

Pembangunan Modul Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan *Grammar Translation Method* Berbasis Android

Noviani Kurnia Ambarwati, Rita Wiryasaputra, Shinta Puspasari
Program Studi Informatika, Universitas Indo Global Mandiri, Palembang, Indonesia
novianikurnia@gmail.com

Diterima 09 Desember 2016

Disetujui 26 Desember 2016

Abstract—English has become the international language now used in almost all areas of global life and connect to transfer knowledge to the whole world, for the mastery of the English language allows a person to expand interaction in the international world. To help in learning English to primary school students, especially in class 3-5 primary school will be built learning module applications. In order to teach English well, better know the methods used in the process of learning English in primary school first. One method of learning the English language is the grammar translation method (GTM), which is a method of teaching grammar to the main characteristics focusing on translation (translation) and to memorize verb forms. This application is intended as an alternative to learning to enhance students' understanding of the material about the translation and pronunciation of English interactive fun, the application is built using the Android operating system.

Index Terms— Android, English, Elementary students, Grammar Traslations Method, Learning Module.

I. PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan bahasa asing pertama yang wajib diajarkan di SLTP dan SMU sedangkan di Sekolah Dasar merupakan salah satu pelajaran muatan lokal yang sebenarnya belum merupakan mata pelajaran wajib seperti yang dijelaskan pada Kurikulum pendidikan 2013. Bahasa Inggris kini telah menjadi bahasa Internasional yang digunakan hampir di segala bidang kehidupan global dan menghubungkan untuk mentransfer ilmu ke seluruh dunia. Pembelajaran bahasa Inggris dianggap sebagai suatu kebutuhan yang tidak dapat diabaikan,

misalnya sebagai prasyarat diterimanya mahasiswa di perguruan dan perekrutan karyawan/karyawati. Bahasa Inggris sebaiknya diajarkan sejak pada anak usia 7 tahun-12 tahun yang biasanya telah berada dikelas 1-5 sekolah dasar. Alasannya karena pada usia ini anak memasuki pendekatan perkembangan intelektual/kognitif, yang pada usia ini telah memasuki tahap operasional konkret yang dicetuskan oleh Jean Piaget (1896-1980). Pada tahapan ini, anak telah memiliki kecakapan berpikir logis, akan tetapi hanya dengan benda-benda yang bersifat konkret. Anak sudah bisa membedakan mana yang benar dan mana yang salah jadi anak tidak perlu coba-coba dalam melakukan sesuatu, karena anak sudah dapat berpikir dengan menggunakan model “kemungkinan” dalam melakukan kegiatan tertentu. Anak dapat menggunakan hasil yang telah dicapai sebelumnya, anak mampu menangani sistem klasifikasi [1].

Agar dapat mengajarkan bahasa Inggris dengan baik, lebih baik mengetahui metode-metode yang dipergunakan dalam proses pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar terlebih dahulu. Salah satu metode pembelajaran bahasa Inggris yaitu *Grammar translation method* (GTM), yang merupakan sebuah metode mengajarkan *grammar* dengan karakteristik utama berfokus kepada *translation* (penerjemahan) dan menghafalkan bentuk-bentuk kata kerja. Adapun alat bantu pembelajaran yang digunakan saat ini adalah berupa teks buku, puzzle dan *compact disc* (CD) yang diputar menggunakan mini kompo. Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi

mobile application dengan *platform* Android pada bidang pendidikan yaitu sebagai media pembelajaran sekaligus bermain anak. Bermain merupakan sarana belajar anak, melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi menemukan memanfaatkan dan mengambil kesimpulan mengenai benda di sekitarnya.

Aplikasi ini diharapkan diterima di kalangan pendidik dan anak-anak agar dapat menerapkan sistem belajar sambil bermain, serta kepada orang tua dalam memberikan pembelajaran di rumah kepada anak agar lebih menyenangkan. Aplikasi pembelajaran ini diharapkan mampu menerapkan sistem belajar sambil bermain yang sangat efektif untuk proses pembelajaran pada anak-anak dalam belajar bahasa Inggris agar menjadi lebih mudah.

II. LANDASAN TEORI

A. Modul Pembelajaran

Modul pembelajaran adalah bahan ajar yang disusun secara sistematis dan menarik yang mencakup isi materi, metode dan evaluasi yang dapat digunakan secara mandiri untuk mencapai kompetensi yang diharapkan [2]. Modul pembelajaran merupakan salah satu bahan belajar yang dapat dimanfaatkan oleh siswa secara mandiri. Modul yang baik harus disusun secara sistematis, menarik, dan jelas. Modul dapat digunakan kapanpun dan dimanapun sesuai dengan kebutuhan siswa.

B. Grammar Translation Method (GTM)

Grammar Translation Method (GTM) adalah sebuah metode mengajar yang biasa digunakan untuk mengajarkan grammar dengan karakteristik utama berfokus kepada *translation* (penerjemahan) dan menghafalkan bentuk-bentuk kata kerja, ketika mengajar, guru biasanya menjelaskan materi dengan menggunakan bahasa lokal. *Grammar translation Method (GTM)* bukanlah metode pengajaran bahasa yang baru. Mungkin metode ini mempunyai nama yang berbeda-beda tetapi digunakan oleh guru bahasa bertahun-tahun. Pada awalnya, metode ini dinamakan *Classical Method* karena metode ini pertama kali digunakan dalam mengajarkan bahasa-bahasa klasik, Latin dan Greek [3].

III. METODOLOGI DAN PERANCANGAN SISTEM

Metodologi dan perancangan sistem dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

A. Studi literatur

Tahap pengumpulan data berdasarkan sumber-sumber literatur, jurnal dan kurikulum pendidikan yang berkaitan dengan judul penelitian yang peneliti lakukan.

B. Observasi

Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan kepada objek penelitian untuk pembuktian terhadap informasi atau keterangan yang diperoleh, didalam penelitian ini peneliti mengadakan observasi untuk mendapatkan desain aplikasi yang sesuai dengan keinginan siswa.

C. Wawancara

Peneliti melakukan wawancara kepada guru bahasa Inggris SDN 2 Lingkis dan siswa kelas 3-5 sekolah dasar.

D. Kuesioner

Angket (kuesioner) merupakan salah satu teknik pengumpulan data dengan memberikan atau menyebarkan daftar pertanyaan kepada responden, didalam penelitian ini peneliti menyebarkan kuisisioner kepada siswa SDN 2 Lingkis yang berada dikelas 3-5 sekolah dasar, dengan jenis angket tertutup yang menggunakan skala Guttman untuk mempermudah siswa menjawab. Jawaban responden dapat berupa skor tertinggi bernilai (1) dan skor terendah (0).

E. Perancangan Sistem

Perancangan merupakan tahap kedua dari model pengembangan perangkat lunak *prototype*. Pada tahap ini, akan dijelaskan mengenai kebutuhan aplikasi yang akan dibangun, perancangan aplikasi, perancangan menu.

1. Kebutuhan Sistem

a. Kebutuhan Non Fungsional

Analisis kebutuhan non fungsional menggambarkan kebutuhan sistem yang menitik beratkan pada properti perilaku yang dimiliki sistem, berikut kebutuhan non fungsional:

1) Analisis *Kebutuhan Sistem*

Analisis sistem adalah proses memperhatikan atau meninjau sistem-sistem yang ada dan bertujuan untuk memperjelas tujuan dari pembuatan perangkat lunak yang sesuai dengan aplikasi yang akan dibangun. Sebelum perancangan dimulai diperlukan persiapan dengan bahan-bahan awal yang telah dibuat sebelumnya. Baik itu pengumpulan materi pembelajaran, materi gambar, perekaman dan kumpulan contoh soal yang digunakan pada sekolah dasar kesemuanya dikumpulkan untuk menjadi bahan dalam pembuatan materi modul pembelajaran.

Pada tahap ini juga memaparkan bagaimana karakteristik pengguna dari calon pemakai dari aplikasi modul pembelajaran, karakteristik dari calon pengguna antara lain adalah sebagai berikut:

- Siswa kelas 3-5 sekolah dasar yaitu masa dimana anak-anak masih didampingi oleh orang tua dan guru untuk mempelajari materi yang akan disisipkan dalam modul pembelajaran.
- Anak-anak menggunakan aplikasi ini sebagai media pembelajaran bahasa Inggris.
- Peran aktif orang tua dan guru diperlukan ketika anak memakai aplikasi pembelajaran ini, sehingga media pembelajaran akan lebih bermanfaat.

Dari ketiga hal yang dijelaskan diatas serta didukung oleh observasi sederhana mengenai warna tampilan yang akan diterapkan pada aplikasi modul pembelajaran bahasa Inggris maka akan disesuaikan dengan warna yang disukai anak selanjutnya akan dirancang perangkat lunak untuk kebutuhan sesuai dengan yang dijelaskan sebelumnya.

2) Kebutuhan Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat lunak merupakan aplikasi yang digunakan dan diperlukan dalam membangun program, perangkat lunak yang digunakan untuk membangun aplikasi modul pembelajaran yaitu:

- SQLITE sebagai DBMS untuk media penyimpanan.
- Java JDK 7 sebagai tool untuk menjalankan program android.
- Eclipse untuk desain pengoperasian coding-coding.
- AVD 4.2 sebagai tool untuk memilih OS (*Operating Sistem*) pada Android.
- Android versi 4.1.2. karena dapat mendukung *Operasi Sistem* android versi setelahnya.

3) Kebutuhan Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat keras merupakan komponen-komponen fisik pembangun sistem komputer dan merupakan infrastruktur bagi perangkat lunak. Berikut spesifikasi minimum perangkat keras yang digunakan dalam membangun aplikasi ini:

- Processor Core 2 Duo
- Memory 4 Gb
- Harddisk 100 Gb
- Keyboard, mouse, dan monitor

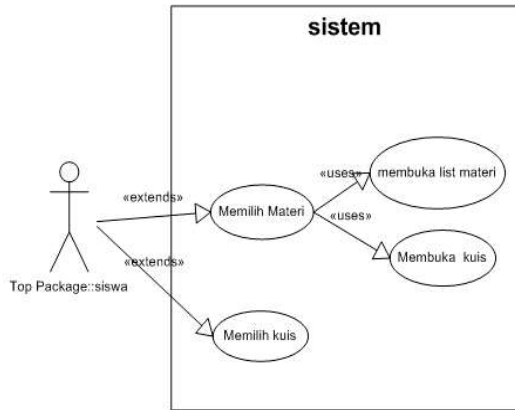
b. Kebutuhan Fungsional

Analisis kebutuhan fungsional dan oprasional sistem didefinisikan dengan skenario penggunaan sistem. Analisis dilakukan dengan pemodelan menggunakan UML (*Unified Modeling Language*). Tahap-tahap pemodelan dalam analisis tersebut terdiri dari *Use Case Diagram*, *Activity Diagram* dan *Class Diagram*.

1) *Use Case Diagram*

Use Case Diagram merupakan bagian dari fungsional yang dimiliki sistem yang akan mendeskripsikan interaksi antara satu aktor dengan

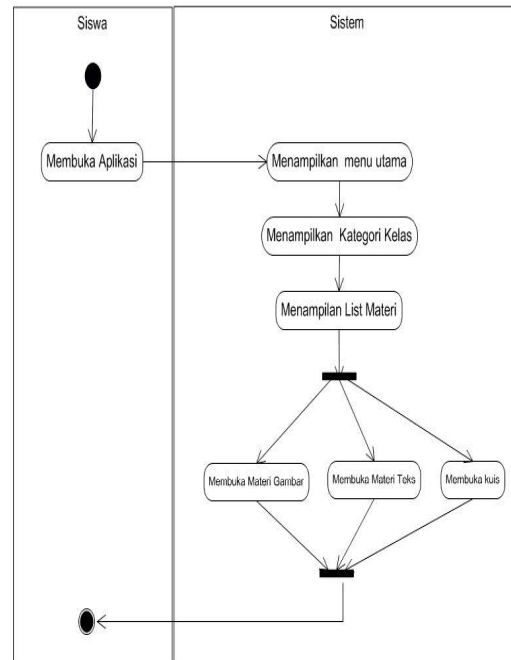
sistem yang akan dibangun. Berikut ini adalah *Use Case* diagram aplikasi modul pembelajaran bahasa Inggris:



Gambar 1. Use Case Diagram

2) Activity Diagram

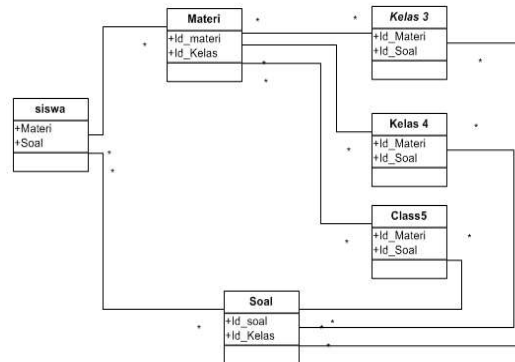
Diagram aktivitas atau activity diagram menggambarkan *workflow* (aliran kerja) didalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alur awal proses hingga proses berakhir. *Activity* diagram merupakan state diagram khusus, dimana state adalah tindakan dan sebagian besar transisi trigger. *Activity* diagram menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan oleh aktor. Berikut ini adalah alian kerja yang ada pada pembangunan aplikasi modul pembelajaran, Siswa membuka aplikasi dan dilanjutkan *Transition* ke sistem. Sistem membuka menu utama yang dilanjutkan menampilkan menu kategori kelas dan menampilkan list materi dari kategori kelas tersebut, didalam menu tampilan list materi terdapat tiga pilihan yaitu membuka menu bergambar, membuka menu teks dan membuka kuis.



Gambar 2. Activity Diagram

3) Class Diagram

Class diagram digunakan untuk menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas. Class diagram memberikan gambaran sistem secara statis dan relasi antar mereka. Kelas siswa melakukan Relasi dengan kelas materi, kelas 3, kelas 4 dan kelas 5. Class diagram dari aplikasi ini dapat dilihat pada gambar:



Gambar 3. Class Diagram

2. Perancangan Aplikasi

a. Desain Aplikasi

Untuk *design* aplikasi terdiri dari tampilan menu materi bergambar dan materi teks berikut akan dijelaskan spesifikasinya:

- *Tampilan Materi Gambar*

Tampilan materi gambar digunakan untuk aplikasi modul pembelajaran, dimana tampilan materi bergambar ini terdiri dari gambar dan *audio* (suara) yang dapat membantu siswa dalam menterjemahkan kata bahasa Inggris. Materi yang terdapat didalam aplikasi diurut berdasarkan tema yang ada di Kurikulum Pendidikan 2013.

- *Tampilan Materi Teks*

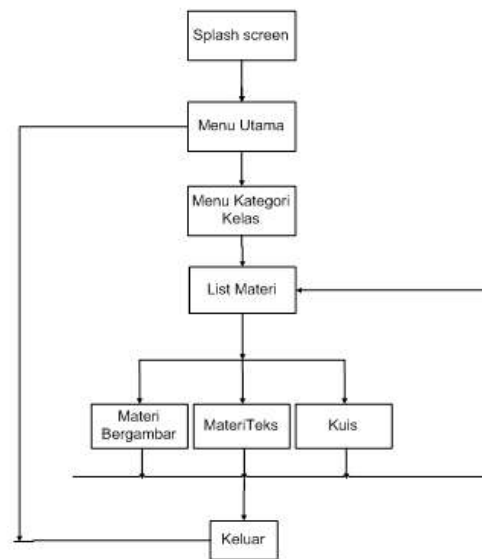
Tampilan materi teks digunakan untuk aplikasi modul pembelajaran, dimana tampilan materi teks ini terdiri dari kata-kata dan terjemahan didalam sebuah percakapan yang digunakan untuk membantu siswa dalam membuat kata bahasa Inggris.

b. Aplikasi Rule

- Setiap siswa harus memilih menu kelas terlebih dahulu yang terdapat didalam menu.
- Setiap siswa Harus Memilih Materi bergambar atau materi teks dan dilanjutkan mengerjakan kuis.
- Jika Soal yang dijawab harus benar maka melanjutkan ke soal berikutnya dan mendapatkan poin 10 atau penambahan poin dari poin soal yang dijawab benar sebelumnya. Jika salah, maka jawaban yang benar akan muncul tetapi tidak mendapatkan poin atau tidak ada penambahan poin.
- Setiap soal yang dijawab benar akan diberikan nilai 10. Dan untuk pemberian nilai hanya ada pada menu kuis

3. Perancangan Struktur Menu

Perancangan struktur menu menjelaskan alur dari menu yang terdapat pada aplikasi modul pembelajaran bahasa inggris yang akan dibangun yang terdiri dari *Splash screen*, Menu utama, Menu kategori kelas, menu list materi yang terdiri dari materi bergambar, materi teks dan latihan soal. Perancangan struktur menu dapat dilihat pada gambar:



Gambar 4. Perancangan Arsitektur Menu

IV. Implementasi dan Pengujian

A. Implementasi

Hasil implementasi menampilkan antarmuka dari aplikasi modul pembelajaran. Antarmuka aplikasi ditampilkan dengan menggunakan emulator android virtual machine (AVD). Emulator ini dapat berfungsi sebagai sebuah ponsel virtual android yang dijalankan pada PC, dan memiliki fungsi serta spesifikasi (fitur, dimensi layar) yang sama seperti kebanyakan ponsel android lainnya. Berikut akan dijelaskan dari setiap halaman.

1. Halaman *Splash Screen*

Halaman *Splash screen* ini adalah halaman sebelum masuk ke halaman materi, dapat dilihat pada gambar

Gambar 5. Halaman *Splash Screen*

2. Halaman Utama

Halaman utama aplikasi terdiri dari tiga buah menu dan icon yaitu kelas 3, kelas 4, dan kelas 5 yang berisi materi dan kuis. Berikut adalah tampilan antarmuka Halaman Utama dalam AVD.



Gambar 6. Halaman Utama

3. Halaman Materi

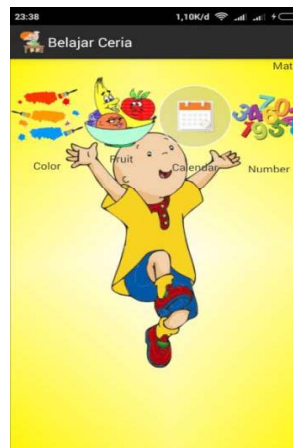
Halaman materi merupakan halaman yang terdiri dari list materi pembelajaran bahasa Inggris yang berupa materi gambar dan contoh percakapan.



Gambar 7. Halaman Materi

4. Halaman List Materi

Halaman list materi adalah halaman yang digunakan jika mengklik tombol materi pada list materi maka akan muncul halaman materi yang tersusun berdasarkan tema yang terdiri dari gambar materi, teks terjemahan dan suara.



Gambar 8. Halaman List Materi

5. Halaman Materi Teks

Halaman ini adalah halaman yang digunakan siswa untuk melihat materi teks. Jika siswa mengklik materi color pada menu materi maka akan tampil materi yang bertemakan color atau warna begitu juga jika kita mengklik materi yang lain maka akan tampil halaman materi yang menjelaskan

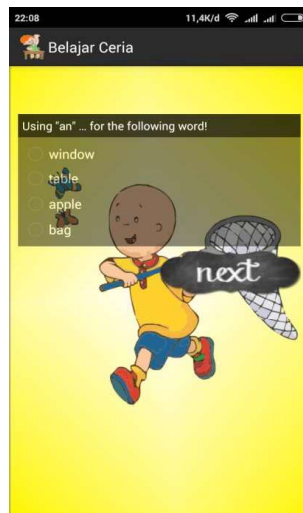
materi berdasarkan tema yang kita pilih dapat dilihat pada gambar 9



Gambar 9. Halaman Materi teks

6. Halaman Kuis

Halaman membaca merupakan halaman yang akan menampilkan kuis, kuis disini buka merupakan latihan yang terdiri dari 10 soal Implementasi dalam AVD dapat dilihat pada gambar.



Gambar 10. Halaman Kuis

B. Pengujian

Pengujian yang penulis lakukan yaitu pengujian sistem menggunakan *Black-Box*

Testing, Pengujian menurut Responden, dan pengujian minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi.

1. Pengujian Sistem

Black-Box testing berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak yang memungkinkan engineers untuk memperoleh set kondisi input yang sepenuhnya akan melaksanakan persyaratan fungsional untuk sebuah program [5]. Pengujian yang pengujian lakukan menggunakan *Black-Box Testing* yaitu pengujian untuk mengetahui fungsi benar dan sesuai dengan perancangan yang telah dilakukan.

Tabel 1 Uji *Black-Box Testing*

Tahap	Prosedur	Hasil Pengujian	Keterangan
Pengguna masuk ke menu kategori kelas	Setelah <i>Splash Screen</i> langsung masuk ke halaman kategori kelas	[√] Diterima [] Ditolak	Pengguna berhasil melihat halaman kategori kelas
Pengguna masuk ke halaman kategori kelas	Pengguna memilih kategori kelas	[√] Diterima [] Ditolak	Berhasil masuk ke halaman list materi
Pengguna masuk ke list materi	Pengguna memilih menu materi	[√] Diterima [] Ditolak	Berhasil masuk ke halaman menu materi list materi
Pengguna masuk ke menu materi bergambar	Pengguna memilih salah satu tema pada menu materi	[√] Diterima [] Ditolak	Berhasil masuk ke halaman isi materi
Pengguna masuk ke menu materi teks	Pengguna memilih menu materi teks	[√] Diterima [] Ditolak	Berhasil masuk ke halaman materi teks
Pengguna masuk ke menu kuis	Pengguna memilih kuis	[√] Diterima [] Ditolak	Berhasil masuk ke halaman kuis dan menampilkan pertanyaan

Dari hasil pengujian dapat disimpulkan bahwa tidak terjadinya kesalahan dalam pengujian fungsional.

2. Pengujian Resopnden

Hasil pengujian aplikasi modul pembelajaran bahasa Inggris adalah hasil dari tanggapan yang diberikan oleh para responden yaitu siswa kelas 3-5 sekolah dasar. Pengisian lembar observasi dilakukan oleh siswa sekolah dasar kelas 3-5 yang dilakukan di SDN 2 Lingkis, Pengujian aplikasi mengenai penggunaan aplikasi dan penilaian langsung oleh anak-anak dengan cara mengisi kuesioner. Pengisian lembar kuesioner kaitannya dengan aplikasi modul pembelajaran yang dibuat, penilaian tampilan aplikasi modul, penilaian warna yang diterapkan serta penilaian penerapan soal-soal yang disisipkan.

Pemberian nilai angka 1 sampai 5 dimaksudkan untuk memperoleh nilai yang akan digunakan untuk menghasilkan persentasi pengujian Perangkat Lunak.

Teknik Pengukuran Kuesioner ada 2:

a. Likert's Summated Rating (LSR)

Likert's Summated Rating (LSR) adalah skala atau pengukuran sikap responden jawaban pernyataan dinyatakan dalam pilihan yang mengakomodasi jawaban antara sangat setuju sampai sangat tidak setuju.

b. Semantic Differential (SD)

Responden menyatakan pilihan di antara dua kutub kata sifat atau frasa. Dapat dibentuk dalam suatu garis nilai yang kontinyu, dan dapat diukur dalam satuan jarak atau dalam bentuk pilihan seperti LSR Dan yang digunakan pada penelitian ini adalah LSR dengan memberikan 5 opsi jawaban, dan opsi yang dipakai adalah pernyataan positif/pernyataan sopan. Pada penelitian ini digunakan deskripsi persentase dengan rumus sebagai berikut[5]: $\text{Persentase} = \frac{x}{100} \times 100\%$

Keterangan :

- Skore yang diperoleh : total angka atau jawaban yang diberikan oleh responden dengan cara memilih opsi yang diberikan

dalam kuesioner.

- Skor maksimal : total angka maksimal apabila responden memilih opsi yang diberikan pada data kuesioner berupa pernyataan sangat setuju.
- Skor Hasil Angket (kuesioner) penilaian aplikasi modul pembelajaran bahasa Inggris ini adalah nilai yang diberikan oleh para responden yaitu siswa kelas 3-5 sekolah dasar pada SDN 2 Lingkis, dapat dilihat pada.

Adapun untuk mengetahui kualitas keberhasilan yang diperoleh, maka mengacu pada lima skala likert merut [5] dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 2 Kriteria Tingkat Manfaat PL

Tingkat Keberhasilan	Tingkat keberhasilan	Tingkat Keberhasilan
>80 %	Sangat Baik	>80 %
60%-79%	Baik	60%-79%
40%-59%	Cukup / Sedang	40%-59%
20%-39%	Buruk	20%-39%
<20%	Sangat Buruk	<20%

Jadi deskriptif persentasi keberhasilan Aplikasi yang dibuat mempunyai nilai sebagai berikut berdasarkan jumlah responden yaitu 100 siswa :

Siswa yang menilai aplikasinya sangat baik (%) = $\frac{20}{100} \times 100\% = 20\%$

Siswa yang menilai aplikasinya baik (%) = $\frac{80}{100} \times 100\% = 80\%$

Berdasarkan hasil responden tidak ada siswa yang menilai Aplikasinya cukup, buruk dan sangat buruk.

3. Pengujian Minat Belajar Siswa

Pengujian aplikasi modul pembelajaran bahasa Inggris terhadap peningkatan minat belajar siswa. Pengujian dilakukan dengan mengerjakan kuis yang terdapat didalam aplikasi yang terdiri dari 10 soal.

Keterangan:

- Pengujian 1 adalah siswa kelas 3-5 sekolah dasar mengerjakan kuis yang terdapat didalam aplikasi tanpa menggunakan aplikasi modul pembelajaran terlebih dahulu.
- Pengujian 2 adalah kondisi siswa kelas

3-5 sekolah dasar melakukan pengerjaan 10 soal dengan diberi waktu untuk belajar menggunakan aplikasi modul pembelajaran terlebih dahulu.

Tabel 3 Uji Minat Siswa Kelas 3

Target Uji (Siswa kelas 3) ke-	Score		Keterangan
	Pengujian 1	Pengujian 2	
1.	40	70	Meningkat
2.	50	60	Meningkat
3.	50	60	Meningkat
4.	60	70	Meningkat
5.	80	80	Tidak Meningkat
6.	30	50	Meningkat
7.	50	60	Meningkat
8.	70	80	Meningkat
9.	50	80	Meningkat
10.	40	60	Meningkat

Tabel 4 Uji Minat Kelas 4

Target Uji (Siswa kelas 3) ke-	Score		Keterangan
	Pengujian 1	Pengujian 2	
1.	60	70	Meningkat
2.	60	80	Meningkat
3.	70	90	Meningkat
4.	60	70	Meningkat
5.	60	70	Meningkat
6.	70	70	Tidak Meningkat
7.	50	50	Tidak Meningkat
8.	40	60	Meningkat
9.	50	60	Meningkat
10.	80	90	Meningkat

Tabel 5 Uji Minat Kelas 5

Target Uji (Siswa kelas 3) ke-	Score		Keterangan
	Pengujian 1	Pengujian 2	
1.	80	90	Meningkat
2.	70	80	Meningkat
3.	80	80	Tidak Meningkat
4.	90	100	Meningkat
5.	70	70	Tidak Meningkat
6.	80	80	Tidak Meningkat
7.	60	70	Meningkat
8.	70	90	Meningkat
9.	70	80	Meningkat
10.	80	100	Meningkat

V. SIMPULAN

Berdasarkan dari hasil pembangunan aplikasi Modul Pembelajaran Bahasa Inggris Grammar Translation Method (GTM) berbasis Android, maka penulis dapat menarik kesimpulan, bahwa :

Pembelajaran siswa dalam belajar bahasa inggris yang diterapkan kedalam modul pembelajaran bahasa Inggris ini dapat meningkatkan minat belajar siswa dan 80% siswa menyatakan aplikasi yang dibangun ini baik. Aplikasi modul pembelajaran bahasa Inggris yang dibangun ini memiliki kekurangan, dan kekurangannya adalah aplikasi ini tidak dapat digunakan pada perangkat mobile yang menggunakan sistem operasi lain seperti, QNX, windows phone dan Ios.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada Dosen Pembimbing saya Rita Wiryasaputra,ST.,M.Cs dan Shinta Puspasari.S.Si.,M.Kom yang selalu meluangkan waktu untuk membimbing saya dalam menyelesaikan artikel ilmiah ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Asri, Budiningsih,C.”Belajar dan Pembelajaran”. Yogyakarta: Rineka Cipta. 2004.
- [2] Anwar, Ilham. “Pengembangan Bahan Ajar”. Bahan Kuliah Online. Direktori UPI. Bandung. 2010.
- [3] Heydary, Esmaeil Asl et al, “Comparative Study Of Grammar Translation Method (GTM) and Communicative Language Teaching (CTL) in Language Teaching Methodology,” Internasional Journal Science and Restrach Methodology vol:01, no.3 7 September 2015.
- [4] Pressman, Roger, S. Ph.D. “Rekayasa Perangkat Lunak (Pendekatan Praktisi) Edisi 7” : Buku 1 , Yogyakarta: Andi. 2012.
- [5] Aqib, Zainal. “Penelitian Tindakan Kelas”. Bandung: Yrama Widya. 2010.