



Desain Aplikasi Pembelajaran Kata Kerja pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar dengan Menggunakan Website Kodular

Manal Afia Sovitri ¹(✉), Anggraeni Meilani Putri ², Cahyo Hasanudin³
^{1,2,3}Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia
manalafiasovitri748@gmail.com.

abstrak— Kata kerja merupakan kata yang menggambarkan tindakan, kegiatan, atau aktivitas yang selalu diikuti oleh hasil yang terjadi. Selain itu, kata kerja juga mengungkapkan aktivitas, proses, dan kondisi tanpa menunjukkan sifat tertentu. Sekolah Dasar (SD) merupakan sebuah lembaga sosial yang diberikan tugas khusus oleh masyarakat untuk menyelenggarakan pendidikan dasar secara teratur. Di lingkungan sekolah dasar, fokus utama adalah mengembangkan kemampuan siswa secara maksimal, mencakup aspek intelektual, sosial, dan pribadi. Hal ini bertujuan agar mereka siap melanjutkan pendidikan ke jenjang Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama (SLTP) atau setara. Tujuan Penelitian Bagi siswa Sekolah Dasar adalah untuk memberikan Desain Aplikasi Pembelajaran Kata Kerja dengan menggunakan Website Kodular. Penelitian ini menggunakan metode System Development Life Cycle (SDLC). System Development Life Cycle (SDLC) merupakan metode yang sering digunakan dalam pengembangan perangkat lunak, dengan pendekatan sistematis dan terstruktur yang berlangsung secara bertahap. Proses ini diawali dengan pengumpulan kebutuhan sistem. kemudian dilanjutkan dengan analisis, desain, coding, testing/verification, hingga pemeliharaan (*Maintenance*). Hasil dari penelitian ini adalah Desain aplikasi pembelajaran kata kerja untuk siswa sekolah dasar menggunakan Kodular antara lain 1). Aplikasi ini berhasil dirancang dengan fitur-fitur yang ramah anak, seperti Beranda, menu, Definisi, Contoh, Manfaat, Kuis, dan Hasil, yang mendukung pembelajaran secara interaktif. 2). Penggunaan Kodular sebagai platform pengembangan memungkinkan pembuatan aplikasi yang sederhana namun efektif, tanpa memerlukan pemrograman tingkat lanjut. 3). Aplikasi ini diharapkan mampu Meningkatkan ketertarikan dan pemahaman siswa terhadap pembelajaran. kata kerja melalui pendekatan visual dan interaktif, yang sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar.

Kata kunci— Sekolah Dasar, Kata Kerja, Website Kodular

Abstract— *Verbs are words that describe actions, activities, or activities that are always followed by the result that occurs. In addition, verbs also express activities, processes and conditions without indicating a particular nature. Elementary school (SD) is a social institution that is given a special task by the community to organize basic education on a regular basis. In the elementary school environment, the main focus is to develop students' abilities to the fullest, including intellectual, social, and personal aspects. This aims to make them ready to continue their education to the level of Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama (SLTP) or equivalent. The purpose of the research for elementary school students is to provide a Verb Learning Application Design using a Coudular Website. This research uses the System Development Life Cycle (SDLC) method. System Development Life Cycle (SDLC) is a method that is often used in software development, with a systematic and structured approach that takes place in stages. This process begins with collecting system requirements. then proceed with analysis, design, coding, testing/verification, to*

maintenance. The results of this study are the design of verb learning applications for elementary school students using Kodular, including 1). This application is successfully designed with child-friendly features, such as Home, menu, Definitions, Examples, Benefits, Quizzes, and Results, which support interactive learning. 2). The use of Kodular as a development platform allows the creation of simple yet effective applications, without the need for advanced programming. 3). This application is expected to be able to increase students' interest and understanding of learning verbs through a visual and interactive approach, which is in accordance with the needs of elementary school students.

Keywords – Elementary School, Verbs, Kodular Website

PENDAHULUAN

Kata kerja adalah kata yang menggambarkan tindakan, kegiatan, atau aktivitas yang selalu diikuti oleh hasil yang terjadi (Sikome, 2015). Selain itu, kata kerja juga mengungkapkan aktivitas, proses, dan kondisi tanpa menunjukkan sifat tertentu (Hasmawati, 2016). Kata-kata ini mengekspresikan kelas dari tindakan, keberadaan, pengalaman, atau pemahaman secara dinamis dan biasanya berperan sebagai predikat dalam kalimat atau Frasa (Novidiantoko, 2023).

Sekolah Dasar (SD) adalah suatu unit kelembagaan sosial yang diberi tugas khusus oleh pemerintah daerah untuk menyelenggarakan pendidikan dasar secara berkala. (Nugraha, 2020). SD pada prinsipnya adalah tempat belajar bagi anak-anak berusia 6 hingga 12 tahun selama enam tahun, dan tidak hanya memberikan dasar Kemampuan intelektual pada membaca, menulis, & berhitung (Kurniawan, 2015), namun pula menyebarkan kemampuan siswa secara optimal pada aspek intelektual, sosial, & personal, supaya mereka siap melanjutkan ke jenjang SLTP atau setara (Taufiq, 2014).

Karakteristik siswa sekolah dasar, khususnya anak usia 6-12 tahun, sangat penting untuk diperhatikan oleh pendidik karena berkaitan dengan pertumbuhan dan perkembangan mereka (Astini & Purwati, 2020). Anak-anak dalam taraf ini cenderung bahagia bermain, bergerak, bekerja pada kelompok, dan melakukan atau mencicipi sesuatu secara langsung (Kurniawan, 2015). Karakteristik ini bervariasi sesuai dengan tingkat perkembangan, di mana siswa di kelas rendah dan kelas tinggi memiliki perbedaan yang perlu dipahami oleh guru (Rosala, 2016). Dengan memahami hal ini, guru dapat menerapkan metode pengajaran yang sesuai untuk mendukung pembelajaran yang efektif dan menyenangkan (Rahayu, 2019).

Aplikasi merupakan acara siap dipakai yg memungkinkan pengguna menjalankan perintah eksklusif buat mencapai output yg lebih seksama sinkron menggunakan tujuan pembuatannya (Abdurahman & Riswaya, 2014). Secara umum, aplikasi didefinisikan menjadi indera terapan yg berfungsi secara spesifik & terpadu sinkron menggunakan kemampuannya (Siregar & Melani, 2019). Aplikasi adalah perangkat personal komputer siap gunakan yg didesain buat melaksanakan fungsi eksklusif bagi pengguna atau pelaksanaan lain, dan bisa dipakai sang target yg dituju (Azis, Pribadi, & Nurcahya, 2020). Menurut Pramana (2012), Rohayah, Sasmito, & Somantri, 2015) pelaksanaan merupakan satu unit software yg didesain buat

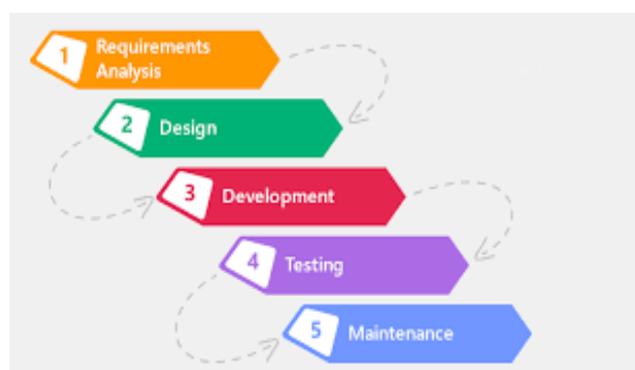
memenuhi kebutuhan aneka macam aktivitas, misalnya sistem perniagaan, permainan, pelayanan masyarakat, iklan, & hampir seluruh proses aktivitas lainnya.

Kodular adalah platform daring yang memudahkan Pembuatan pelaksanaan Android memakai pemrograman blok, seperti menggunakan MIT App Inventor, tanpa memerlukan pengetahuan pemrograman mendalam (Prianbogo & Rafida, 2022). Penelitian Pamungkas menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media Kodular lebih efisien dibandingkan tanpa media tersebut (Salsabila & Santosa, 2023). Dengan fitur blok pemrograman, Kodular memungkinkan pembuatan aplikasi tanpa menulis kode secara manual, menjadikannya cocok untuk belajar pemrograman Android sejak usia dini (Kholifah & Imansari, 2022).

Kodular memiliki berbagai manfaat, terutama kemudahan dalam menciptakan aplikasi atau game tanpa perlu mempelajari bahasa perogram yang sulit (Sarita, & Ayundasari, 2021). Dengan memanfaatkan blok-blok kode yang telah disediakan, pengguna dengan mudah merancang aplikasi sesuai kebutuhan (Sari, Sulaiman & Apdilah, 2024). Kodular juga menyediakan fitur Kodular Store dan Kodular Extension IDE memungkinkan para insinyur mentransfer aplikasi Android dengan mudah ke Kodular Store serta memungkinkan desainer menciptakan program perluasan IDE sesuai keinginan (Alda, 2022).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metodologi *System Development Life Cycle* (SDLC). Siklus hidup pengembangan sistem (SDLC) adalah metodologi umum yang digunakan dalam proses pengembangan perangkat lunak (Wahid, 2020). mencakup serangkaian tahapan mulai dari pengumpulan kebutuhan, validasi, pelatihan, hingga kolaborasi dengan pemilik, yang berfungsi sebagai kerangka logis bagi Analisis sistem untuk merancang & berbagi sistem informasi (Haniva, Ramadhan, & Suharso, 2023). Metode *Waterfall* merupakan pendekatan sistem yang dilakukan secara sistematis dan berurutan (Wijaya & Astuti 2019). Proses ini dimulai dari pengumpulan kebutuhan sistem, kemudian dilanjutkan dengan *analisis, desain, coding, testing/verification*, hingga pemeliharaan (Fachri & Surbakti, 2021).



Gambar 1. Waterfal Model

1. *Requirement*

Pada tahap awal pengembangan sistem, penetapan batasan dan tujuan dilakukan melalui konsultasi dengan pengguna. Informasi yang diperoleh kemudian dirinci menjadi spesifikasi sistem yang mendetail (Mallisza, 2022). Proses analisis dilaksanakan untuk mengumpulkan data yang relevan dengan penelitian, dengan tujuan utama memahami ekspektasi pengguna terhadap sistem atau aplikasi yang akan dikembangkan (Wijaya, 2021).

2. *Design*

Pada tahap ini, pengembangan menyusun desain proses perancangan *website* berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan sebelumnya. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menggambarkan secara rinci desain yang akan diterapkan pada *website* penjualan, termasuk fitur login, pemesanan, penginputan barang, dan lainnya. Rancangan tersebut kemudian dibahas dengan pihak Toko Independent Store untuk memastikan kesesuaiannya dengan kebutuhan mereka (Gumilang, 2022). Pada fase ini, kebutuhan perangkat lunak yang telah dianalisis sebelumnya diubah menjadi representasi desain kerja. Proses ini meliputi pembuatan data flow diagram (DFD), perancangan database, dan antarmuka perangkat lunak (Desmayani, 2021).

3. *Implementation*

Fase ini melibatkan proses mengubah keseluruhan desain menjadi kode program. Kode yang dihasilkan tetap tersedia dalam bentuk modul individual, yang kemudian digabungkan menjadi suatu sistem keseluruhan. Implementasi dalam Penelitian ini menggunakan PHP, MySQL sebagai database server, dan JavaScript (Fiqa, 2022). Aplikasi ini dirancang agar dapat dengan mudah diakses melalui perangkat seluler, dan pengkodean dilakukan sesuai dengan *desain* yang telah ditentukan sebelumnya (Darmawan dan Geni, 2023).

4. *Verivication*

Pada tahap ini, pengkodean melibatkan pengembangan sistem informasi dengan menggunakan bahasa pemrograman tertentu (Qoiroh, 2022). Aplikasi yang telah dikembangkan akan diuji untuk memastikan semua fungsinya berjalan dengan baik dan sesuai dengan tujuan. Pengujian ini juga bertujuan untuk mendeteksi adanya bug atau kesalahan, sehingga masalah tersebut dapat diperbaiki sebelum aplikasi diimplementasikan (Nagara, 2023).

5. *Maintenance*

Ini adalah tahap terakhir dari metode waterfall. Proses sistematis yang bertujuan untuk menjaga dan memperbaiki fasilitas agar tetap memenuhi standar fungsional dan kualitas yang telah ditetapkan (Purnomo, Affandi, &

Rahmatullah, 2021). Proses ini juga mencakup pengembangan atau pengkodean aplikasi yang dirancang untuk digunakan oleh pengguna (Fachri, & Surbakti, 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis Kebutuhan

Untuk membangun pelaksanaan media pembelajaran yg sinkron menggunakan kebutuhan penggunanya diperlukan pemahaman mengenai kebutuhan pengguna aplikasi. Tabel berikut menyajikan daftar kebutuhan pengembangan media ajar untuk pembelajaran kata kerja bagi siswa sekolah dasar.

Tabel 1. Daftar kebutuhan

No	Daftar Kebutuhan
1	Aplikasi bisa menampilkan video yg menunjukkan istilah kerja
2	Aplikasi bisa menampilkan gambar dan deskripsi terkait penggunaan kata kerja.
3	Aplikasi dapat memutar suara yang menjelaskan contoh kalimat dengan kata kerja.
4	Terdapat tombol yang berfungsi untuk mengakhiri suara yang sedang diputar.
5	Video tidak diputar otomatis saat halaman sedang aktif, namun dapat diputar jika dipilih oleh pengguna.

1. Desain

Mendesain aplikasi dengan pembuatan Data Flow Diagram (DFD), struktur basis data, & antarmuka pengguna. Desain difokuskan pada kesederhanaan agar mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar.

Pengembangan aplikasi dimulai setelah analisis kebutuhan selesai dilakukan. Aplikasi ini dibuat menggunakan platform **Kodular** dengan pendekatan pemrograman berbasis drag-and-drop, yang memungkinkan pembuatan aplikasi tanpa memerlukan pemrograman tingkat lanjut.

Pada tahap desain, perancangan aplikasi disesuaikan dengan kebutuhan pada media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar yang bertujuan mengenalkan kata kerja melalui materi visual dan interaktif. Berikut adalah daftar komponen dan penggunaannya dalam desain aplikasi:

Tabel 2. Daftar bagian dan Penggunaannya

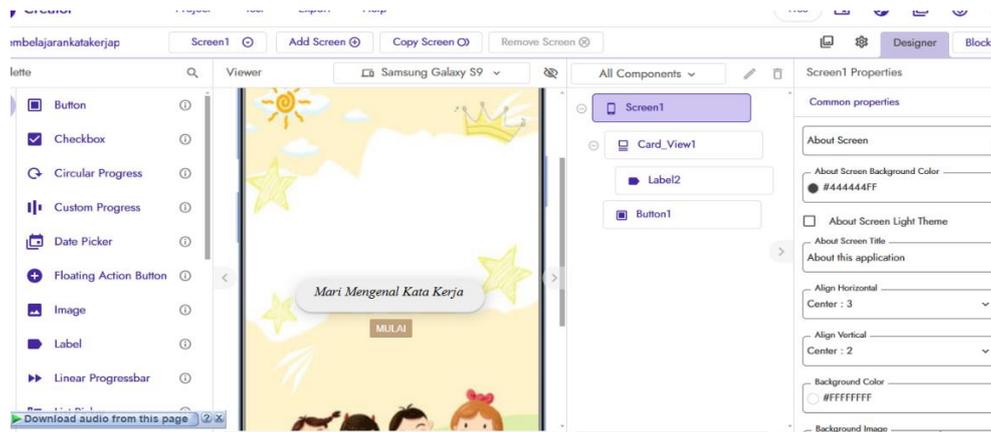
Bagian Elemen	Jenis Kategori	Keterangan
---------------	----------------	------------

Screen 1	Card View, Label 2, Button 1	Halaman awal aplikasi dengan desain latar belakang #444444FF dan #FFFFFF
Screen 2	Card View, Label 4, Button 1	Halaman menu utama dengan latar belakang #EEEEEEFF
Screen 3	Vertical Scroll Arrangement, Image 1	Tampilan materi pembelajaran kata kerja dengan gambar dan teks
Screen 4	Vertical Scroll Arrangement, Image 1	Halaman materi dengan elemen visual dan latar belakang #F7D97EFE
Screen 5	Vertical Scroll Arrangement, Image 1	Halaman evaluasi dengan tombol navigasi kembali
Screen 6	Vertical Scroll Arrangement, Score Label	Halaman evaluasi yang menampilkan hasil latihan berupa skor

Desain komponen-komponen ini ditempatkan pada layar Sebuah aplikasi yang memungkinkan Anda mengatur tata letak agar sesuai dengan kebutuhan belajar Anda. Gambar 2 menunjukkan contoh hasil desain aplikasi yang diimplementasikan.

Penulis pertama, dkk. (jika penulis lebih dari 2 gunakan dkk)

tulis tiga kata pada awal judul di sini....



Gambar 2. Desain Aplikasi

Screen 1 adalah **halaman pertama** yang ditampilkan kepada pengguna ketika aplikasi dijalankan. Ini merupakan titik awal interaksi pengguna dengan aplikasi dan berfungsi sebagai antarmuka utama untuk navigasi ke bagian lain dari aplikasi.

Card View 1 adalah panel yang dirancang untuk menampilkan konten dengan elevasi dan radius sudut tertentu, memberikan efek visual yang menarik. Komponen ini membantu pengguna untuk mengorganisir elemen-elemen lain, seperti gambar, teks, dan tombol, dalam satu kesatuan yang terlihat lebih terstruktur dan menarik.

Label 2 adalah komponen yang memungkinkan pengembang untuk menampilkan informasi teks kepada pengguna. Ini bisa berupa instruksi, informasi status, atau hasil dari interaksi pengguna dengan komponen lain, seperti tombol atau input teks. Dengan memanfaatkan Label 2 secara efektif, pengembang dapat membuat aplikasi yang lebih informatif dan interaktif, sehingga meningkatkan keterlibatan pengguna dan memudahkan navigasi dalam aplikasi.

Button berfungsi sebagai elemen interaktif yang dapat ditekan oleh pengguna. Ketika tombol ditekan, aplikasi dapat merespons dengan menjalankan perintah tertentu, seperti membuka layar baru, menyimpan data, atau memicu aksi lainnya.

2. Implementasi Sistem

Aplikasi ini dirancang sebagai alat pembelajaran interaktif dasar untuk tata bahasa Indonesia, khususnya berfokus pada "Kata Kerja". Terdiri dari beberapa layar yang dirancang untuk membantu pengguna belajar tentang kata kerja dengan cara yang menarik.

Berikut adalah rincian struktur dan fitur aplikasi:

Layar 1 (beranda)

Menampilkan judul sambutan: "Mari Mengetahui Kata Kerja".Memiliki tombol "MULAI" untuk navigasi ke layar berikutnya.



Tombol Mulai biasanya digunakan untuk mengarahkan pengguna ke layar utama atau menu aplikasi setelah mereka membuka aplikasi. Tombol Ini memberikan pengguna titik awal yang jelas untuk menjelajahi konten atau fitur yang tersedia. Dengan menekan tombol Mulai, pengguna dapat diarahkan ke berbagai bagian aplikasi, seperti menu utama, halaman materi, atau fitur lainnya. Ini membantu dalam mengatur alur navigasi aplikasi dengan lebih baik. Tombol Mulai dapat dirancang dengan warna dan efek visual yang menarik untuk menarik perhatian pengguna. Misalnya, menggunakan warna cerah atau efek animasi saat tombol ditekan dapat meningkatkan pengalaman pengguna. Tombol ini dapat diprogram untuk menjalankan logika tertentu saat ditekan, seperti memuat data, menginisialisasi pengaturan, atau menampilkan informasi penting. Hal ini memungkinkan pengembang untuk menghubungkan tombol dengan fungsi-fungsi lain dalam aplikasi. Pengembang dapat menyesuaikan tampilan tombol Mulai dengan mengubah teks, warna latar belakang, ukuran, dan jenis font. Ini memungkinkan tombol untuk sesuai dengan tema keseluruhan aplikasi dan preferensi desain.

Gambar 3. Beranda

Layar 2 (Menu)

Menyajikan Card View dengan judul "Definisi Kata Kerja".Mengandung label dengan penjelasan tentang kata kerja dan fungsinya. Termasuk judul "Contoh

Kata Kerja" dan "Manfaat kata kerja".Menampilkan tombol "Quiz" untuk beralih ke bagian kuis dan tombol "Kembali" untuk kembali ke layar sebelumnya.



Gambar 4. Desain

Layar 3 (Definisi)

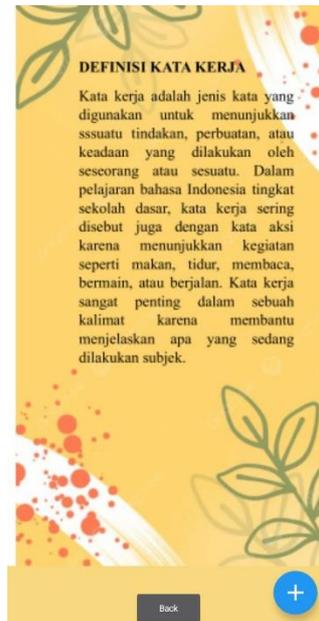
Menyediakan tombol "HOME" sebagai titik navigasi.

Tombol Home dapat diprogram untuk menjalankan logika tertentu saat ditekan, seperti menyimpan status pengguna, memuat ulang data, atau mengatur ulang tampilan aplikasi. Hal ini memungkinkan pengembang untuk memberikan umpan balik yang sesuai kepada pengguna. Pengembang dapat menyesuaikan tampilan tombol Home dengan mengubah teks, warna latar belakang, ukuran, dan jenis font. Ini memungkinkan tombol untuk sesuai dengan desain keseluruhan aplikasi dan menarik perhatian pengguna. Tombol Home dapat dirancang dengan efek visual yang menarik, seperti perubahan warna atau animasi saat ditekan. Ini memberikan umpan balik visual kepada pengguna bahwa tindakan mereka telah diterima.

Penulis pertama, dkk. (jika penulis lebih dari 2 gunakan dkk)

tulis tiga kata pada awal judul di sini....

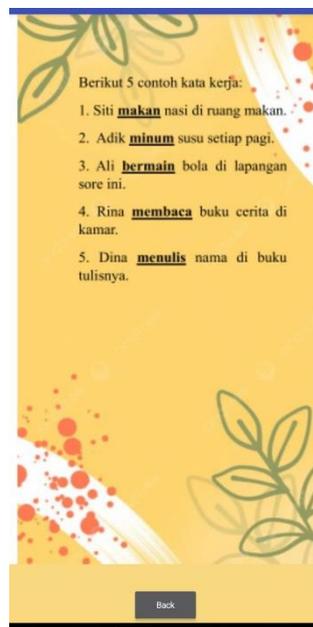
Menampilkan Definisi Kata Kerja



Gambar 4. Definisi

Layar 4 (Contoh)

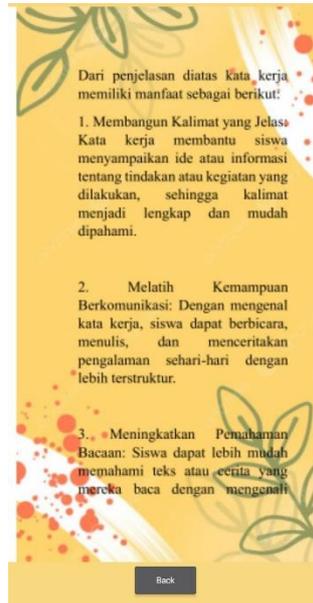
Menyediakan tombol "HOME" sebagai titik navigasi. Menampilkan Contoh Kata Kerja



Gambar 6. Contoh

Layar 5 (Manfaat)

Menyediakan tombol "HOME" sebagai titik navigasi. Menampilkan Manfaat Kata Kerja.



Gambar 7. Manfaat

Layar 6 (Kuis)

Menyajikan pertanyaan terkait kata kerja. Menyediakan "Pilihan a," "Pilihan b," dan "Pilihan c" sebagai opsi jawaban.

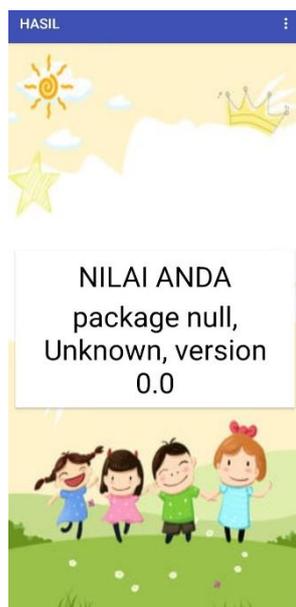
Mungkin memiliki tombol "Next" atau "Submit" untuk navigasi melalui kuis.



Gambar 7. Kuis

Layar 7 (Hasil)

Menampilkan "NILAI ANDA" dengan representasi visual. Kemungkinan



memberikan umpan balik tentang kinerja pengguna dalam

Gambar 8. Hasil

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan hasil pengembangan aplikasi pembelajaran kata kerja untuk siswa sekolah dasar menggunakan Kodular, dapat disimpulkan bahwa:

1. Aplikasi ini berhasil dirancang dengan fitur-fitur yang ramah anak, seperti Beranda, menu, Definisi, Contoh, Manfaat, Kuis, dan Hasil, yang mendukung pembelajaran secara interaktif.
2. Penggunaan Kodular sebagai platform pengembangan memungkinkan pembuatan aplikasi yang sederhana namun efektif, tanpa memerlukan pemrograman tingkat lanjut.
3. Aplikasi ini diharapkan mampu menaikkan minat & pemahaman murid terhadap materi istilah kerja melalui pendekatan visual & interaktif, yg sinkron menggunakan kebutuhan murid sekolah dasar.

REFERENSI

Abdurahman, H., Riswaya, A. R., & Id, A. (2014). Aplikasi pinjaman pembayaran secara kredit pada bank yudha bhakti. *Jurnal Computech & Bisnis*, 8(2), 61-69.

<https://www.academia.edu/download/100315988/291480199.pdf> .

Alda, M. (2022). Sistem Informasi Penjualan Online Berbasis Mobile pada Supermarket Kasimura. *Jurnal Processor*, 17(1), 34.

<https://doi.org/10.33998/processor.2022.17.1.1190> .

- Astini, N. W., & Purwati, N. K. R. (2020). Strategi Pembelajaran Matematika Berdasarkan Karakteristik Siswa Sekolah Dasar. *Emasains*, 9(1), 1-8. <http://repo.mahadewa.ac.id/id/eprint/1776> .
- Azis, N., Pribadi, G., & Nurcahya, M. S. (2020). Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android. *IKRA-ITH INFORMATIKA: Jurnal Komputer Dan Informatika*, 4(3), 1-5. <http://journals.upi-yai.ac.id/index.php/ikraith-informatika/article/view/815> .
- Darmawan, R., & Geni, B. Y. (2023). Perancangan dan Pengembangan Sistem Informasi Monitoring Sewa ATM Berbasis Web Menggunakan Metode SDLC. *Journal Of Information System Research (JOSH)*, 4(4), 1109-1117. <http://ejournal.seminar-id.com/index.php/josh/article/view/3808> .
- Desmayani, N. M. M. R., Wardani, N. W., Nugraha, P. G. S. C., & Mahendra, G. S. (2021). Sistem Informasi Laporan Keuangan pada Salon Berbasis Website Dengan Metode SDLC. *Jurnal Sistem Informasi dan Komputer Terapan Indonesia (JSIKTI)*, 4(2), 68-77. <https://www.infoteks.org/journals/index.php/jsikti/article/view/118> .
- Fachri, B., & Surbakti, R. W. (2021). Perancangan Sistem Dan Desain Undangan Digital Menggunakan Metode Waterfall Berbasis Website (Studi Kasus: Asco Jaya). *Journal Of Science And Social Research*, 4(3), 263-267. <http://www.jurnal.goretanpena.com/index.php/JSSR/article/view/692> .
- Figa, H. F., Pradana, R. P., Hanif, M., & Septiansyah, R. G. (2022). Digitalisasi Layanan Kesehatan Desa Grujungan Melalui Pengembangan E-Posyandu menggunakan Metode SDLC-Waterfall. *Journal of Informatics Information System Software Engineering and Applications (INISTA)*, 5(1), 43-57. <https://journal.itelkom-pwt.ac.id/index.php/inista/article/view/891> .
- Gumilang, I. R. (2022). Penerapan Metode Sdlc (System Development Life Cycle) Pada Website Penjualan Produk Vapor: Application Of SDLC (System Development Life Cycle) Method On Vapor Product Sales Website. *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Teknik*, 1(1), 47-56. <https://prin.or.id/index.php/JURRITEK/article/view/144> .
- Haniva, D. T., Ramadhan, J. A., & Suharso, A. (2023). Systematic Literature Review Penggunaan Metodologi Pengembangan Sistem Informasi Waterfall, Agile, dan Hybrid. *JIEET (Journal of Information Engineering and Educational Technology)*, 7(1), 36-42. <https://doi.org/10.26740/jieet.v7n1.p36-42> .

- Hasmawati, H. (2016). PENGGUNAAN KATA KERJA REFLEKSIF DALAM BAHASA JERMAN DAN BAHASA INDONESIA. <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/20687>.
- Kholifah, U., & Imansari, N. (2022). Pelatihan membangun aplikasi mobile menggunakan kodular untuk siswa smpn 1 selorejo. *Abdimas Galuh*, 4(1), 549-553. <http://dx.doi.org/10.25157/ag.v4i1.7259>.
- Kurniawan, M. I. (2015). Mendidik untuk membentuk karakter siswa sekolah dasar: studi analisis tugas guru dalam mendidik siswa berkarakter pribadi yang baik. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikasn*, 4(2), 121-126. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v4i2.14>.
- Kurniawan, M. I. (2015). Tri pusat pendidikan sebagai sarana pendidikan karakter anak sekolah dasar. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 41-49. <https://pedagogia.umsida.ac.id/index.php/pedagogia/article/view/1342>.
- Mallisza, D., Setya Hadi, H., & Tri Aulia, A. (2022). Implementasi Model Waterfall Dalam Perancangan Sistem Surat Perintah Perjalanan Dinas Berbasis Website Dengan Metode SDLC. *MAROSTEK: Jurnal Teknik, Komputer, Agroteknologi dan Sains*, 1(1), 24-35. <https://repo.unespadang.ac.id/id/eprint/175>.
- Nagara, B. S., Oetari, D., Apriliani, Z., & Sutabri, T. (2023). Penerapan Metode SDLC (System Development Life Cycle) Waterfall Pada Perancangan Aplikasi Belanja Online Berbasis Android Pada CV Widi Agro. *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science*, 6(2), 1202-1210. <https://journal.ipm2kpe.or.id/index.php/INTECOM/article/view/8244>.
- Novidiantoko, W. (2023). Teknik Penerjemah Kalimat Bahasa Inggris. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Nugraha, M. F., Hendrawan, B., Pratiwi, A. S., Permana, R., Saleh, Y. T., Nurfitri, M., ... & Husen, W. R. (2020). Pengantar pendidikan dan pembelajaran di sekolah dasar. <https://ejournal.upi.edu/index.php/metodikdidaktik/article/download/3250/2264>.
- Prianbogo, A. A., & Rafida, V. (2022). Pengembangan Modul Elektronik Berbasis Android Dengan Aplikasi Kodular Pada Mobile Learning Mata Pelajaran Penataan Produk Kelas Xi Bdp Smk. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 10(2), 1669-1678. <https://doi.org/10.26740/jptn.v10n2.p1669-1678>.

- Purnomo, J., Affandi, N., & Rahmatullah, A. (2021). Analisis Penerapan Perawatan Motor Konveyor Mesin Xray Dengan Menggunakan Metode Reliability Centered Maintenance (Rcm) Pada Pt. Tristan Engineering. *Jurnal Ilmiah Teknik dan Manajemen Industri*, 1(2), 154-169. <https://www.taguchi.lppmbinabangsa.id/index.php/home/article/view/14>.
- Qoiroh, M. D., Mustika, M., & Irawan, D. D. (2022). Sistem Informasi Kepegawaian Pada SMA Negeri 01 Seputih Banyak Menggunakan Metode SDLC. *Jurnal Mahasiswa Ilmu Komputer*, 3(1), 266-272. <https://jim.teknokrat.ac.id/index.php/jimasia/article/view/2911>.
- Rahayu, T. (2019). Karakteristik siswa sekolah dasar dan implikasinya terhadap pembelajaran. *Misbahul Ulum (Jurnal Institusi)*, 1(02 Desember), 109-121. <https://doi.org/10.70688/misbahululum.v1i02%20Desember.7>.
- Rohayah, S., Sasmito, G. W., & Somantri, O. (2015). Aplikasi Steganografi Untuk Penyisipan Pesan. *Jurnal Informatika Ahmad Dahlan*, 9(1), 102820. <https://dx.doi.org/10.26555/jifo.v9i1.a2038>.
- Rosala, D. (2016). Pembelajaran seni budaya berbasis kearifan lokal dalam upaya membangun pendidikan karakter siswa di sekolah dasar. *Ritme*, 2(1), 16-25. <https://ejournal.upi.edu/index.php/ritme/article/viewFile/5078/3539>.
- Salsabila, S., Anriani, N., & Santosa, C. A. H. F. (2023). Pengembangan e-modul pada android menggunakan kodular untuk meningkatkan kemampuan representasi matematis siswa. *Teorema: Teori dan Riset Matematika*, 8(1), 1-10. <http://dx.doi.org/10.25157/teorema.v8i1.8704>.
- Sari, I. P., Sulaiman, O. K., & Apdilah, D. (2024). Rancang Bangun Game Zombie Menggunakan Kodular Berbasis Android. *Jurnal Minfo Polgan*, 13(1), 293-302. <https://doi.org/10.33395/jmp.v13i1.13622>.
- Sarita, V. R., Jati, S. S. P., & Ayundasari, L. (2021). Pengembangan bahan ajar E-handout berbasis Kodular materi Istana Gebang untuk pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Blitar. *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 1(12), 1265-1276. <https://doi.org/10.17977/um063v1i12p1265-1276>.
- Sikome, A. (2015). Kata Kerja Dalam Bahasa Inggris Dan Bahasa Sangir Suatu Analisis Kontrastif. *Jurnal Elektronik Fakultas Sastra Universitas Sam Ratulangi*, 2(1). <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/jefs/article/view/7879>.

- Siregar, H. F., & Melani, M. (2019). Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia. *Jurnal Teknologi Informasi*, 2(2), 113-121. <https://www.neliti.com/publications/281915/perancangan-aplikasi-komik-hadist-berbasis-multimedia> .
- Taufiq, A. (2014). Hakikat Pendidikan di Sekolah Dasar. Pendidikan Anak Di SD, 1(1), 1-37. <https://pustaka.ut.ac.id/lib/wp-content/uploads/pdfmk/PDGK4403-M1.pdf> .
- Wahid, A. A. (2020). Analisis metode waterfall untuk pengembangan sistem informasi. *J. Ilmu-ilmu Inform. dan Manaj. STMIK*, no. November, 1(1), 1-5. <https://www.researchgate.net/publication/346397070> .
- Wijaya, W. W. W., & Susanto, E. (2021). New normal: Pengembangan Sistem informasi penjualan menggunakan metode SDLC (system development life cycle). *Jurnal Sustainable: Jurnal Hasil Penelitian Dan Industri Terapan*, 10(1), 1-9. <https://ojs.umrah.ac.id/index.php/sustainable/article/view/3190> .
- Wijaya, Y. D., & Astuti, M. W. (2019, October). Sistem informasi penjualan tiket wisata berbasis web menggunakan metode waterfall. In *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi (SENATIK) (Vol. 2, No. 1, pp. 273-276)*. <https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENATIK/article/view/1188> .