

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi landasan teoritis yang memaparkan konsep dan teori yang mendasari penelitian ini. Pembahasan mencakup literatur terkait serta hasil penelitian sebelumnya yang relevan, guna memperkuat pemahaman dan analisis permasalahan yang diangkat.

Berdasarkan jurnal yang ditulis oleh Salsabila Widiananda, Zahrah Izzaturrahim Rabbani, dan Dante Darmawangsa dari Universitas Pendidikan Indonesia, yang berjudul *Mobile-Assisted Language Learning Dalam Pembelajaran Keterampilan Menyimak Bahasa Asing: Sebuah Tinjauan Pustaka* membahas potensi dan tantangan penggunaan *Mobile-Assisted Language Learning* (MALL) dalam pembelajaran keterampilan menyimak bahasa asing. Penelitian ini menggunakan metode tinjauan literatur tematik dengan menganalisis 16 artikel yang relevan dari lima tahun terakhir. Hasil penelitian menunjukkan bahwa MALL memiliki manfaat signifikan dalam meningkatkan keterampilan menyimak, motivasi, dan keterlibatan pembelajar bahasa asing. Namun, terdapat beberapa kendala dalam implementasinya, seperti keterbatasan akses perangkat seluler, variasi tingkat keterampilan pembelajar, serta konten aplikasi MALL yang kurang sesuai. Studi ini menegaskan pentingnya pengembangan konten yang relevan dan dukungan teknologi yang memadai untuk mengoptimalkan penerapan MALL dalam pembelajaran bahasa asing [7].

Dalam jurnal yang ditulis oleh Yoon Jung Kim dari Pusan National University dengan judul *The Effects of Mobile-Assisted Language Learning (MALL) on Korean College Students' English-Listening Performance and English-Listening Anxiety* menunjukkan bahwa penerapan MALL dapat memberikan dampak positif terhadap kemampuan mendengarkan bahasa Inggris mahasiswa Korea. Penggunaan aplikasi *mobile* untuk latihan mendengarkan terbukti meningkatkan performa mereka dalam memahami Bahasa Inggris secara auditori. Selain itu, MALL juga berkontribusi dalam mengurangi kecemasan yang sering

muncul saat mendengarkan materi Bahasa Inggris, menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih nyaman dan efektif. Hasil ini mengindikasikan bahwa teknologi *mobile* dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan keterampilan bahasa dan mengatasi hambatan psikologis dalam pembelajaran bahasa asing [8].

Dalam penelitian yang ditulis oleh Made Erwinda Febriyanti, I Nyoman Adi Jaya Putra, dan Made Hery Santosa dari Universitas Pendidikan Ganesha yang berjudul *Mobile-Assisted Language Learning (MALL) Implementation During Distance Learning* menyimpulkan bahwa penerapan MALL dalam pembelajaran jarak jauh memberikan dampak positif dalam pengajaran bahasa, meskipun terdapat tantangan yang perlu diatasi. Penggunaan platform *mobile* memungkinkan pengajaran bahasa lebih fleksibel dan terjangkau, terutama selama pandemi COVID-19 yang memaksa peralihan ke pembelajaran jarak jauh secara masif. Namun, beberapa kendala muncul, seperti keterbatasan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi dengan optimal dan akses yang tidak merata di kalangan siswa. Meskipun demikian, MALL terbukti efektif dalam meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran jarak jauh, asalkan didukung oleh pelatihan teknologi yang memadai untuk pengajar dan penyediaan akses teknologi yang lebih merata bagi siswa [9].

Berdasarkan penelitian yang berjudul *Penggunaan Aplikasi Mobile Pembelajaran Bahasa Inggris Android pada Pembelajaran Bahasa Inggris* yang ditulis oleh Lutfiansyah dari Universitas Indraprasta PGRI, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan aplikasi Android berbasis *smartphone* menawarkan pengalaman belajar yang menarik secara visual, di mana pemelajar dapat berinteraksi dan mengikuti instruksi yang ada dalam aplikasi yang mereka pilih. Penggunaan aplikasi berbasis Android juga memberikan dampak positif, mempercepat pemahaman materi, dan mendorong pemelajar untuk terus mengembangkan kemampuan Bahasa Inggris mereka dengan mengunduh aplikasi lain yang mendukung proses belajar mereka [10].

Dalam penelitian yang berjudul *The Impact of Mobile Assisted Language Learning (MALL) on ESL Students' Learning* mengeksplorasi mengenai dampak *Mobile-Assisted Language Learning (MALL)* terhadap pembelajaran Bahasa

Inggris di universitas negeri di Sindh. Dengan menganalisis data dari 265 responden di Sindh Madressatul Islam University, penelitian ini mengungkapkan bahwa teknologi *mobile* memberikan dampak positif dalam pembelajaran bahasa, terutama dalam meningkatkan keterampilan komunikasi melalui pesan teks dan media sosial. Fitur fleksibilitas, keterlibatan, dan kustomisasi yang ditawarkan oleh MALL berkontribusi pada penguasaan bahasa, sementara keseimbangan antara pembelajaran *mobile* dan metode kelas tradisional sangat penting untuk perkembangan keterampilan yang komprehensif. Penelitian ini menekankan potensi MALL untuk meningkatkan kompetensi bahasa dan meningkatkan kepercayaan diri peserta didik dalam masyarakat yang saling terhubung secara global [11].

Berdasarkan jurnal yang ditulis oleh Yogi Widiawati dengan judul *Mobile Assisted Language Learning (MALL) untuk Pembelajaran Berbicara Bahasa Inggris Tingkat Perguruan Tinggi: New Trend di Abad 21*, membahas penggunaan *Mobile Assisted Language Learning (MALL)* dalam pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat perguruan tinggi. Dengan kemajuan teknologi, terutama ponsel, proses belajar mengajar menjadi lebih mudah dan fleksibel, memungkinkan mahasiswa untuk belajar dari mana saja, termasuk selama pandemi. Penelitian ini menunjukkan bahwa MALL efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara mahasiswa, dengan hasil 87% mahasiswa memperoleh nilai "Sangat Baik" dan 13% "Baik" dalam latihan berbicara. Hal ini membuktikan bahwa MALL dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan komunikasi mahasiswa secara mandiri. Oleh karena itu, MALL menjadi alternatif yang efektif untuk pembelajaran Bahasa Inggris, terutama di luar kelas, dan direkomendasikan sebagai metode pengajaran di masa depan [12].

Berdasarkan jurnal yang ditulis oleh Manda Rohandi, Nurlaila Husain, dan Indri W. Bay dengan judul *Pengembangan Mobile-Assisted Language Learning menggunakan User Centered Design*, membahas pengembangan aplikasi *Mobile-Assisted Language Learning (MALL)* untuk mata kuliah *English Intensive Course (EIC)* menggunakan metode *User Centered Design (UCD)*. Proses UCD terdiri dari empat tahapan, yaitu memahami konteks pengguna, menentukan kebutuhan,

merancang solusi, dan evaluasi. Penelitian dilakukan di Universitas Negeri Gorontalo dengan melibatkan mahasiswa dan dosen sebagai kolaborator. Hasil menunjukkan bahwa aplikasi MALL membantu mahasiswa belajar secara mandiri di dalam maupun luar kelas, serta memudahkan dosen dalam proses pembelajaran. Metode pengumpulan data meliputi wawancara langsung dan studi pustaka. Aplikasi ini dirancang untuk meningkatkan motivasi dan pengalaman belajar Bahasa Inggris dengan pendekatan berbasis pengguna, yang berbeda dari aplikasi sebelumnya yang bersifat *stand-alone* dan tidak menggunakan UCD, sehingga lebih responsif terhadap kebutuhan pengguna [13].

Penelitian yang berjudul *Mobile-Assisted and Gamification-Based Language Learning: A Systematic Literature Review* membahas pembelajaran bahasa berbantuan perangkat *mobile* atau *Mobile-Assisted Language Learning* (MALL), khususnya untuk Bahasa Inggris, dengan pendekatan aplikasi sederhana maupun gamifikasi. Teknologi *m-learning* memungkinkan pembelajaran fleksibel yang dapat dilakukan kapan saja, baik di dalam maupun di luar kelas, serta meningkatkan keterampilan pemahaman bahasa siswa. Studi literatur ini menganalisis 63 dari 57.364 publikasi yang dipilih dari Web of Science hingga Agustus 2020, mencakup berbagai kerangka kerja, metode, dan evaluasi MALL pada berbagai tingkat pendidikan. Hasil menunjukkan bahwa mayoritas penelitian berbasis bukti dan berpotensi memberikan manfaat signifikan bagi guru serta siswa, meskipun aspek kerangka kerja spesifik dan konten yang terstandar masih kurang diperhatikan. Studi ini juga mengidentifikasi tren penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran dan menyarankan penelitian lebih lanjut untuk pengembangan desain kurikulum yang sesuai, alat pembelajaran berbasis gim, serta evaluasi konten MALL, terutama bagi siswa serta guru di tingkat pendidikan dasar dan menengah [14].

Dalam penelitian yang berjudul *Mobile-Assisted Language Learning using Task-Based Approach and Gamification for Enhancing Writing Skills in EFL Students* yang ditulis oleh Pawarit Pingmuang dan Prakob Koraneekij, membahas tentang untuk pengembangan dan pengimplementasian aplikasi pembelajaran berbasis *Mobile-Assisted Language Learning* (MALL) yang menggunakan

pendekatan berbasis tugas (*task-based approach*) dan gamifikasi untuk meningkatkan keterampilan menulis Bahasa Inggris siswa *English as Foreign Language* (EFL) di Thailand. Dengan melibatkan 665 siswa EFL dan lima guru sebagai responden survei serta 35 siswa sebagai sampel eksperimen, penelitian ini menemukan bahwa siswa ingin belajar menulis dengan pendekatan yang relevan melalui contoh tulisan, umpan balik konstruktif, dan penilaian teman sebaya. Proses pembelajaran dalam aplikasi ini mencakup tujuh tahap, mulai dari pemilihan tema hingga evaluasi hasil. Elemen gamifikasi seperti level, poin, dan penghargaan diterapkan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hasil eksperimen menunjukkan peningkatan signifikan pada keterampilan menulis siswa setelah menggunakan aplikasi ini. Responden juga sangat puas dengan proses pembelajaran yang dirancang. Gamifikasi terbukti efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang kompetitif dan menyenangkan, meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris [15].

Berdasarkan jurnal yang berjudul *Mobile-Assisted Language Learning (MALL): Revolutionizing Language Education* yang ditulis oleh Hasan Alisoy dan Zafira Sadiqzade, membahas tentang *Mobile-Assisted Language Learning* (MALL) yang memanfaatkan teknologi *mobile* untuk menghadirkan pembelajaran bahasa yang lebih aksesibel, interaktif, dan personal, dengan penekanan pada penggunaan gamifikasi sebagai strategi kunci. Gamifikasi dalam MALL dirancang untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik melalui integrasi elemen permainan seperti tantangan, penghargaan, dan umpan balik *real-time*. Pendekatan ini tidak hanya mendukung pembelajaran kosakata dan keterampilan berbicara, tetapi juga memungkinkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan berkelanjutan. Meskipun menawarkan banyak manfaat, MALL dengan gamifikasi menghadapi tantangan seperti kebutuhan akan pelatihan guru, keterbatasan teknis perangkat, serta isu etika terkait privasi data. Dengan perkembangan teknologi seperti AI dan VR, gamifikasi dalam MALL diprediksi akan semakin berkembang untuk menciptakan pembelajaran yang lebih imersif dan adaptif, membuka peluang baru bagi pendidikan bahasa yang inovatif dan inklusif [16].

Penelitian yang berjudul *The Application of ICT Techs (Mobile-assisted Language Learning, Gamification, and Virtual Reality) in Teaching English for Secondary School Students in Malaysia during COVID-19 Pandemic*, bertujuan untuk mengidentifikasi teknologi ICT (MALL, Gamifikasi, dan VR) yang paling disukai oleh guru dalam mengajarkan Bahasa Inggris kepada siswa sekolah menengah selama pandemi Covid-19 di Malaysia. Dengan transisi mendadak ke pembelajaran daring akibat kebijakan *Movement Control Order* (MCO), guru menghadapi tantangan besar dalam menyampaikan materi secara virtual. Berdasarkan survei terhadap 63 mahasiswa magang dari universitas swasta, 38,1% memilih MALL, 33% memilih gamifikasi, dan 29% memilih VR sebagai teknologi yang mereka sukai. Studi ini menunjukkan bahwa pembelajaran daring, dengan integrasi teknologi seperti MALL, gamifikasi, dan VR, dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kreativitas siswa dalam mempelajari Bahasa Inggris, memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif dibandingkan lingkungan kelas tradisional. Namun, diperlukan dukungan dan pelatihan bagi guru untuk mengintegrasikan teknologi ini secara efektif dalam proses pembelajaran [17].

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Gerwin D. Sagun yang berjudul *Distance Learning Toward Mobile-Assisted Language Learning: Basis for Gamified and Mobile English Learning Development*, mengeksplorasi pengalaman dan sikap siswa terhadap penggunaan *Mobile-Assisted Language Learning* (MALL) dalam pembelajaran Bahasa Inggris pada pembelajaran jarak jauh di Sto. Domingo National Trade School, dengan 100 siswa kelas 7 sebagai responden. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh transisi mendadak dari pembelajaran tatap muka ke pembelajaran jarak jauh akibat pandemi Covid-19, yang memicu adopsi teknologi *mobile* sebagai media pendukung. Metode deskriptif digunakan dengan kuesioner cetak dan digital yang mengungkapkan bahwa siswa memiliki akses memadai ke alat pembelajaran berbasis *mobile*, lebih memilih *smartphone*, dan menghabiskan 4-6 jam untuk *browsing*, termasuk media sosial. Hasil menunjukkan respons positif terkait kemudahan penggunaan, manfaat yang dirasakan, serta niat perilaku dalam penggunaan MALL. Penelitian ini merekomendasikan

pengembangan kebijakan atau program intervensi berbasis MALL untuk mendukung kebutuhan siswa yang terus berkembang [18].

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Abdelouahed Kherazi dan Mounir Bourray dengan judul *Gamification and M-learning: An Innovative Approach to Sustainable Language Learning* ini membahas peran gamifikasi berbasis AI dalam meningkatkan keterlibatan pengguna pada aplikasi pembelajaran bahasa berbasis *mobile*, dengan studi kasus pada Duolingo. Melalui pendekatan metode campuran, penelitian ini menganalisis umpan balik pengguna dari survei dan wawancara untuk memahami dampak elemen gamifikasi, seperti poin, *badge*, dan papan peringkat, terhadap motivasi serta kepuasan belajar. Temuan awal menunjukkan bahwa gamifikasi dapat membuat proses belajar lebih menarik dan efektif, meskipun efektivitasnya bervariasi tergantung preferensi pengguna. AI berperan dalam mempersonalisasi tantangan dan hadiah berdasarkan perkembangan pengguna, menciptakan pengalaman belajar yang lebih adaptif. Meskipun Duolingo unggul dalam pemahaman mendengarkan dan membaca, terdapat peluang untuk meningkatkan kemampuan ekspresi tertulis. Penelitian ini menegaskan pentingnya kombinasi gamifikasi dan AI dalam menghadirkan metode pembelajaran yang inovatif dan adaptif, sekaligus membuka peluang penelitian lanjutan untuk mengoptimalkan pengalaman belajar bahasa [19].

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Mun Pei Ng, Norlidah Alias, dan Dorothy DeWitt dari Universiti Malaya yang berjudul *Effectiveness of a Gamification Application In Learning Mandarin As a Second Language*, mengkaji tentang efektivitas gamifikasi melalui aplikasi Class Dojo dalam meningkatkan keterlibatan dan prestasi akademik siswa kelas 4 yang belajar Mandarin sebagai Bahasa Kedua atau *Mandarin as a Second Language* (MSL). Dengan desain kuasi-eksperimen menggunakan *pre-test* dan *post-test* pada 30 siswa, hasil analisis menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa. Penggunaan Class Dojo mendorong kehadiran tinggi, penyelesaian tugas, penggunaan Bahasa Mandarin yang lebih sering, perilaku positif, serta persepsi siswa yang baik terhadap pembelajaran. Selain itu, aplikasi ini membantu siswa melakukan pembelajaran mandiri dan evaluasi diri, dengan keterlibatan orang tua melalui

pemantauan aktivitas siswa. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan, seperti penggunaan sampel terbatas dan metode *convenience sampling*, serta minimnya literatur terkait gamifikasi dalam pembelajaran MSL di Malaysia. Meski terdapat tantangan konektivitas internet, hasil penelitian menunjukkan potensi gamifikasi dalam mendukung pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan [20].

Balansa et al. dalam penelitiannya mengembangkan sebuah aplikasi pembelajaran berbasis Android yang ditujukan untuk membantu pengguna dalam memahami dan berlatih menghadapi *English Language Proficiency Test* [21]. Aplikasi ini mencakup fitur simulasi tes dengan tiga jenis soal utama, yaitu *listening*, *structure*, dan *reading*, yang disusun menyerupai format ujian asli. Pengembangan dilakukan menggunakan bahasa pemrograman Java melalui Android Studio dan memanfaatkan SQLite sebagai basis data lokal. Tahapan pengembangan mencakup analisis kebutuhan, perancangan antarmuka, implementasi fungsionalitas, hingga pengujian sistem secara menyeluruh. Hasilnya menunjukkan bahwa aplikasi ini dapat memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan mendukung peningkatan kesiapan pengguna dalam menghadapi ujian kemampuan Bahasa Inggris. Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan *Mobile-Assisted Language Learning* (MALL) dengan pendekatan berbasis simulasi digital yang praktis dan terjangkau.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ifitah [22], dikembangkan sebuah aplikasi pembelajaran berbasis Android yang dirancang untuk memperkenalkan Bahasa Jepang beserta unsur-unsur budayanya. Aplikasi ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman Java dengan Android Studio, serta menggunakan SQLite sebagai basis data lokal untuk menyimpan materi pembelajaran dan soal evaluasi. Konten pembelajaran yang disediakan meliputi pengenalan huruf hiragana, pelafalan dasar, serta elemen budaya Jepang yang disajikan melalui teks dan media visual. Penelitian ini mengikuti model pengembangan perangkat lunak Waterfall, dimulai dari tahapan analisis kebutuhan, perancangan antarmuka, implementasi fitur, hingga pengujian dengan metode *black-box*. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa aplikasi ini dapat digunakan dengan mudah dan membantu pengguna pemula dalam memahami dasar-dasar bahasa dan

budaya Jepang. Penelitian ini menunjukkan potensi penerapan *Mobile-Assisted Language Learning* (MALL) dalam konteks bahasa non-Inggris dengan pendekatan multimedia interaktif.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Faishol, dikembangkan sebuah aplikasi *mobile learning* berbasis Android bernama ListeningLab yang ditujukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam memahami materi *listening narrative text* pada mata pelajaran Bahasa Inggris di tingkat SMA [23]. Aplikasi ini dirancang menggunakan Construct 2 sebagai platform pengembangan antarmuka dan dikonversi ke format Android (.apk) melalui layanan PhoneGap. Materi pembelajaran dalam aplikasi mencakup pemutaran audio, latihan soal pilihan ganda, dan umpan balik interaktif sebagai bentuk evaluasi. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), dengan uji coba dilakukan terhadap siswa kelas X di SMA Negeri 1 Batang. Hasil uji efektivitas menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan, dengan nilai rata-rata *gain score* sebesar 0,67 yang tergolong dalam kategori sedang–tinggi. Penelitian ini membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis *mobile* dapat menjadi alternatif efektif dalam menunjang keterampilan menyimak siswa secara mandiri.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Prajoko dan Mutia, dikembangkan sebuah aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis Android yang dirancang khusus untuk memudahkan masyarakat dalam mempelajari Bahasa Jawa [24]. Aplikasi tersebut dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman Java dan XML di Android SDK, serta didukung oleh basis data SQLite untuk menyimpan konten berupa teks, gambar, dan audio. Proses pengembangannya mengikuti model *Research and Development* (R&D) dengan tahap perancangan sistem menggunakan *flowchart*, *pseudocode*, dan algoritma. Evaluasi menunjukkan bahwa aplikasi ini menarik dan interaktif, serta mampu meningkatkan minat pengguna dalam mempelajari Bahasa Jawa kapan saja dan di mana saja. Penelitian ini menjadi kontribusi penting dalam penerapan *Mobile-Assisted Language Learning* (MALL) untuk bahasa daerah, khususnya melalui penggunaan media multimedia interaktif [24].

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Wijayanto dan Hernawati, dikembangkan sebuah aplikasi berbasis Android bernama SOUN (Soal Ujian Nasional) yang berfungsi sebagai media simulasi ujian Bahasa Inggris untuk siswa SMP [25]. Pengembangan dilakukan menggunakan bahasa pemrograman Java pada Android Studio, dengan arsitektur *client-server* melalui protokol HTTP (GET/POST), backend PHP, dan basis data MySQL yang diakses menggunakan format JSON. Aplikasi ini menyediakan fitur manajemen soal oleh guru, simulasi ujian oleh siswa baik secara *online* maupun *offline*, serta umpan balik berupa skor langsung, pembahasan soal, dan “tips & tricks” pengerjaan. Metode pengembangan mengikuti *Software Development Life Cycle* (SDLC) model Waterfall, mencakup tahap analisis kebutuhan, desain antarmuka, implementasi, dan pengujian fungsional. Evaluasi pengguna menunjukkan bahwa aplikasi ini efektif mendukung persiapan ujian nasional Bahasa Inggris, selain menyediakan kemudahan akses belajar mandiri kapan saja dan di mana saja.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh tim pengembang dalam jurnal IRJMETs, telah dikembangkan sebuah aplikasi pembelajaran bahasa berbasis Android yang bertujuan untuk membantu pengguna dalam mempelajari berbagai bahasa asing melalui fitur audio dan video tutorial [26]. Aplikasi ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman Java dengan Android Studio, serta dirancang dengan antarmuka pengguna yang sederhana dan mudah diakses. Fitur-fitur utama yang dihadirkan meliputi pelafalan kata melalui audio, materi pembelajaran dasar, serta akses ke video instruksional. Meskipun tidak secara eksplisit menggunakan sistem basis data terpisah, konten pembelajaran terintegrasi dalam struktur aplikasi. Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *mobile* dapat mendukung fleksibilitas belajar bahasa, terutama dalam konteks pembelajaran mandiri yang tidak terikat ruang dan waktu. Aplikasi ini juga menjadi contoh implementasi *Mobile-Assisted Language Learning* (MALL) yang sederhana namun fungsional.

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian

	[21]	[22]	[23]	[24]	[25]	[26]	Peneliti
Topik	<i>Development of Android-Based Application For Learning and Simulation of English Language Proficiency Test.</i>	Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang dan Budayanya Berbasis Android.	Pengembangan Aplikasi <i>Mobile Learning ListeningLab</i> Berbasis Android.	Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Jawa Berbasis Android.	<i>Designing Android-Based Mobile Application for Language Learning (MALL) for the National Exam Simulation</i>	<i>Language Learning Android Application.</i>	Rancang Bangun Aplikasi 'Belajar BIPA' Berbasis <i>Mobile</i>
Tujuan	Membantu pengguna dalam belajar dan berlatih menjawab soal-soal <i>English Proficiency Test</i> melalui simulasi berbasis	Mengembangkan aplikasi <i>mobile</i> yang mempermudah pembelajaran Bahasa Jepang dan budaya secara interaktif.	Pengembangan aplikasi <i>mobile learning</i> berbasis Android pada materi <i>listening narrative text</i> Bahasa Inggris dan	Merancang aplikasi pembelajaran Bahasa Jawa yang menarik, interaktif, dan tidak monoton sehingga pengguna bisa belajar kapan	Mendesain dan membangun aplikasi Android untuk simulasi ujian akhir mata pelajaran Bahasa Inggris di tingkat SMP,	Membantu pengguna untuk mempelajari berbagai bahasa asing.	Membantu mahasiswa asing yang sedang berkuliah dan mengambil kelas BIPA dalam mempelajari Bahasa Indonesia dan

	[21]	[22]	[23]	[24]	[25]	[26]	Peneliti
	aplikasi Android.		menguji keefektifan pengimplementasian aplikasi.	saja dan di mana saja.	memungkinkan latihan soal UN secara mandiri.		memberikan kemudahan bagi pengguna untuk belajar bahasa kapan saja dan di mana saja melalui perangkat <i>mobile</i> .
Platform	Android	Android	Android	Android	Android (<i>smartphone & tablet</i>)	Android	Android.
Bahasa Pemrograman	Java	Java	JavaScript (melalui Construct 2)	Java dan XML	Java	Java	Javascript dan Typescript.
Framework	Android SDK (menggunakan Android Studio).	Android SDK (menggunakan Android Studio).	Construct 2 dan PhoneGap.	Android SDK (Android Studio/Eclipse XML-based UI)	Android SDK (menggunakan Android Studio) dan <i>backend</i> PHP	Android SDK (menggunakan Android Studio).	React Native & Node.js + Express.js.

	[21]	[22]	[23]	[24]	[25]	[26]	Peneliti
					pada web-server.		
Basis Data	SQLite.	SQLite.	Data statis berupa audio dan soal langsung ditanam di aplikasi.	SQLite	MySQL	Firebase	MongoDB.
Keterampilan	Menyimak, membaca, berbicara, dan tata bahasa.	Hiragana dan Katakana, pola kalimat, partikel, kosa kata, dan budaya.	<i>Listening comprehension</i> .	Pembelajaran kosa kata Bahasa Jawa.	Latihan dan simulasi soal ujian Nasional Bahasa Inggris.	Kemampuan menguasai kosakata, frasa, dan tata bahasa dengan bantuan simakan dan bacaan.	Menyimak.
Target Pengguna	Mahasiswa atau masyarakat umum yang ingin berlatih <i>English</i>	Siswa SMA sederajat yang ingin belajar Bahasa Jepang.	Siswa SMA kelas X sebagai pengguna utama.	Masyarakat umum pengguna Android yang ingin belajar Bahasa Jawa	Siswa SMP untuk persiapan Ujian Nasional mata pelajaran	Masyarakat umum yang ingin belajar bahasa asing.	Mahasiswa asing yang mengambil kelas BIPA.

	[21]	[22]	[23]	[24]	[25]	[26]	Peneliti
	<i>Proficiency Test</i> (EPT)			secara mandiri.	Bahasa Inggris.		
Berbasis Gamifikasi	Tidak.	Tidak.	Tidak	Tidak disebut secara eksplisit; namun aplikasi dirancang menarik dan interaktif.	Tidak.	Tidak.	Ya.
Acuan Pembelajaran	IELTS.	Tidak disebutkan.	Materi Bahasa Inggris Kelas X SMA (materi <i>listening</i>) dari Kurikulum 2013	Tidak disebutkan.	Kisi-kisi Ujian Nasional Bahasa Inggris tingkat SMP.	Tidak disebutkan.	Kurikulum BIPA.