

## PENGEMBANGAN APLIKASI E-KAMUS EKONOMI BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SMA NEGERI 5 METRO

Dian Erlita Wulandari

Universitas Muhammadiyah Metro

Email: [dianerlita@gmail.com](mailto:dianerlita@gmail.com)

### Abstract

*The economics e-dictionary application is an application that contains economic terms. This economic e-dictionary application is made concisely, attractive and easy to use. This e-dictionary application is used as a medium to make it easier for students to understand terms in economics that are often appear in the learning process that is difficult for students to understand. The development model in this study is the ADDIE model. The results of the research that has been carried out by researchers are known that the learning media of the Android-based economic e-dictionary application is declared suitable for use. Based on the results of data analysis, it was obtained that the media display was 93% so that it was declared Very Strong or Valid, and the results of the language obtained a percentage of 94% so that it was declared Very Strong or Valid. Then the results of the presentation of the material get a percentage of 95% so that it is declared Very Strong or Valid. Furthermore, the results of the students' responses were 91% and were stated to be very practical. Based on the results of the percentage of learning media using the Android-based economic dictionary application that has been developed, it is declared valid and practical to be used as one of the learning media.*

**Keywords:** *E-Dictionary of Economics, Android, Learning Media*

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran pengetahuan, keterampilan dan kebiasaan peserta didik melalui usaha sadar dan terencana. Usaha sadar yang sistematis dalam mewujudkan suasana pembelajaran dapat membuat para peserta didik mengembangkan potensi dirinya. Adanya pendidikan maka seseorang dapat memiliki kecerdasan, akhlak mulia, kepribadian, kekuatan spriritual dan ketrampilan yang bermanfaat bagi diri sendiri dan masyarakat.

Seiring perkembangan zaman, Kemajuan inovasi saat ini sangat pesat, dengan pemanfaatan Teknologi Informasi akan meningkatkan efisiensi kerja dan kualitas kerja. Kehadiran web

merupakan cara untuk mendapatkan dan menyebarkan data secara cepat. Web memberikan keuntungan kepada orang-orang baik dalam hal individu maupun kelembagaan seperti pelatihan, pemerintahan, dan bisnis. Contoh perbaikan perkembangan saat ini adalah telepon seluler. Inovasi ini berkembang pesat karena harganya yang sangat terjangkau dan mudah diperoleh. Sekarang ini semua orang dari berbagai latar belakang memiliki ponsel. Inovasi ini sangat berguna dan bermanfaat bagi kehidupan manusia, misalnya untuk menyampaikan jarak yang jauh dengan saudaranya untuk memberitahukan kondisinya.

Semakin berkembangnya Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) mengakibatkan munculnya

banyak istilah baru dalam ekonomi. Hal ini menyebabkan kesulitan bagi peserta didik yang secara langsung berhadapan dengan istilah tersebut dalam dunia pendidikan. Peserta didik dituntut untuk mengerti istilah-istilah dalam teori ekonomi. Ketidaktahuan peserta didik akan istilahbaru dalam bidang ekonomi akan menghambat proses pembelajaran. Untuk itu perlunya sebuah media untuk membantu memudahkan peserta didik dalam belajar dengan membuat program aplikasi yang dapat membantu kehidupan sehari-hari dan dijalankan pada ponsel.

Kemajuan inovasi yang sedang berlangsung adalah program aplikasi kamus elektronik, yang saat ini mulai menggantikan kapasitas kamus tercetak dengan kamus elektronik yang lebih cepat dan mudah digunakan. Kamus berbentuk buku akan sulit untuk dibawa kemanapun karena tebal dan berat. Namun, dengan kemajuan inovasi android pada ponsel, kamus ini dapat diubah menjadi struktur terkomputerisasi yang dapat lebih efektif digunakan oleh pengguna ponsel.

Hasil pra survei yang dilakukan peneliti terhadap guru dan peserta didik di SMA Negeri 5 Metro, diketahui media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran menggunakan sistem sekolah yang disebut (E-Class), media pembelajaran ini belum sepenuhnya dapat memenuhi kebutuhan peserta didik. Menurut Bapak Haronal, S.Pd selaku guru ekonomi kelas XII mengatakan bahwa peserta didik mengalami kesulitan didalam memahami istilah-istilah yang ada pada pelajaran ekonomi. Sedangkan berdasarkan wawancara dengan

peserta didik menyatakan bahwa media yang digunakan belum sepenuhnya membantu peserta didik dalam memahami istilah-istilah ekonomi.

Kamus adalah sumber yang memuat istilah, kosakata, dan klarifikasi implikasinya. Kamus berencana untuk memberikan kepentingan spesifik dari kata yang dilihat oleh penggunanya. Kamus dapat digunakan sebagai sarana atau media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik mencari makna dari suatu kata atau istilah-istilah ekonomi. Kamus ini dapat digunakan sebagai media untuk mempermudah peserta didik dalam memahami istilah-istilah dalam ilmu ekonomi yang sering muncul dalam proses pembelajaran yang kurang dipahami peserta didik. Kosa kata atau istilah-istilah didalam kamus di susun secara berurutan berdasarkan abjad. Hal ini mempermudah peserta didik dalam mencari kosa kata atau istilah-istilah yang ada di dalam kamus.

Kemudian seiring berjalannya waktu di SMA Negeri 5 Metro yang saat itu sedang melakukan pembelajaran daring dikarenakan covid-19 kini sudah mulai melakukan pembelajaran tatap muka. Peserta didik sangat dibolehkan membawa ponsel untuk membantu peserta didik mencari atau mempelajari mata pelajaran yang sulit dipahami oleh peserta didik khususnya pada mata pelajaran ekonomi yang kini semakin banyak istilah-istilah baru yang muncul sehingga menimbulkan kesulitan bagi peserta didik akan ketidaktahuanya terhadap istilah-istilah ekonomi. Maka dari itu dalam pengalaman pendidikan penting untuk membuat suatu aplikasi yang

salah satunya adalah aplikasi kamus elektronik yang dapat mempermudah dalam menguraikan dan mencari implikasi kata untuk direalisasikan sehingga tidak perlu mengeluarkan biaya tambahan untuk membeli suatu kamus versi cetak. Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti, maka dengan itu peneliti tertarik untuk mengembangkan aplikasi kamus elektronik berbasis android guna meminimalisir kesulitan yang dialami oleh peserta didik saat ini, dengan membuat aplikasi kamus elektronik berbasis android pada mata pelajaran ekonomi, pembelajaran melalui media smartphone akan lebih mudah dan praktis dilakukan dimana saja dan kapan saja. Sehingga peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Aplikasi E-Kamus Ekonomi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran SMA Negeri 5 Metro”**.

Pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan Aplikasi E-Kamus Ekonomi Berbasis *Android* Sebagai Media Pembelajaran SMA Negeri 5 Metro yang valid dan praktis.

Penelitian pengembangan merupakan suatu penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk berupa bahan atau media pembelajaran yang digunakan untuk proses kegiatan belajar mengajar. Menurut Sugiyono (2019: 297) menyatakan bahwa “metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut”. Secara sederhana *research and development* juga dicirikan sebagai metode penelitian yang

secara sengaja, metodis, terarah atau terkoordinasi untuk mengetahui, merencanakan, memperbaiki, membuat, menghasilkan, menguji kelayakan butir, model, teknik, metodologi/strategi, manfaat, sistem tertentu yang lazim, daya tarik baru, mahir, berguna, dan berarti (Putra, 2013: 67). *Research and Development* memang diarahkan untuk mencari temuan kebaruan dan keunggulan dalam rangka efektifitas, efisiensi, dan produktivitas.

Media pembelajaran merupakan sebuah perantara atau pengantar yang berlaku untuk penyampaian pada saat pembelajaran. Menurut Riyana (2012: 11) menyatakan bahwa “Media pembelajaran merupakan wadah dari pesan, (b) materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, (c) tujuan yang ingin dicapai ialah proses pembelajaran. Selanjutnya penggunaan media secara kreatif akan memperbesar kemungkinan bagi siswa untuk belajar lebih banyak, dan meningkatkan penampilan dalam melakukan keterampilan sesuai dengan yang menjadi tujuan pembelajaran”.

Menurut Damayanti (2013 :7) menyatakan bahwa: “Penggunaan media kamus dapat mempermudah siswa dalam memahami makna kata, karena bagi siswa (pemula) kamus adalah media yang tepat untuk memahami makna kata yang sesuai dengan konteks bacaan”. Pemanfaatan media kamus diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami istilah-istilah ekonomi. Dengan menggunakan media kamus, siswa diharapkan lebih dinamis dan bersemangat dalam mencari tahu

bagaimana memahami istilah-istilah ekonomi

### Penelitian yang Relevan

Berdasarkan kajian literatur yang dilakukan, berikut ini beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti sebagai berikut :

1. Putra, H. (2018). *“Penerapan Aplikasi Kamus Ekonomi Syari’ah Berbasis Android Studi Kasus Di Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam Uin Ar-Raniry Banda Aceh”*. Jurusan Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah menggunakan aplikasi kamus ekonomi sebagai media pembelajaran untuk membantu dalam proses belajar tanpa perlu menggunakan kamus berbentuk cetak. Sedangkan perbedaannya adalah pada penelitian sebelumnya pada pengumpulan data menggunakan observasi dan studi pustaka sedangkan penelitian ini pengumpulan data menggunakan wawancara dan angket.

2. Gunawan. (2016). *“Aplikasi Kamus Istilah Ekonomi (Inggris-Indonesia) Menggunakan Metode Sequential Searching”*. Fakultas Teknik. Universitas Muhammadiyah Bengkulu.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah membuat sebuah aplikasi yang menghasilkan berbagai macam data yang dapat untuk membantu metode yang terlibat dalam mengartikan kata atau

kalimat secara benar dan produktif. Sedangkan yang pada penelitian sebelumnya menggunakan teknik Sequential Searching. Teknik Pencarian yang memainkan pencarian informasi dengan membedakan informasi secara individual dari kumpulan informasi yang ditentukan sebelumnya sampai informasi ditemukan, jika informasi tidak ditemukan, pencarian akan berakhir. Sedangkan pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analisis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*).

3. Darnila, E. (2015). *“Aplikasi Kamus Istilah Akuntansi Menggunakan Metode Knuth Morris Pratt”*. Teknik Informatika. Universitas Malikussaleh Lhokseumawe, Aceh Utara.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah sama-sama bertujuan untuk merancang dan membuat sebuah aplikasi kamus dengan berbasis android. Perbedaan dalam penelitian ini terdapat pada metode yang digunakan, penelitian ini menggunakan model metode *knuth morrispratt* sedangkan penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analisis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*).

### METODE PENGEMBANGAN

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (R&D). Pengembangan (Research and development) adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Menurut

Sugiyono (2019: 297) menyatakan bahwa “metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut”. Model pengembangan yang menjadi acuan dalam eksplorasi ini adalah model ADDIE yang merupakan salah satu model kemajuan dari strategi *Research and Development* (R&D). Model ADDIE meliputi Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi. ADDIE muncul selama tahun 1990-an dan diciptakan oleh Reiser dan Mollenda. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu tahap *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation* (evaluasi) yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

### 1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada penelitian ini, langkah dalam analisis adalah tahap pengumpulan informasi terkait dengan masalah yang terjadi dalam realisasi yang kemudian diidentifikasi sebagai pemecah masalah melalui penyelidikan kebutuhan sesuai masalah yang ditemukan. Setelah pertemuan pengarahan pada saat pra review dengan para pendidik dan siswa di SMA Negeri 5 Metro, ditemukan permasalahan terkandung dalam pembelajaran, khususnya siswa mengalami kesulitan di dalam memahami istilah-istilah yang ada pada pelajaran ekonomi, kurangnya media pembelajaran yang di gunakan dan proses pembelajaran yang hanya berfokus pada penjelasan guru dan buku pembelajaran yang ada. Dalam

tahap ini permasalahan yang ditemukan adalah kurangnya media pembelajaran untuk membantu pemahaman peserta didik tentang istilah-istilah ekonomi. Sehingga dibutuhkan media yang lebih variatif dan mudah di pahami.

### 2. Tahap Rancangan (*Design*)

Dalam penelitian ini, plan merupakan tahapan pembuatan media dalam pembelajaran. Tahapan yang dilakukan adalah penentuan media yang layak untuk menyampaikan topik. Pemilihan media harus sesuai dengan materi pembelajaran untuk memenuhi pencapaian tujuan pembelajaran. Hasil dari tahap ini adalah perencanaan melalui penentuan material yang akan digunakan berupa istilah-istilah ekonomi, serta penyusunan istilah-istilah tersebut sesuai dengan abjad.

### 3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini membuat kamus sesuai dengan rencana yang telah dibuat pada tahap rancangan. Selain itu, media pembelajaran yang telah dibuat divalidasi oleh para ahli, khususnya ahli media, dan ahli materi untuk diberikan komentar dan gagasan tentang produk yang telah disampaikan sehingga dapat dilakukan perbaikan. Sehingga pada tahap penyempurnaan ini tercipta sebuah media pembelajaran sebagai e-kamus ekonomi berbasis android yang layak untuk diuji cobakan.

### 4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini merupakan hasil dari validasi. Apabila media sudah layak dan sudah direvisi maka produk dapat di uji cobakan. Setelah melalui tahap pengembangan yaitu

divalidasi maka sesuai dengan sasarannya produk ini akan diimplementasikan kepada kelompok kecil yaitu kelas XII IPS 1 di SMA Negeri 5 Metro. Tahap pengembangan hanya sampai pada tahapan implementasi produk, hal ini dikarenakan peneliti mengembangkan produk sampai valid dan praktis. Sehingga tidak sampai tahapan evaluasi karena tidak mengukur keefektifan produk ini.

Menurut Riduwan dan Akdon (2013: 18) untuk mengelola data kelompok dari keseluruhan item dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{presentase} = \frac{\sum \text{skor yang diberikan peserta didik}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100\%$$

## HASIL PENGEMBANGAN

Media pembelajaran yang berjudul pengembangan aplikasi e-kamus ekonomi berbasis *android* yang telah dikembangkan oleh peneliti sudah melalui beberapa tahapan. Tahap pertama yaitu validasi oleh ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. Tahap kedua adalah uji coba kelompok kecil untuk mengetahui kelayakan produk yang dihasilkan.

Validator aplikasi e-kamus ekonomi berbasis *android* terdiri dari 3 ahli yaitu Ibu Dr. Friska Octavia Rosa, M.Pd. sebagai ahli media, Bapak Rio Septora, M.Pd. sebagai ahli bahasa dan Bapak Haronal, S.Pd. sebagai ahli materi.

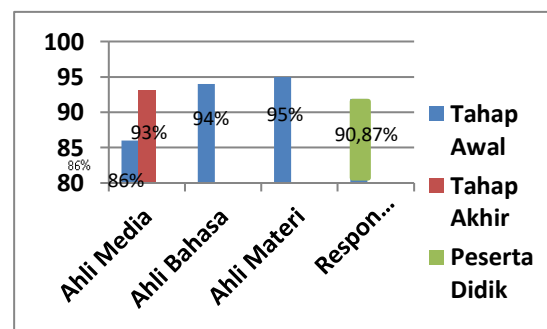
Berdasarkan analisis dari data diberikan oleh ahli media melalui tahap awal dan tahap akhir, dengan presentase keseluruhan yang diperoleh pada tahap awal adalah 86% dengan kriteria sangat kuat. Pada tahap akhir presentase yang

diperoleh adalah 93% dengan kriteria sangat kuat.

Berdasarkan analisis dari data diberikan oleh ahli bahasa melalui tahap validasi, dengan presentase keseluruhan yang diperoleh adalah 94% dengan kriteria sangat kuat.

Berdasarkan analisis dari data diberikan oleh ahli materi melalui tahap validasi, dengan presentase keseluruhan yang diperoleh adalah 95% dengan kriteria sangat kuat.

Berdasarkan analisis rata-rata kepraktisan media pembelajaran aplikasi e-kamus ekonomi berbasis *android* yang diberikan peserta didik maka diperoleh jumlah keseluruhan 91% dengan kriteria sangat kuat atau sangat praktis. Hasil akhir bahan pembelajaran aplikasi e-kamus ekonomi berbasis *android* oleh ahli media, ahli bahasa, ahli materi dan peserta didik yaitu sebagai berikut:



Gambar 1. Penilaian validasi media pembelajaran aplikasi e-kamus ekonomi berbasis *android* oleh ahli media, ahli bahasa, ahli materi dan peserta didik.

Pada data hasil penilaian validasi ahli dan repon peserta didik terhadap media pembelajaran aplikasi e-kamus ekonomi berbasis *android* menunjukkan bahwa pada validasi ahli media tahap awal

memperoleh persentase sebesar 86% dengan kriteria “sangat kuat”, dan pada tahap akhir memperoleh persentase sebesar 93% dengan kriteria “sangat kuat”. Pada tahap validasi ahli bahasa memperoleh persentase sebesar 94% dengan kriteria “sangat kuat”. Pada tahap validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 95% dengan kriteria “sangat kuat”. Kemudian pada tahap respon peserta didik memperoleh persentase sebesar 90,87% dengan kriteria “sangat kuat”.

Berdasarkan analisis data yang dipaparkan maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran aplikasi e-kamus ekonomi berbasis *android* yang telah dikembangkan oleh peneliti dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

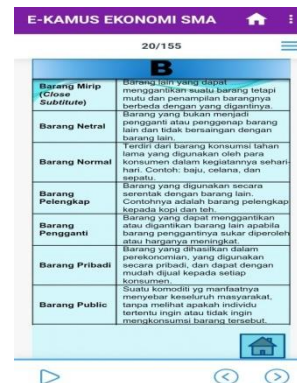
## REVISI PRODUK

Media pembelajaran yang berjudul pengembangan aplikasi e-kamus ekonomi berbasis *android* yang telah dikembangkan oleh peneliti sudah melalui beberapa tahap. Berdasarkan hasil validasi, terdapat beberapa saran yang diberikan oleh ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. Saran tersebut merupakan saran yang membangun agar aplikasi e-kamus ekonomi berbasis *android* ini lebih baik lagi. Saran yang diberikan oleh ahli media, ahli bahasa dan ahli materi disajikan dalam tabel 16 berikut ini:

1. Simbol “home” jangan menggunakan tanda panah, seperti menunjukkan perintah ke halaman

berikutnya bukan perintah ke halaman utama e-kamus

Berikut ini gambar yang menunjukkan tampilan Simbol “home” sebelum revisi dan tampilan Simbol “home” sesudah revisi.



Sesudah Revisi

Gambar 3. Penggunaan tombol home

2. Penggunaan istilah dengan bahasa asing ditulis dengan “miring” Berikut ini gambar yang menunjukkan tampilan istilah dengan bahasa asing ditulis dengan “miring” sebelum revisi dan tampilan istilah dengan bahasa asing ditulis dengan “miring” sesudah revisi. Sesudah Revisi

Gambar 4. Penggunaan istilah bahasa asing ditulis dengan miring

3. Tata letak kata dalam “istilah” konsisten (rata tengah)

Berikut ini gambar yang menunjukkan tampilan tata letak kata dalam “istilah” harap konsisten (rata tengah) sebelum revisi dan tampilan tata letak kata dalam “istilah” harap konsisten (rata tengah) sesudah revisi.

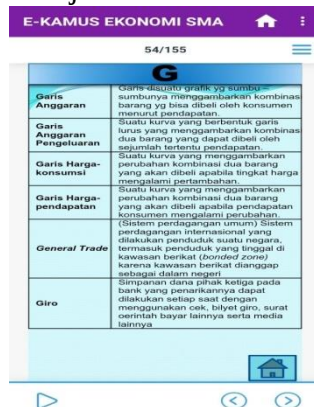


Sesudah Revisi

Gambar 5. Tata letak kata dalam istilah konsisten rata tengah

#### 4. Penggunaan kata depan dan kata penunjuk

Berikut ini gambar yang menunjukkan tampilan penggunaan kata depan dan kata penunjuk sebelum revisi dan tampilan penggunaan kata depan dan kata penunjuk sesudah revisi.



Sesudah Revisi

Gambar 6. Penggunaan kata depan dan kata penunjuk

## SIMPULAN

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah aplikasi e-kamus ekonomi berbasis *android*. Hasil akhir dari pengembangan media pembelajaran aplikasi e-kamus ekonomi berbasis *android*

dilakukan dengan adanya suatu analisis dan perbaikan untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid dan praktis. Hasil data yang diperoleh dari pengujian yang telah dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa kemudian data tersebut diolah dan dilakukan perbaikan sesuai saran dan komentar yang telah diberikan oleh para ahli. Setelah media telah direvisi dilakukan pengujian kembali oleh ahli. Aplikasi e-kamus ekonomi berbasis *android* yang telah dinyatakan layak atau valid untuk diujicobakan kepada peserta didik.

Berdasarkan hasil analisis data diperoleh data dari tampilan media sebesar 93% sehingga dinyatakan sangat kuat atau valid. Kemudian hasil dari penggunaan bahasa sebesar 94% sehingga dinyatakan sangat kuat valid atau valid dan dari penyajian materi sebesar 95% sehingga dinyatakan sangat kuat atau valid. Selanjutnya hasil dari rekapitulasi data respon peserta didik sebesar 91,87% dan dinyatakan sangat praktis.

Berdasarkan hasil analisis pengujian ahli media, ahli bahasa, ahli materi dan respon peserta didik dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran aplikasi e-kamus ekonomi berbasis *android* yang telah dikembangkan oleh peneliti sangat layak untuk digunakan sebagai salah satu media pembelajaran pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 5 Metro. Aplikasi e-kamus ekonomi berbasis *android* yang dikembangkan oleh peneliti ini memiliki kelebihan dan kelemahan adalah sebagai berikut:

1. Kelebihan aplikasi e-kamus ekonomi berbasis *android*.
  - a. Mempermudah peserta didik dalam memahami

- istilah-istilah dalam ekonomi.
- b. E-kamus ekonomi disajikan dalam bentuk aplikasi di smartphone sehingga peserta didik dapat menggunakannya dengan mudah kapan saja dan dimana saja
  - c. E-kamus ekonomi ini berupa file APK yang dapat disimpan di smartphone dan flashdisk kemudian dapat di *share* melalui *whatsapp*.
  - d. E-kamus ekonomi ini bisa digunakan secara offline/ tanpa koneksi internet
  - e. Kamus ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran ataupun diluar proses pembelajaran.
2. Kelemahan aplikasi e-kamus ekonomi berbasis *android*.
    - a. Aplikasi e-kamus ekonomi berbasis *android* hanya membahas istilah pada mata pelajaran ekonomi saja.
    - b. Pada penyajian dan desain aplikasi e-kamus ekonomi berbasis *android* ini masih sederhana.
  - b. Untuk penelitian yang selanjutnya, sebaiknya uji coba dilakukan lebih luas. Uji coba tidak hanya dilakukan di satu sekolah saja dan satu kelas, namun uji coba bisa dilakukan lebih dari satu sekolah sehingga dapat menghasilkan media
  - c. Kamus ekonomi dan akuntansi belum sepenuhnya mencakup semua istilah ekonomi secara umum.

## SARAN

### 1. Pemanfaatan

#### a. Bagi Peserta Didik

Media pembelajaran aplikasi e-kamus ekonomi berbasis *android* sebagai media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran dan diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi.

#### b. Bagi Guru

Media pembelajaran dengan aplikasi e-kamus ekonomi berbasis *android* diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu alternative dalam proses pembelajaran dan guru diharapkan dapat mengembangkan secara berkelanjutan.

### 2. Pengembangan

- a. Media pembelajaran aplikasi e-kamus ekonomi berbasis *android* perlu dikembangkan dari segi materi yang luas. Istilah yang disajikan dapat dikembangkan lebih luas lagi. Serta tampilan yang lebih menarik lagi.

pembelajaran yang bisa digunakan secara luas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Damayanti, N, S. 2013. *Penggunaan Media Kamus Dalam Pembelajaran Kontekstual*

*Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Memahami Makna Kata Dalam Bacaan Di Kelas VIID SMP Negeri 3 Gianyar.* Skripsi tidak diterbitkan. Singaraja: Bahasa dan Seni Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja.

Putra, N. 2013. *Research & Development*. Cetakan ke 3. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta

Riduwan dan Akdon. 2013. *Rumus Dan Data Dalam Analisis Statistika*. Alfabeta. Bandung.

Sugiyono. 2019. *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Cetakan ke 26. Alfabeta. Bandung.

Putra. H. 2018. *Penerapan Aplikasi Kamus Ekonomi Syari'ah Berbasis Android Studi Kasus Di Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam UIN Ar-Raniry Banda Aceh*. Skripsi tidak diterbitkan. Banda Aceh: Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

Gunawan. 2016. Aplikasi Kamus Ekonomi (Inggris-Indonesia) Menggunakan Metode Sequential Searching. *Jurnal Pseudocode*. 3(2), h. 2355-5920