggris (Asadi & Suryana, 2020). Di mana pada usia tersebut merupakan usia anak dalam masa pertumbuhan dan perkembangan. Sedangkan para ahli sepakat bahwa lebih baik anak-anak mulai belajar bahasa sejak usia dini agar mereka dapat dengan cepat menerima, memahami, dan menggunakan bahasa yang mereka pelajari, terutama Bahasa Inggris (Warniati & Hanum, 2020). Dimulai dari pelajaran yang paling sederhana dan mendasar, yaitu belajar kosakata. Dengan adanya pembelajaran Bahasa Inggris sejak dini di sekolah dasar akan bermanfaat bagi kemampuan bahasa siswa saat di sekolah menengah nantinya.

Aplikasi vocabulary ini adalah sebuah aplikasi belajar kosakata Bahasa Inggris berbasis Android yang dapat memberikan bantuan kepada siswa dalam melatih kemampuan siswa dalam mengerjakan soal-soal bahasa Inggris. Beberapa masalah yang sangat penting dipertimbangkan saat mengembangkan aplikasi ini. Hal ini memastikan konten yang disajikan berkualitas tinggi sehingga pengguna bisa mendapatkan hasil yang lebih optimal dengan menggunakan aplikasi ini. Selain itu, telah dirancang antarmuka yang mudah digunakan dan interaktif, yang spesifiknya dibuat agar disukai oleh siswa. Selain itu, teknologi internet yang tersedia di mana saja dan kapan saja digunakan agar pengguna dapat mengakses aplikasi ini menggunakan berbagai sistem operasi yang tersedia. Semua ini dilakukan untuk memberikan pengalaman terbaik bagi pengguna aplikasi (Fariyanto et al., 2021).

Penelitian sebelumnya yang berjudul "Pembangunan Aplikasi *Game* Edukasi *Vocabulary*" menjelaskan bahwa aplikasi yang dikembangkan berdasarkan hasil observasi yang dilakukan terhadap aplikasi-aplikasi *game* edukasi *vocabulary* yang sudah ada. Pada proses pembangunan dilakukan dengan menggunakan teknologi Vue JS sebagai *framework* utama. Pada desain antarmuka pengguna yang *user-friendly* memastikan bahwa aplikasi yang ada dapat digunakan oleh siswa dengan mudah dan nyaman. Aplikasi tersebut juga memberikan nilai positif bagi siswa dan membantu mereka dalam memahami dan menggunakan kosakata bahasa Inggris dengan lebih baik (Rejeki et al., 2023), sedangkan pada penelitian ini dilakukan berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada siswa kelas 6 pada SD Negeri 2 Barabai Barat, di mana pada proses pembangunan aplikasi ini menggunakan React Native sebagai *framework* utama. Pada aplikasi ini rancangan antarmuka dibuat dengan mudah agar dapat digunakan secara interaktif, yang spesifiknya dibuat agar disukai oleh siswa.

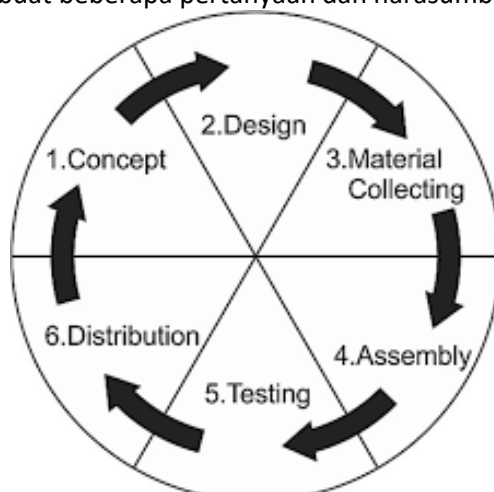
Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan pembelajaran bahasa siswa dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif. "Menyenangkan" dalam konteks ini mengacu pada penggunaan metode dan pendekatan pembelajaran yang memotivasi siswa, melibatkan mereka secara aktif dalam pembelajaran dan meningkatkan minat mereka pada

kosakata bahasa Inggris. Cara belajar yang menyenangkan dapat melalui penggunaan permainan, multimedia dan elemen interaktif lainnya yang mendorong siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran dengan cara yang lebih menyenangkan. Metode pembelajaran yang efektif dapat membantu siswa dalam memahami dan mengingat kosakata sebaik mungkin sehingga siswa dapat menggunakan kosakata dengan tepat dalam komunikasi baik secara lisan maupun tulisan.

## METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini terbagi menjadi 2 (dua) metode, yaitu metode pengumpulan data dan metode pengembangan perangkat lunak. Dalam rangka melakukan penelitian ini, metode pengumpulan data dilakukan dengan menerapkan metode penelitian kualitatif dalam pengembangan aplikasi vocabulary yang ditujukan memetakan kemampuan siswa kelas 6 pada SD Negeri 2 Barabai Barat dalam pembelajaran bahasa Inggris. Penelitian kualitatif merupakan jenis penelitian yang bersifat deskriptif, dengan fokus pada penggalian informasi secara mendalam. Pada penelitian ini cenderung menggunakan metode analisis untuk menggali pemahaman yang lebih mendalam.

Metode pengumpulan data dilakukan dengan beberapa tahapan proses yaitu tahapan studi literatur, observasi dan wawancara. Pada tahap awal dilakukan dengan melakukan studi literatur, yang melibatkan analisis tentang bagaimana siklus hidup bekerja dan pemahaman tentang cara implementasi dan aksesibilitas model ini melalui internet. Tujuan dari studi literatur ini adalah untuk mendapatkan pemahaman yang komprehensif mengenai siklus *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) dan pendekatan terbaik untuk membangun aplikasi permainan kosakata multimedia yang dapat diakses di mana saja dan kapan saja. Studi literatur ini juga dilakukan dengan mengumpulkan dan membaca data atau sumber yang berhubungan dengan topik *vocabulary* bahasa Inggris. Tahapan selanjutnya yaitu observasi yang dilakukan pengamatan terhadap kebutuhan yang ada dalam masyarakat saat ini, terutama di bidang pendidikan yang ada pada SD Negeri 2 Barabai Barat. Tujuan dari pengamatan ini adalah untuk mengidentifikasi masalah yang dapat dipecahkan melalui pengembangan aplikasi perangkat lunak berbasis Android menggunakan siklus pengembangan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Melalui observasi ini, dapat dengan mudah mengidentifikasi masalah, memberikan masukan, dan menawarkan solusi alternatif untuk pengembangan pembelajaran berbahasa Inggris pada SD Negeri 2 Barabai Barat. Tahapan terakhir yaitu wawancara yang menggunakan teknik pertanyaan dan jawaban untuk memperoleh suatu informasi dari narasumber. Dalam wawancara, peneliti membuat beberapa pertanyaan dan narasumber memberikan jawaban.



Gambar 1. Metode MDLC

Metode pengembangan perangkat lunak yang dipakai adalah metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Metode MDLC sendiri terbagi menjadi 6 (enam) tahapan yaitu konsep (*concept*), desain (*design*), pengumpulan bahan (*material collection*), pembuatan (*assembly*), pengujian (*testing*) dan distribusi (*distribution*). Pada tahapan pertama yaitu konsep yang dilakukan dengan menentukan tujuan dari pembuatan aplikasi serta untuk menentukan siapa pengguna aplikasi tersebut, di mana tujuan dibuatnya aplikasi ini yaitu untuk memetakan kemampuan siswa dalam mengetahui kemampuan kosakata Bahasa Inggris, serta penggunanya ialah siswa dan guru pada SD Negeri 2 Barabai Barat. Tahapan kedua yaitu desain. Pada tahap desain melibatkan perencanaan dan desain antarmuka pengguna, algoritma pemrograman, dan struktur *database*. Pada pemodelan sistem menggunakan *Unified Modelling Language* (UML) yang terdiri dari *use case diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram* dan *class diagram*. Tahapan ketiga yaitu pengumpulan bahan baik berupa gambar, animasi, audio, maupun teks sesuai dengan kebutuhan yang ada. Tahapan keempat yaitu pembuatan. Pada tahapan pembuatan yaitu suatu pembuatan dari seluruh bahan multimedia yang telah dikumpulkan sebelumnya dan berdasarkan desain yang telah dibuat. Pada tahap ini melibatkan pemrograman aplikasi, termasuk *front-end*, *back-end*, dan *database*. Tahapan kelima yaitu tahap pengujian, yang melibatkan pengujian aplikasi untuk memastikan bahwa aplikasi berfungsi sebagaimana mestinya dan sesuai dengan spesifikasi yang telah ditentukan sebelumnya, di mana pada tahapan ini menggunakan metode *BlackBox Testing*. Tahapan terakhir yaitu distribusi yang dilakukan setelah aplikasi dilakukan pengujian dan dinyatakan telah layak untuk digunakan. Pada tahapan ini aplikasi telah berfungsi dengan baik dan memenuhi kebutuhan pengguna. Namun, evaluasi terhadap aplikasi yang telah dibuat sangat diperlukan untuk pengembangan aplikasi selanjutnya agar aplikasi yang dihasilkan menjadi lebih baik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian yang telah dilakukan untuk pengembangan pembelajaran berbahasa Inggris pada SD Negeri 2 Barabai Barat adalah sebagai berikut:

### a. Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan salah satunya ialah dengan wawancara. Wawancara dilakukan kepada narasumber yaitu guru yang ada di SD Negeri 2 Barabai Barat. Beberapa pertanyaan telah ditanyakan dan mendapatkan jawaban sebagai berikut.

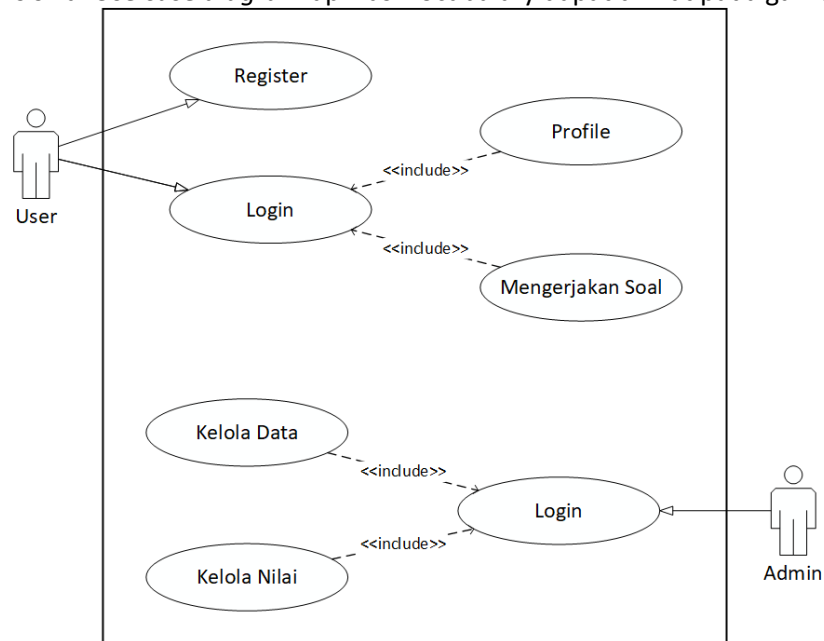
Table 1. Hasil Wawancara

| No. | Pertanyaan  | Jawaban  |
|-----|---|--|
| 1   | Bagaimana pembelajaran bahasa Inggris pada sekolah ini? | Untuk pembelajaran bahasa Inggris sudah tidak ada, tetapi digantikan dengan muatan lokal.                    |
| 2   | Kelas berapa yang cocok untuk menggunakan aplikasi ini? | Aplikasi ini cocok digunakan untuk kelas 6 SD dan jumlah murid di kelas 6 berjumlah 11 orang.                |
| 3   | Apakah boleh membawa <i>handphone</i> di sekolah ini?   | Di sekolah ini tidak diperbolehkan membawa <i>handphone</i> tetapi kalau ada kepentingan diperbolehkan saja. |

### b. Desain (*Design*)

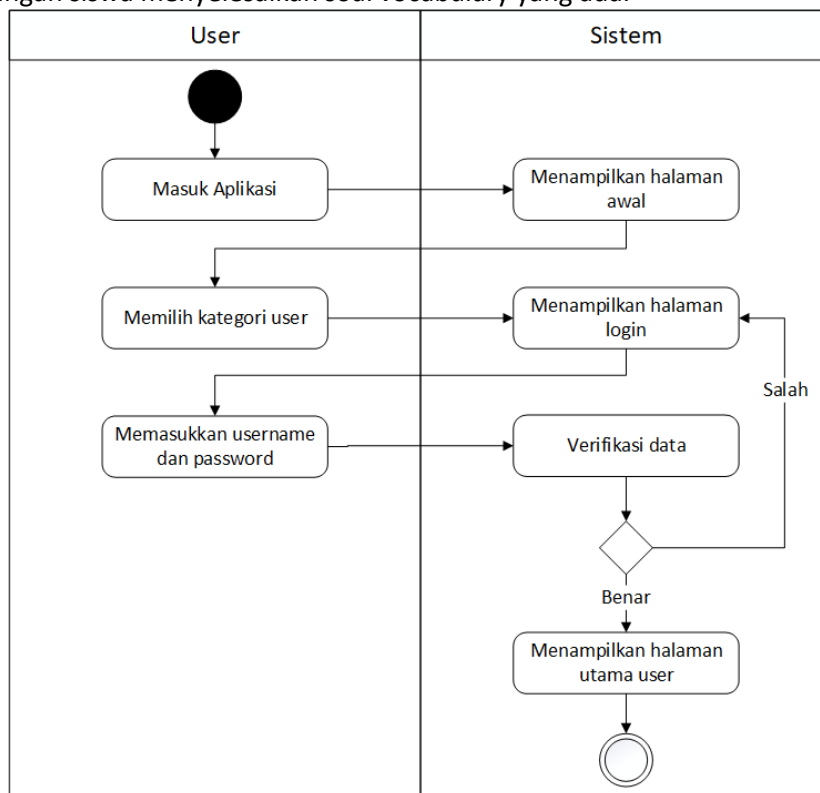
Proses desain dilakukan dengan pemodelan sistem menggunakan *Unified Modelling Language* (UML) yang terdiri dari *use case diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram* dan *class diagram*. Diagram yang pertama yaitu *use case diagram* yang menggambarkan suatu interaksi antar satu atau lebih aktor pada aplikasi yang akan dibangun. Pada aplikasi vocabulary ini terdapat 2 (dua) aktor yaitu siswa sebagai user dan guru sebagai admin. Pada user dapat mengakses daftar akun jika belum memiliki akun dan *login*, jika user telah melakukan login maka dapat mengakses profile dan mengerjakan soal vocabulary,

sedangkan untuk admin jika telah melakukan *login* maka dapat mengakses kelola data dan kelola nilai siswa. *Use case diagram* aplikasi vocabulary dapat dilihat pada gambar berikut.

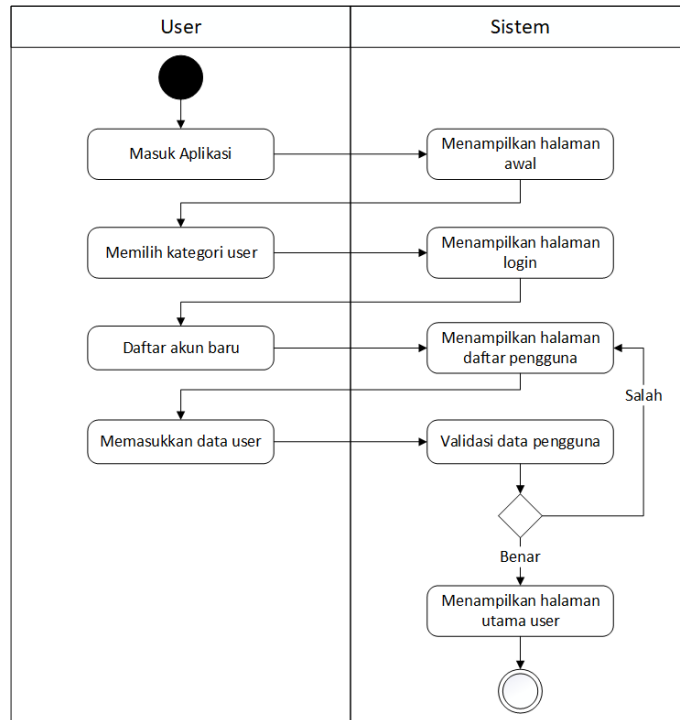


Gambar 2. Use Case Diagram

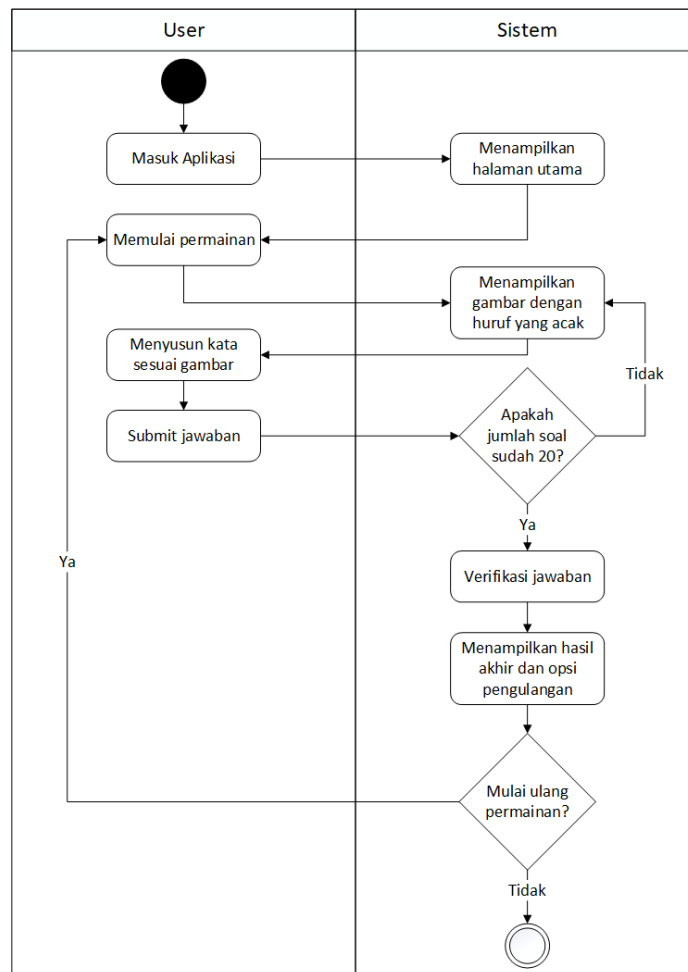
Desain kedua yaitu *activity diagram* yang merupakan rancangan suatu aliran kerja dalam sebuah sistem yang akan dijalankan. Pada gambar di bawah merupakan *activity diagram* proses *login*, daftar pengguna dan proses pengerjaan soal vocabulary yang dilakukan oleh siswa pada SD Negeri 2 Barabai Barat dimulai dari siswa membuka aplikasi sampai dengan siswa menyelesaikan soal vocabulary yang ada.



Gambar 3. Activity Diagram Login

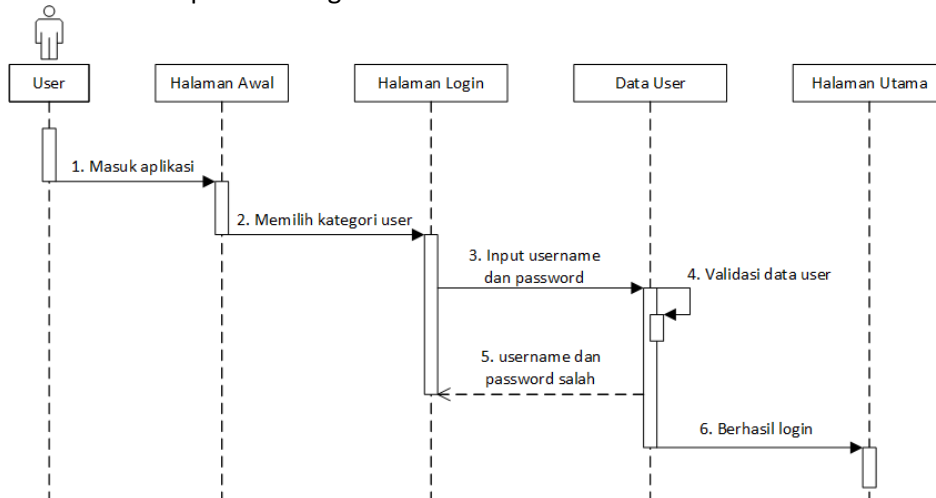


Gambar 4. Activity Diagram Daftar Pengguna

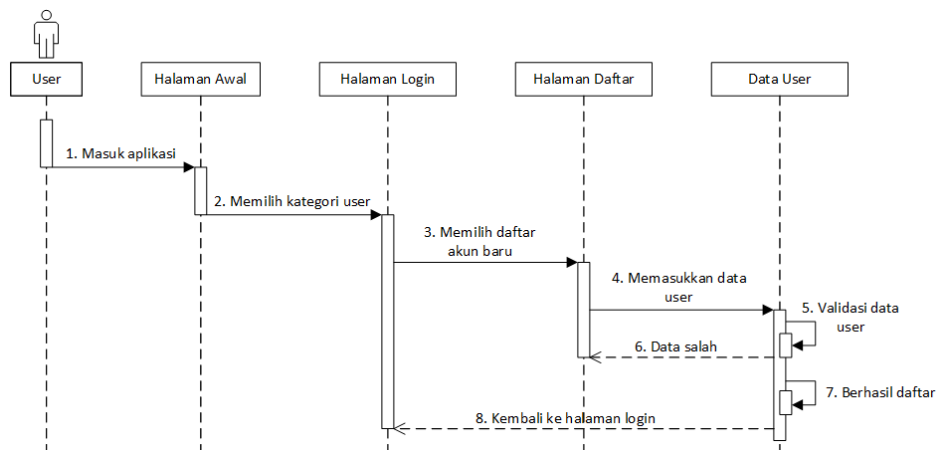


Gambar 5. Activity Diagram Vocabulary Game

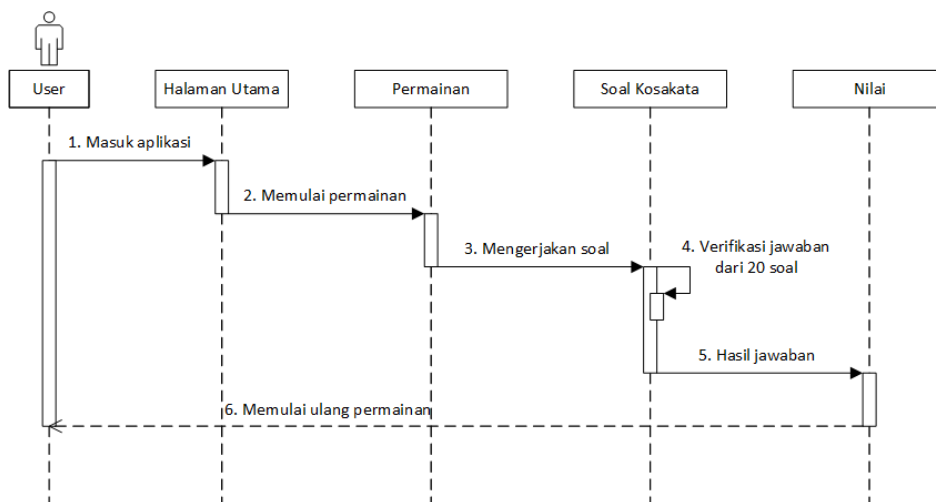
Desain selanjutnya yaitu *sequence diagram*. *Sequence diagram* menggambarkan suatu perilaku objek yang ada pada *use case diagram* dengan mendeskripsikan dalam suatu pesan yang dikirimkan dan diterima antar suatu objek. Berikut perilaku objek atau *sequence diagram* proses login, daftar pengguna dan proses pengerjaan soal vocabulary yang dilakukan oleh siswa pada SD Negeri 2 Barabai Barat.



Gambar 6. Sequence Diagram Login

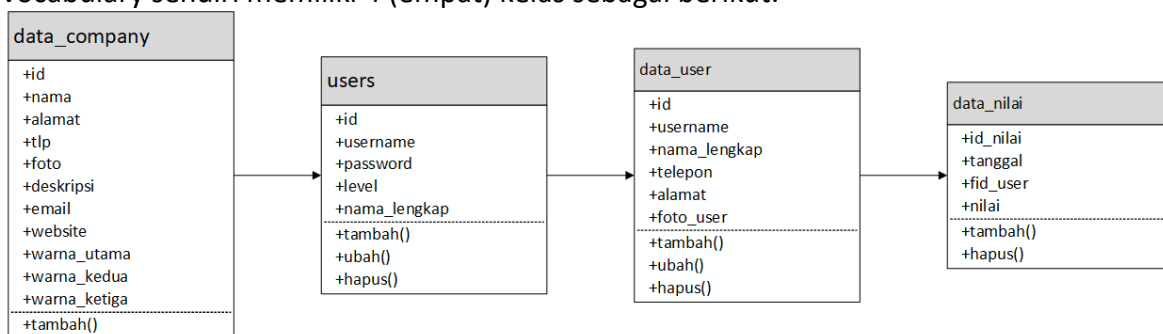


Gambar 7. Sequence Diagram Daftar Pengguna



Gambar 8. Sequence Diagram

Desain terakhir yaitu *class diagram*. *Class diagram* merupakan suatu diagram yang menggambarkan hubungan antar kelas yang ada pada suatu objek. Pada aplikasi vocabulary sendiri memiliki 4 (empat) kelas sebagai berikut.



Gambar 9. Class Diagram

c. Pembuatan (Assembly)

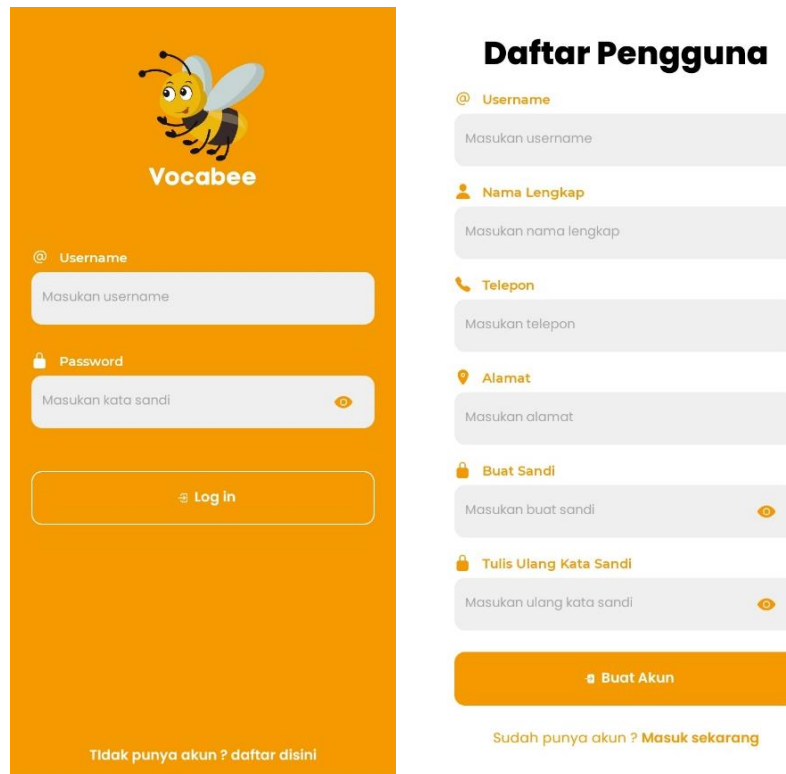
Hasil dari tahapan pembuatan aplikasi vocabulary yang dilakukan menggunakan React Native sebagai *framework*, *backend* API menggunakan PHP dan *database* MySQL. Untuk tahapan awal ketika pengguna membuka aplikasi adalah akan muncul halaman utama. Pada halaman utama terdapat 2 (dua) pilihan pengguna, yaitu siswa dan guru, dan pengguna diharuskan untuk memilih sebagai apa mereka menggunakan aplikasi tersebut.



Gambar 10. Halaman Utama

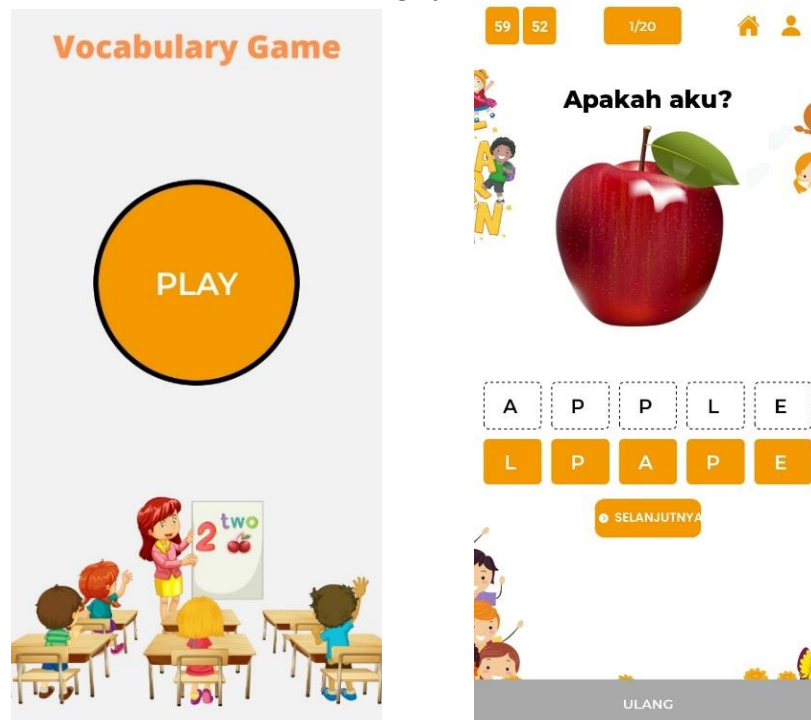
Setelah pengguna memilih kategori maka akan muncul halaman *login*. User diminta untuk memasukkan *username* dan *password* dengan benar. Namun, jika siswa belum memiliki akun, maka diharuskan untuk melakukan pendaftaran akun terlebih dahulu dengan memasukkan data yaitu *username*, nama lengkap, telepon, alamat, dan kata sandi.





Gambar 11. Halaman Login dan Daftar Pengguna

Setelah siswa berhasil melakukan *login*, maka akan muncul tampilan permainan. Tombol *play* ditekan ketika siswa ingin mengerjakan soal vocabulary dan akan muncul halaman permainan yang berisi gambar dan kata acak. Siswa dapat menebak apa kosakata bahasa Inggris dari gambar yang tersedia. Terdapat 20 soal kosakata yang harus dikerjakan oleh siswa, dan ketika siswa telah selesai mengerjakan maka akan muncul nilai akhir.



Gambar 12. Halaman Vocabulary Game

Halaman selanjutnya ialah halaman nilai siswa yang akan muncul setelah guru melakukan *login*. Pada halaman nilai terdapat data berupa kapan siswa tersebut mengerjakan soal vocabulary, nama siswa, serta nilai yang diperoleh oleh siswa tersebut. Selain itu, guru juga dapat melakukan hapus data siswa yang telah ada.



Gambar 13. Halaman Nilai Siswa

d. Pengujian (*Testing*)

Pengujian dilakukan menggunakan metode *blackbox testing*. Pengujian ini dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi telah berfungsi sebagaimana mestinya dan sesuai dengan spesifikasi yang telah ditentukan sebelumnya.

Table 2. Hasil Pengujian

| No. | Skenario Pengujian   | Hasil yang diharapkan  | Kesimpulan |
|-----|--|--|------------|
| 1   | Memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i> pada halaman <i>login</i> . Hak akses siswa dan guru. | Masuk ke halaman utama, sesuai dengan hak akses.               | Berhasil   |
| 2   | Melakukan daftar akun baru bagi siswa.   | Muncul notifikasi berhasil mendaftar.                          | Berhasil   |
| 3   | Menekan tombol <i>play</i> yang ada pada halaman utama siswa.  | Muncul halaman permainan yang berisi gambar dan kosakata acak. | Berhasil   |
| 4   | Menebak kosakata dengan benar.   | Muncul notifikasi bahwa jawaban benar                          | Berhasil   |
| 5   | Menebak kosakata dengan salah.   | Muncul notifikasi bahwa jawaban salah.                         | Berhasil   |
| 6   | Telah mengerjakan 20 soal yang ada.  | Muncul notifikasi yang berisi nilai siswa.                     | Berhasil   |
| 7   | Melihat informasi pengguna bagi siswa.   | Siswa dapat melihat informasi pengguna.                        | Berhasil   |

|    |   |   |          |
|----|---|---|----------|
| 8  | Melihat data nilai siswa, hak akses guru. | Guru dapat melihat nilai siswa yang telah mengerjakan soal. | Berhasil |
| 9  | Menghapus data nilai siswa.               | Data nilai siswa terhapus.                                  | Berhasil |
| 10 | Menekan tombol keluar akun.               | Keluar dari aplikasi dan kembali ke halaman awal.           | Berhasil |

---

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan yaitu aplikasi pembelajaran *vocabulary* bahasa Inggris untuk SD Negeri 2 Barabai Barat, dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini dapat membantu untuk meningkatkan pembelajaran bahasa Inggris dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif. Aplikasi ini juga dapat digunakan untuk memetakan kemampuan siswa kelas 6 pada SD Negeri 2 Barabai Barat dalam mengetahui kemampuan kosakata Bahasa Inggris mereka.

## DAFTAR PUSTAKA

- Asadi, H., & Suryana, D. (2020). Studi Deskriptif Pengaruh Permainan Snakes and Ladders Terhadap Perkenalan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 2993–3006.
- Dwi, H. (2023). Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris Untuk Anak Didik Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(1), 18–22. <https://ejurnal.stie-trianandra.ac.id/index.php/JUBPI/article/view/918>
- Fariyanto, F., Saidah, & Ulum, F. (2021). Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode Ux Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(2), 52–60.
- Hastini, L. Y., Fahmi, R., & Lukito, H. (2020). Apakah Pembelajaran Menggunakan Teknologi dapat Meningkatkan Literasi Manusia pada Generasi Z di Indonesia? *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 10(1), 12–28. <https://doi.org/10.34010/jamika.v10i1.2678>
- Rejeki, Y. S., Sasongko, N., Faturrahman, D. G., Saputra, M. A., & Wibowo, B. B. (2023). *Pembangunan Aplikasi Game Edukasi Vocabulary*. February, 0–9.
- Setiawan, B. A., Utami, E., & Hartanto, A. D. (2021). Banjarese Chatbot Using Seq2Seq Model. *ICOIACT 2021 - 4th International Conference on Information and Communications Technology: The Role of AI in Health and Social Revolution in Turbulence Era*, 233–238. <https://doi.org/10.1109/ICOIACT53268.2021.9563915>
- Sutanto, N. H., Setiawan, B. A., Rakhman, G. F., Utami, E., & Mustafa, M. S. (2020). Analisis Aspek-Aspek Kualitas Skema Basis Data (Studi Kasus: Analisis Jabatan Bagian Organisasi Kabupaten Balangan). *Jurnal Syntax Admiration*, 1(7), 890–901. <https://doi.org/10.46799/jsa.v1i7.134>
- Tri Widyahening, C. E., & Sufa, F. F. (2021). Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris dengan Media Bingo Game bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1135–1145. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1638>
- Warniati, D., & Hanum, U. L. (2020). Sosialisasi Pentingnya Belajar Bahasa Inggris Sejak Dini Di Sd Inpres Workwana, Distrik Arso, Kabupaten Keerom. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 78–85.