

GAME EDUKASI PENGENALAN NAMA-NAMA HEWAN DALAM BAHASA INGGRIS BERBASIS *ANDROID* (*ANIMAZE QUIZ*)

Galih Adisya Mahaputra
Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri
Universitas Islam Indonesia
galihadisya@gmail.com

Bagi sebagian besar murid di Sekolah Dasar, mata pelajaran bahasa Inggris bisa jadi merupakan mata pelajaran baru dan sulit. Hal ini dikarenakan kebiasaan berbahasa mereka di rumah yang tidak menggunakan bahasa Inggris.

Game adalah hal yang paling diminati oleh anak-anak yang telah memakai *smartphone*, khususnya *smartphone* berbasis *android*. Menurut penulis, *game* yang mereka unduh tersebut sebagian besar kurang adanya unsur pendidikan dan hanya bersifat hiburan semata. Untuk itu penulis membuat *game* edukasi tentang nama-nama hewan dalam bahasa Inggris.

Ada beberapa tahapan yang diperlukan dalam perancangan aplikasi *game* edukasi tersebut antara lain pengumpulan data mengenai contoh kuis dan gambar hewan, analisis kebutuhan *input* dan *output* aplikasi, hingga perancangan perangkat lunak. *Game* edukasi ini berisi petualangan tentang karakter utama yang akan melewati rintangan di dalam labirin dan akan bertemu *checkpoint* berisi kuis tentang nama-nama hewan dalam bahasa Inggris yang disertai gambar hewan. Jika jawaban benar maka akan menuju *checkpoint/level* berikutnya dan jika jawaban salah maka permainan berakhir.

Pengujian *Game* Edukasi Pengenalan Nama-Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris dilakukan dengan cara penyebaran kuisioner kepada responden umum dan anak untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan dari *game* edukasi tersebut. Dari hasil pengujian menghasilkan kesimpulan bahwa *game* edukasi tersebut dapat menjadi media pembelajaran alternatif untuk mendapatkan kosakata baru dalam bahasa Inggris bagi anak-anak usia sekolah dasar, khususnya nama-nama hewan.

Kata Kunci—Bahasa Inggris, *smartphone*, *game* edukasi

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bagi sebagian besar murid di Sekolah Dasar, mata pelajaran bahasa Inggris bisa jadi merupakan mata pelajaran baru dan sulit. Hal ini dikarenakan kebiasaan berbahasa mereka di rumah yang tidak menggunakan bahasa Inggris.

Game adalah hal yang paling diminati oleh anak-anak yang telah memakai *smartphone* tersebut, khususnya *smartphone* berbasis *android*. Menurut penulis, *Game* yang mereka unduh tersebut sebagian besar kurang adanya unsur pendidikan dan hanya bersifat hiburan semata.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang suatu *game* berbasis *android* tentang kuis nama-nama hewan dalam bahasa Inggris, yang dipadukan dengan labirin (*maze*).

1.3 Batasan Masalah

1. *Game* ini ditujukan untuk anak usia SD.
2. *Game* ini hanya dapat dimainkan pada *smartphone* berbasis *android*.
3. *Game* ini bersifat *single player* dan *offline*.
4. Materi dari *game* ini hanya berisi nama-nama hewan dalam bahasa Inggris saja.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Membuat aplikasi *game* pengenalan nama-nama hewan dalam bahasa Inggris yang dapat dijalankan pada *smartphone* berbasis *android*.
2. Mempraktekkan ilmu yang selama ini didapat oleh penulis saat mengikuti kuliah, khususnya pada program studi multimedia.
3. Menumbuhkan minat anak-anak usia SD untuk bermain *game* sambil belajar bahasa Inggris.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat antara lain:

- Memperluas pengetahuan penulis dalam bidang multimedia khususnya dalam membuat *game*.
- Orangtua dan guru dapat lebih mudah mengajarkan bahasa Inggris khususnya nama-nama hewan kepada anak-anak melalui perantara *game* tersebut.
- Anak-anak dapat mengenali dan menambah perbendaharaan kata tentang nama-nama hewan dalam bahasa Inggris.
- Memberikan alternatif bermain *game* dengan disertai unsur pendidikan, tidak hanya bermain *game* balapan, *action*, dll yang kurang terdapat unsur pendidikan.
- Dapat memacu daya pikir anak-anak untuk berpikir secara logis dalam menentukan jalan keluar dari labirin yang terdapat dalam *game* tersebut.

1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam membangun aplikasi ini dibagi menjadi beberapa tahapan, yaitu:

- a. Tahap pengumpulan data
Tahap ini dilakukan dengan cara mengumpulkan materi yang berhubungan dengan kuis bahasa Inggris untuk anak SD, khususnya nama-nama hewan. Selain itu juga mengumpulkan materi tentang cara membuat labirin yang memiliki beragam jenis bentuk, ukuran, serta kesulitan yang disesuaikan untuk anak SD.
- b. Tahap pembangunan sistem
Pada tahap pembangunan sistem aplikasi ini, dilakukan analisis yaitu bagaimana membangun aplikasi game yang mudah dioperasikan oleh anak SD, dengan membuat desain aplikasi yang baik. Contohnya dengan mendesain bentuk labirin yang sesuai untuk anak SD. Tidak kalah penting juga komponen yang terdapat dalam game seperti karakter, gambar hewan, gambar labirin, pergerakan karakter, dan lain-lain.
- c. Tahap Pengujian
Pada tahap pengujian aplikasi ini, akan dicoba apakah pergerakan karakter utama sesuai dengan tombol-tombol tertentu yang terdapat pada layar smartphone, sehingga pergerakan karakter utama sesuai dengan yang diinginkan. Kemudian apakah pertanyaan kuis yang muncul sudah sesuai dengan gambar hewan yang dimaksud.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan aplikasi Game Edukasi Pengenalan Nama-Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Berbasis Android (Animaze Quiz) adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Secara garis besar, landasan teori menjelaskan tentang pengertian serta konsep sistem informasi, tahap – tahap pembangunan aplikasi.

BAB III METODOLOGI

Bab ini menjelaskan macam – macam metode analisis sistem, dan sistem perangkat lunak (software) yang digunakan dalam perancangan aplikasi multimedia.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab hasil dan pembahasan berisi tentang hasil analisis dan perancangan yang meliputi implementasi perangkat lunak dan hasil perancangan serta pengujian sistem.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini merupakan bagian akhir dari penyusunan skripsi yang berisikan tentang kesimpulan diambil dari hasil pembuatan sistem serta saran dari seluruh isi laporan.

II. LANDASAN TEORI

2.1 Pembelajaran Bahasa

2.1.1 Komunikasi dalam Proses Belajar Mengajar

Dalam berbahasa, yang disebut kode ialah bahasa apa yang digunakan, jalur ialah suara manusia yang mengeluarkan bunyi-bunyi yang disebut bahasa, proses encoding ialah proses

memilih dan mengatur ide-ide dalam bentuk bahasa, alat encoder ialah orang yang mengerjakan proses encoding itu, proses decoding ialah proses kebalikan dari encoding, sehingga dikerjakan oleh penerima kode, yakni mengidentifikasi bunyi-bunyi dan mengubah kode menjadi ide - ide atau konsep - konsep. Selanjutnya decoder ialah orang yang menerima kode itu.

2.1.2 Perencanaan Tujuan dan Kegiatan Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Sekolah Dasar

Menurut Sundayana (2006:7), Dalam pembelajaran bahasa Inggris untuk SD, kegiatan-kegiatan pembelajaran yang sejalan dengan karakter siswa, antara lain mencakup: kegiatan yang ril dan kongkrit (hands-on activities), kegiatan yang menuntut respon fisik, dan bermain peran serta simulasi. Selain mempertimbangkan kegiatan pembelajaran yang sejalan dengan karakteristik siswa SD, pemilihan jenis teks atau wacana harus sejalan bukan hanya dengan apa yang disarankan dalam kurikulum. Jenis-jenis teks seperti, naratif, deskriptif dan prosedur sangat sederhana yang termasuk teks padat kata (continuous texts) dan teks tidak padat kata (non-continuous texts), seperti tabel, brosur, diagram, dan label. Berikut contoh kegiatan pembelajaran dan jenis teks sesuai bagi siswa SD dengan melihat pula apa yang tercakup dalam Standar Isi Mata pelajaran Bahasa Inggris tahun 2006.

2.2 Pembelajaran Multimedia pada Anak Sekolah Dasar

2.2.1 Peranan Multimedia Dalam Pendidikan

Perkembangan teknologi multimedia dapat mengubah cara seseorang untuk belajar, untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya. Multimedia menyediakan peluang bagi pengajar khususnya guru, untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga memberikan hasil yang maksimal.

2.2.2 Pembelajaran Kosakata Menggunakan Multimedia

Menurut Wood (2001: 15), penggunaan multimedia pembelajaran berpotensi meningkatkan pembelajaran kosakata. Dalam multimedia pembelajaran dapat disajikan bentuk permainan, hyperlink, hypertext, dan animasi. Bentuk permainan dapat memberi stimulasi eksternal dan menampilkan berbagai bentuk grafik.

2.3 Struktur Sistem Informasi Multimedia

Dalam struktur sistem informasi multimedia, dibagi menjadi tiga struktur antara lain:

1. Struktur Linear
2. Struktur Menu
3. Struktur Hierarki

2.4 Aplikasi Multimedia Sejenis

2.4.1 Aplikasi Kuis Tebak Kata untuk Anak SD

Aplikasi ini dibuat oleh Deni Ranoptri, Studio Edukasi Bontang Kalimantan Timur (Kurikulum Nasional, 2015).

2.4.2 Game Anak Pintar Bahasa Inggris

Aplikasi game berbasis android ini dibuat oleh Calya Dev (2014). Game belajar mengenal nama binatang dan olahraga dalam bahasa Inggris yang disertai dengan gambar-gambar lucu.

III. METODOLOGI

3.1 Pengumpulan Data

Tahap ini peneliti melakukan pengumpulan data yang berkaitan dengan pembuatan aplikasi ini, diantaranya mencari dan mengumpulkan data mengenai contoh kuis dan gambar hewan untuk dapat merancang dan membuat aplikasi virtual interaktif dengan menggunakan perangkat lunak flash sebagai alat utama dalam pembuatan aplikasi virtual interaktif berbasis multimedia.

3.2 Analisis Kebutuhan

Dibutuhkan suatu metode pembelajaran sebagai pedoman dalam mengembangkan sistem yang ingin dibangun.

Adapun analisis kebutuhan dalam membangun aplikasi Game Kuis Nama Hewan dalam Bahasa Inggris ini, yaitu:

3.2.1 Analisis Kebutuhan Input

Masukan dari aplikasi game kuis ini menggunakan perangkat keras berupa layar sentuh pada smartphone berbasis android.

3.2.2 Analisis Kebutuhan Fungsi dan Kinerja

Fungsi dan kinerja yang dibutuhkan dalam aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Membaca input dari user berupa sentuhan pada layar smartphone.
2. Membuat pergerakan pada karakter utama.
3. Interaksi antara karakter utama dengan objek lain (seperti checkpoint yang akan menampilkan kotak dialog yang berisi pertanyaan dan gambar).
4. Efek suara ketika objek berupa gambar hewan muncul atau ketika mencapai checkpoint.

3.2.3 Analisis Kebutuhan Output

Keluaran (output) dari aplikasi virtual interaktif ini adalah grafis dua dimensi dan memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan objek yang ada didalamnya melalui input touch screen. Objek dalam hal ini adalah player yang memainkan karakter utama yang terdapat dalam aplikasi virtual interaktif.

3.2.4 Analisis Perangkat Keras

Menurut Adobe (2016), spesifikasi komponen perangkat keras yang dibutuhkan oleh pengguna yang menggunakan aplikasi virtual interaktif ini adalah sebagai berikut:

1. Smartphone android dengan spesifikasi minimum Processor ARMv7 / x86 dengan vektor FPU, 550MHz.
2. Sistem Operasi minimum android 4.0 Ice Cream Sandwich.
3. Ruang kosong pada memori penyimpanan minimum 50 MB.

3.2.5 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang dibutuhkan untuk membangun aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem Operasi (windows)
2. Adobe Flash Professional CS6

3.3 Perancangan Perangkat Lunak

3.3.1 Metode Perancangan

Metode perancangan menu digambarkan dalam bentuk diagram HIPO (Hierarchy plus Input Process Output) menunjukkan hubungan antara modul dengan fungsi dalam suatu sistem.

3.3.2 Hasil Perancangan

Perancangan aplikasi dibagi kembali menjadi beberapa bagian guna menjadikan aplikasi yang diinginkan. Perancangan aplikasinya yaitu sebagai berikut:

3.3.2.1 Perancangan HIPO

Diagram HIPO yang akan dijelaskan akan dibagi menjadi tiga jenis diagram, antara lain sebagai berikut:

1. Visual Table of Contents (VTOC)

Merupakan diagram yang menggambarkan hubungan dari modul – modul dalam suatu sistem secara berjenjang.

2. Overview Diagrams (OD)

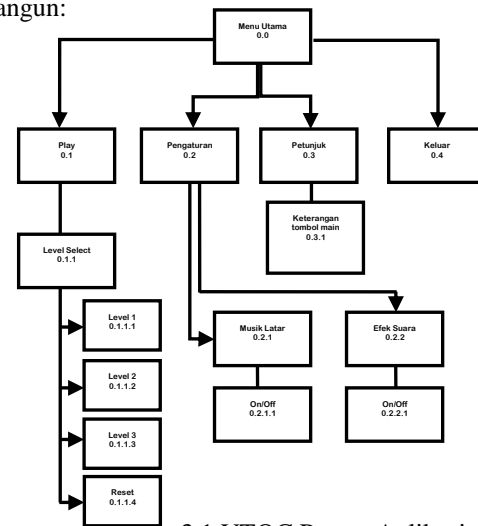
Merupakan diagram yang digunakan untuk menunjukkan secara garis besar hubungan dari input, proses dan output.

3. Detail Diagrams (DD)

Detail diagrams berisi elemen – elemen dasar dari paket yang menggambarkan secara rinci kerja dari fungsi atau modul.

Hierarki Proses Aplikasi

Diagram ini juga menunjukkan struktur paket diagram dan hubungan fungsi dalam bentuk hierarki. Berikut dibawah merupakan diagram fungsi dari aplikasi yang akan dibangun:



Gambar 3.1 VTOC Proses Aplikasi

Tabel 3.1 Overview dan Detail Diagram Menu Utama

Halaman	Input	Proses	Output
Menu Utama	Submenu yang dipilih	Membaca submenu yang dipilih. Menuju submenu	Halaman submenu yang dipilih

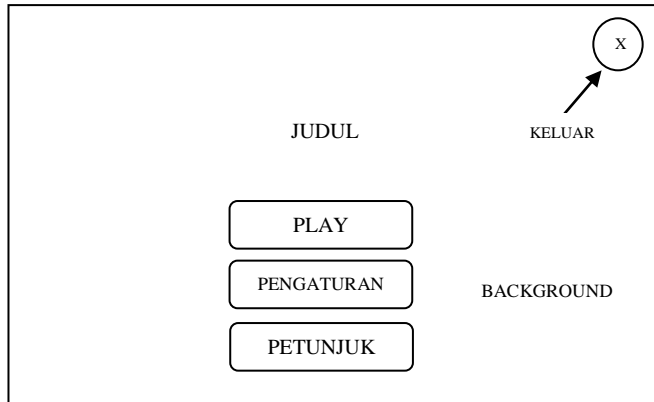
		yang dipilih.	
--	--	---------------	--

Gambar 3.10 Perancangan Antarmuka Menu Level Select

3.3.2.2 Perancangan Antarmuka

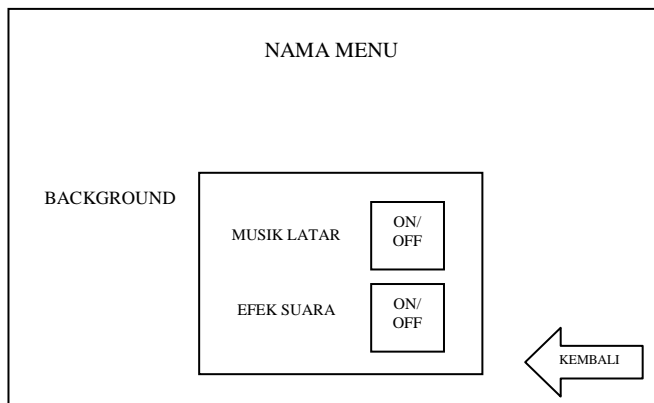
Berikut ini adalah perancangan antarmuka pada aplikasi Game Kuis Nama – Nama Hewan dalam Bahasa Inggris :

1. Antarmuka Menu Utama

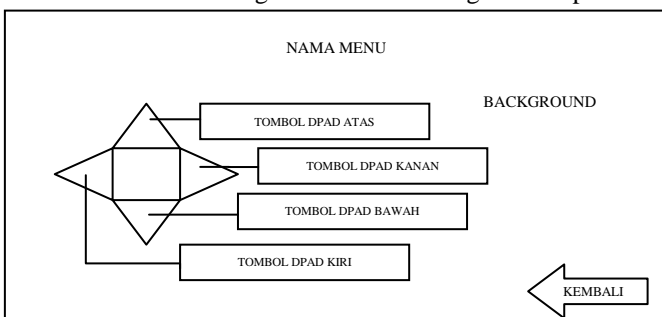


Gambar 3.7 Perancangan Antarmuka Menu Utama

2. Antarmuka Menu Pengaturan Aplikasi

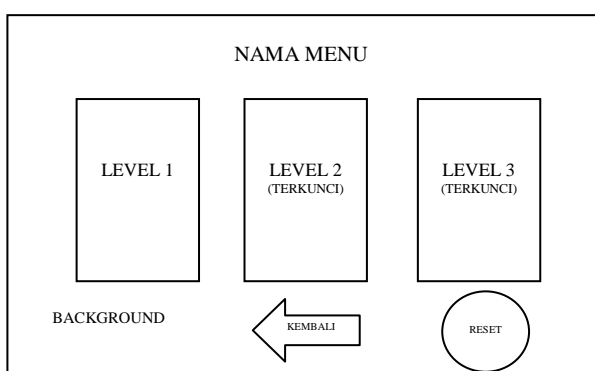


Gambar 3.8 Perancangan Antarmuka Pengaturan Aplikasi



Gambar 3.9 Perancangan Antarmuka Petunjuk Aplikasi

4. Antarmuka Menu Level Select



IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan menggambarkan tentang implementasi perangkat yang digunakan dalam aplikasi ini.

4.1 Batasan Implementasi

Dalam implementasi, aplikasi game kuis bahasa inggris tentang nama – nama hewan ini memiliki keterbatasan, yaitu :

- Aplikasi ini tidak dapat memilih karakter pemain, karakter tersedia ketika user memulai permainan.
- Dalam aplikasi ini, pergerakan karakter utama hanya menggunakan input dari tombol d-pad saja yang terdapat pada tiap stage.
- Tidak tersedia fitur score tertinggi dalam aplikasi ini, user hanya harus menyelesaikan permainan sesuai waktu yang diberikan.
- Aplikasi ini hanya memiliki tiga stage permainan.

4.2 Tahap Proses Pembuatan

- Analisis data
Mengumpulkan data mengenai tampilan – tampilan. Data yang telah dikumpulkan akan diaplikasikan dalam aplikasi game kuis bahasa inggris ini.

- Desain

Merancang dan membuat bagan HIPO sebagai media perancangan sistem untuk mempermudah mendesain suatu tampilan aplikasi. Membuat tampilan – tampilan antarmuka dibantu dengan software CorelDraw X7 untuk membuat tampilan serta tombol-tombol pada menu utama.

- Pemodelan

Memodelkan kuis bahasa inggris dengan karakter yang terdapat pada labirin beserta latar dan suara musik latar kedalam suatu aplikasi multimedia.

- Pengkodean

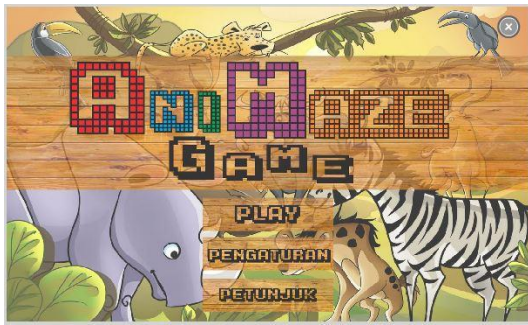
Dengan menggunakan software Adobe Flash Professional CS6, aplikasi game kuis bahasa inggris ini dibangun dan diatur sehingga aplikasi ini menjadi aplikasi berbasis flash movie (.swf) dan paket aplikasi android (.apk).

4.3 Implementasi Antarmuka

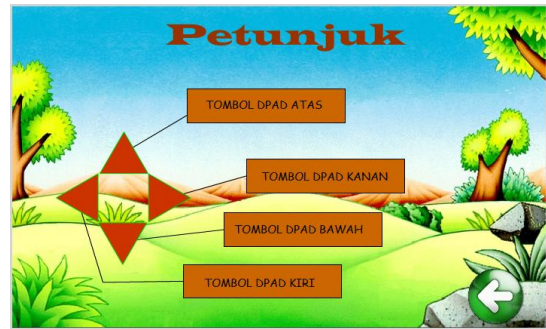
Implementasi antarmuka akan menjelaskan bagian – bagian halaman beserta fungsinya yang terdapat pada aplikasi *Game* ini.

4.3.1 Halaman Menu Utama

Halaman menu utama merupakan halaman yang pertama kali tampil ketika user menjalankan aplikasi. Pada halaman ini terdapat empat tombol, yaitu tombol play, tombol pengaturan, tombol petunjuk, dan tombol keluar. Berikut tampilan yang terdapat pada menu utama:



Gambar 4.3 Halaman Menu Utama



Gambar 4.15 Halaman Petunjuk

4.3.2 Halaman Pilih Level

Ketika user menekan tombol menu play, maka user akan menuju ke halaman level select. Dalam halaman level select terdapat tiga level yang dapat dipilih oleh user. Pada halaman ini juga terdapat tombol reset yang berfungsi untuk mengatur ulang level permainan, dan tombol kembali ke menu utama. Berikut ini tampilan pada menu level select:



Gambar 4.7 Halaman Pilih Level

4.3.3 Halaman Pengaturan

Pada halaman pengaturan terdapat tombol untuk menyalakan dan menonaktifkan suara musik latar serta efek suara ketika masuk ke dalam aplikasi. Selain itu terdapat tombol kembali ke menu utama. Berikut tampilan pada menu pengaturan:



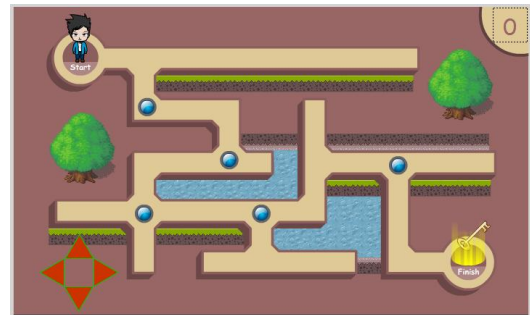
Gambar 4.11 Halaman Pengaturan

4.3.4 Halaman Petunjuk

Halaman ini akan menjelaskan tentang tombol – tombol apa saja yang digunakan dalam bermain game tersebut. Pada halaman ini juga terdapat tombol kembali ke menu utama. Berikut adalah tampilan dari halaman petunjuk :

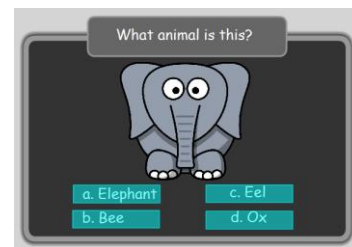
4.3.5 Halaman Game

Halaman game akan menampilkan stage beserta karakter utama yang akan digerakkan menggunakan tombol d-pad. Terdapat tiga *stage* pada *game* ini. Berikut ini merupakan tampilan pada halaman *game level satu* :



Gambar 4.16 Halaman Game Level 1

Ketika karakter utama digerakkan kemudian mengenai checkpoint pertama, maka akan menampilkan kotak dialog yang berisi kuis nama hewan dalam bahasa Inggris. Berikut ini merupakan tampilan kotak dialog yang berisi kuis tersebut :



Gambar 4.17 Kotak Dialog Kuis Nama Hewan

4.3.6 Halaman Game Over

Halaman game over ini akan muncul apabila user tidak berhasil menjawab satu pertanyaan saja, atau berhasil menjawab pertanyaan dari kuis namun kehabisan waktu.

4.3.7 Halaman Menang

Halaman menang akan muncul ketika user berhasil mencapai level terakhir (level 3) dan mengenai kunci pada garis finish di dalam stage tersebut.

4.4 Pengujian Sistem

Pengujian dilakukan dengan cara penyebaran kuesioner kepada 15 responden umum dan ada wawancara kepada dua responden di atas 15 tahun.

4.4.1 Pertanyaan Pada Kuesioner

Kuesioner terdiri dari pertanyaan yang dapat diberikan penilaian untuk memudahkan perhitungan hasil analisisnya, dari segi tampilan, kemudahan operasional, kelengkapan atribut, dan manfaatnya.

4.4.2 Sistem Penilaian

Tiap-tiap jawaban yang diberikan oleh responden diberikan *range* nilai untuk mempermudah proses penghitungan.

4.5 Hasil Pengujian

Hasil pengujian sistem didapat melalui penyebaran kuesioner kepada 15 responden amatir, yang terdiri dari 9 responden umum dan 6 responden anak. Responden amatir merupakan responden yang diambil secara acak.

4.5.1 Hasil Kuesioner

Kuesioner terdiri dari pertanyaan yang dapat diberikan penilaian untuk memudahkan perhitungan hasil analisisnya.

4.5.2 Hasil Wawancara

Dari kedua responden acak, antara lain memberikan masukan untuk menambah fitur skor tertinggi, penambahan level, tombol *d-pad* yang lebih besar, dan penambahan variasi soal.

4.6 Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi

1. Kelebihan Aplikasi

- a. Tampilan antarmuka bagus.
- b. Mudah untuk dimainkan karena hanya menekan tombol – tombol yang terdapat pada *d-pad* dan memilih jawaban kuis langsung di layar.
- c. Belajar bahasa Inggris menjadi lebih praktis, mudah dan menyenangkan dengan aplikasi game ini.
- d. Aplikasi sederhana tetapi terdapat tantangan dalam memainkannya

2. Kekurangan Aplikasi

- a. Bentuk kuis dalam aplikasi tiap level sama, hanya menebak nama hewan dalam bahasa Inggris saja.
- b. Tombol *d-pad* hanya cocok untuk jari anak – anak, karena ukurannya cukup kecil untuk jari orang dewasa.
- c. Tingkat kesulitan tiap level dalam permainan tidak terlalu jauh berbeda.
- d. Tidak ada fitur nilai skor terbaik.

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Nama-Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Berbasis Android (Animaze Quiz) telah berhasil dibangun dan dapat digunakan oleh user dengan baik.

5.2 Saran

- a. Bentuk kuis lebih diperbanyak variasinya, tidak hanya menebak nama hewan dalam bahasa Inggris saja.
- b. Tombol *d-pad* lebih diperbesar agar dapat dimainkan siapa saja meskipun targetnya untuk anak usia SD.
- c. Tingkat kesulitan setiap level diubah menjadi lebih sulit lagi saat masuk ke level baru.
- d. Apabila ditambahkan fitur skor akan menjadi nilai tambah untuk aplikasi game Animaze Quiz ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Adobe, 2016. System requirements. Dapat diakses di: <http://www.adobe.com/products/air/tech-specs.html>
- [2] Bella, Burhanudin, & Ariefyanto, M. Irwan, 2013. Penggunaan Bahasa Inggris Masih Rendah. Dapat diakses di: <http://www.republika.co.id/berita/pendidikan/eduaction/13/07/18/mq3n01-penggunaan-bahasa-inggris-masih-rendah>
- [3] Calya Dev, 2014. Game Anak - Pintar Bhs Inggris. Dapat diakses di: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.gameanak.inggris>
- [4] Constantinescu, A. I. 2007. Using technology to assist in vocabulary acquisition and reading comprehension. The Internet TESL Journal, Vol. XIII, No. 2, February 2007. Dapat diakses di <http://iteslj.org/Articles/Constantinescu-Vocabulary.html>
- [5] Fadillah, Nur, 2010. Multimedia Pembelajaran di SD. Dapat diakses di: <https://gifaltywinsa.wordpress.com/2010/01/10/41/>
- [6] Global Komputer. 2015. Karya Murid. Dapat diakses di: <http://www.global-komputer.com/karya-murid.html>
- [7] Hoskisson, K., & Tompkins, G. E. 1987. Language Arts: Content and Teaching Strategies. Melbourne: Merrill Publishing Company.
- [8] Kurikulum Nasional, 2015. Aplikasi Kuis Tebak Kata Permainan Pendidikan Anak SD. Dapat diakses di: <http://dokumenkurikulumindonesia.blogspot.co.id/2015/09/aplikasi-kuis-tebak-kata-permainan.html>
- [9] Maulida, E.N., 2012. Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Anak Usia SD. Dapat diakses di: <http://duniaevira.blogspot.co.id/2012/06/pembelajaran-bahasa-inggris-untuk-anak.html>
- [10] Nation, I. S. 2001. Learning vocabulary in another language. Cambridge: Cambridge University Press.
- [11] Subyakto-Nababan, S. U. 1993. Metodologi Pengajaran Bahasa. Gramedia Pustaka Utama.
- [12] Sundayana, Wachyu. 2006. Kurikulum Terpadu Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Tema Bagi Pembelajar SD. Dapat diakses di: <https://www.scribd.com/document/197209014/Pembelajaran-Bahasa-Inggris-Tematik>
- [13] Wood, J. 2001. Can software support children's vocabulary development?. Language Learning & Technology, 5(1), 166-201.