
**KAMUSKUN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BERBASIS
WEB UNTUK MENINGKATKAN LITERASI MASYARAKAT****KAMUSKUN AS A WEB-BASED ENGLISH LEARNING MEDIA TO IMPROVE
COMMUNITY LITERACY****¹Vina Agustiana, ²Wulan Rahmatunisa, ³Yuniarti,****⁴Noval Octaviansyah, ⁵Fina Saeila Azka****¹²³⁴⁵Universitas Kuningan****¹vina.agustiana@uniku.ac.id, ²wulan.rahmatunisa@uniku.ac.id, ³yuniarti@uniku.ac.id****⁴novalocta2@gmail.com, ⁵20210410012@uniku.ac.id**

Masuk: 15 November 2023

Penerimaan: 24 Desember 2023

Publikasi: 31 Desember 2023

ABSTRAK

Dalam konsep kurikulum merdeka, pembelajaran bahasa asing diarahkan untuk membekali siswa dengan kemampuan berkomunikasi yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja dan Masyarakat. Penggunaan media untuk membantu meningkatkan literasi masyarakat menjadi salah satu solusi yang perlu diperhatikan. Dengan demikian diperlukan adanya media pembelajaran pendukung untuk meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris dengan tema budaya kearifan lokal yaitu budaya Kabupaten Kuningan. Oleh karena itu, pengabdian kepada masyarakat ini penulis mempunyai satu gagasan kreatif untuk mendukung kegiatan belajar masyarakat yang sedang menempuh pendidikan pada jenjang sekolah menengah atas melalui pembelajaran Bahasa Inggris berbasis aplikasi web. Media pendukung yang dipakai adalah sebuah media pembelajaran berbasis website dengan nama KAMUSKUN (KAMUS KUNINGAN) yang memuat materi bahasa Inggris seperti *reading*, *listening*, *speaking* dan *vocabulary* bertemakan kebudayaan lokal Kabupaten Kuningan. KAMUSKUN disusun dan dikembangkan oleh tim, sehingga penulis dapat mengembangkan materi yang termuat dalam website tersebut sesuai dengan kondisi di lapangan. KAMUSKUN dapat diakses pada <https://kamuskun-6k1d.glide.page/dl/3b1bc8>. Berdasarkan hasil angket dapat diketahui bahwa respon siswa terhadap penggunaan Kamuskun ada pada tingkatan baik, sehingga menjadi motivasi tim untuk senantiasa mengembangkan website Kamuskun.

Kata Kunci : Kamuskun; Pembelajaran; Bahasa Inggris; Berbasis Website.**ABSTRACT**

In the concept of kurikulum merdeka, foreign language learning is directed towards equipping students with relevant communication skills for the needs of the workforce and the community. One of the way to improve communities literacy skills is the implementation of media. Therefore, there is a need for supporting learning media to enhance English language proficiency with a theme of local wisdom, which is the culture of Kuningan District. Consequently, in this community service activity, the author has a creative idea to support the learning activities of individuals who are pursuing education at the high school level through English language learning based on a web application. The supporting medium used is a web-based learning platform called "KAMUSKUN" (KUNINGAN DICTIONARY), which contains English language materials such as reading, listening, speaking, and vocabulary related to the local culture of Kuningan District. "KAMUSKUN" is compiled and developed by a team, allowing the author to expand the website's content to suit the conditions in the field. "KAMUSKUN" can be accessed at <https://kamuskun-6k1d.glide.page/dl/3b1bc8>. The finding shows that students' responses to using Kamuskun are at a good level, so this is the motivation for the team to continue developing the Kamuskun website.

Keywords : Kamusku; Learning English; by Using Website.

A. PENDAHULUAN

Mempelajari bahasa asing merupakan salah satu tujuan dari kurikulum merdeka, dalam konsep kurikulum merdeka, pembelajaran bahasa asing diarahkan untuk membekali siswa dengan kemampuan berkomunikasi dalam bahasa asing yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja dan masyarakat, juga untuk memperoleh pemahaman tentang budaya dan adat istiadat orang-orang yang menggunakan bahasa tersebut, selain itu pembelajaran bahasa asing dalam kurikulum merdeka juga diarahkan untuk meningkatkan kreativitas dan inovasi siswa, serta untuk mengembangkan kemampuan beradaptasi dan berkompetisi dipasar global (<https://kemdikbud.goig/main/blog/2020/07/konsep-kurikulum-merdeka> diakses pada 18 januari 2023).

Namun berdasarkan laporan perusahaan penyediaan layanan pengajaran bahasa secara global yaitu Education First pada English Proficiency Index Report tahun 2022 telah memaparkan data dari EF Standard English Test (EF SET) yaitu model pengukuran test bahasa inggris yang disediakan sepanjang tahun 2021. Yang menghasilkan EF EPI yaitu pengelompokan kemampuan bahasa inggris dari setiap negara yang termasuk kedalam NNS (Non-native speaker countries), hasil dari EF EPI pada tahun 2022 capaian EPI indonesia berada di peringkat 81 dari 111 negara. Yang mana indonesia meraih skor EPI sebanyak 469 poin, secara global EPI indonesian masih jauh dari rata-rata EPI global yaitu pada angka 502. sehingga kemampuan bahasa inggris EPI Indonesia masih dikategorikan rendah (First, 2022).

Berkaitan dengan hal tersebut, pada tahun 2016, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (KEMENDIKBUD) Republik Indonesia meluncurkan Gerakan Literasi Sekolah (GLS). Gerakan Literasi Sekolah merupakan program nasional yang bertujuan untuk meningkatkan minat baca. Keterampilan literasi dan penguasaan bahasa asing dikalangan siswa di seluruh indonesia dan untuk meningkatkan kualitas hidup. Berdasarkan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tahun 2017 pada buku panduan Gerakan Literasi Sekolah, GLS sendiri mempunyai 5 dasar landasan atau lebih dikenal 5 jalur kegiatan GLS, Literasi membaca (*reading literacy*), literasi menulis (*writing literacy*), literasi matematika (*numeracy*), literasi sains (*science literacy*) dan literasi budaya (*culture literacy*) (Kemdikbud, 2016).

Indikator umum dari ketercapaian literasi budaya dalam menggunakan bahasa inggris salah satunya adalah kemampuan memahami dan menganalisis perspektif budaya yang berbeda melalui literatur, media dan pengalaman pribadi, pembelajaran bahasa inggris dengan mengintegrasikan budaya kearifan lokal indonesia dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar, meningkatkan kemampuan bahasa inggris, serta memperkaya pengalaman belajar siswa. Pembelajaran bahasa inggris yang mengintegrasikan budaya kearifan lokal indonesia dapat meningkatkan kemampuan berbicara, menulis dan mendengarkan bahasa inggris pada siswa (Mukminin, Ali, & Ashari, 2019). Kegiatan tersebut dapat dilakukan dengan pemanfaatan teknologi digital yang sudah berkembang dan lebih maju yang mana untuk mendukung kualitas pendidikan agar lebih baik lagi dan berbasis digital baik itu dalam proses pembuatan materi bahan mengajar dikelas. Akan tetapi, dari 10 ribu orang yang disurvei, hanya 6,5% yang sering mengakses layanan pendidikan melalui internet, menurut laporan survei yang dilakukan Kementerian Komunikasi dan Informatika bersama Katadata Insight Center (KIC) pada tahun 2021.

Pada revolusi industri 4.0, atau industri keempat, adopsi teknologi digital dalam berbagai sektor untuk meningkatkan efisiensi, produktifitas, dan kualitas di berbagai sektor, salah satunya adalah sektor pendidikan, di mana penggunaan media digital merupakan kebutuhan bagi Indonesia agar dapat beradaptasi dengan era 4.0 yang terus berkembang, munculnya aplikasi web sebagai media pembelajaran menjadi bukti bahwa teknologi ini telah menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari. Namun, beberapa penelitian mengenai pengembangan aplikasi web menemukan bahwa aplikasi tersebut tidak ideal untuk digunakan sebagai media pembelajaran karena hanya berkonsentrasi pada satu kemampuan bahasa Inggris, seperti *listening skill* (Ma & Zhao, 2020). Kemajuan zaman pada industri 4,0 ini menghasilkan teknologi-teknologi tepat guna untuk pembangunan yang lebih maju di seluruh dunia, perkembangan materi digital dapat merujuk pada berbagai jenis materi digital seperti, e-book, video pembelajaran, aplikasi pembelajaran dan sebagainya, salah satunya adalah aplikasi web yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran (Kusuma & Rina, 2019).

Berangkat dari permasalahan yang dijelaskan pada bagian pendahuluan, penggunaan media untuk membantu meningkatkan literasi masyarakat menjadi salah satu solusi yang perlu diperhatikan. Dengan demikian diperlukan adanya media pembelajaran pendukung untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris dengan tema budaya kearifan lokal yaitu budaya kabupaten kuningan serta untuk meningkatkan jumlah kunjungan pada aplikasi web berbasis internet, sebagai bentuk pemanfaatan teknologi di era Revolusi Industri 4,0 ini. Oleh karena itu, dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, penulis mempunyai satu gagasan kreatif untuk mendukung kegiatan belajar masyarakat yang sedang menempuh pendidikan pada jenjang sekolah menengah atas melalui pembelajaran Bahasa Inggris berbasis aplikasi web. Hal ini juga diperkuat dengan ide inspirasi dari sistem aplikasi BeBi (Belajar Bahasa Inggris) yang menggunakan pemodelan analisis dengan UML, metode pengembangan perangkat lunak menggunakan *Waterfall* dari *Sommerville* dan aplikasi yang dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman HTML yang dikenal dapat membantu masyarakat memahami Bahasa Inggris dengan mudah serta interaktif, dan membantu mempersiapkan diri dalam tes bahasa Inggris seperti TOEFL dan TOEIC (Safitri, Sulami, Safitri, & Hartanti, 2023), serta aplikasi media pembelajaran Bahasa Inggris yang dirancang dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP versi 7, HTML sebagai media bahasa markup dan database MySQL versi 5.6 (Ashari, Suppa, Muhallim, & Mukramin, 2022).

Usia sekolah menengah atas dipilih sebagai waktu yang tepat untuk mempelajari bahasa Inggris dengan tema kearifan lokal, karena pada usia ini masyarakat mulai mengembangkan kemampuan bahasa secara lebih kompleks dan lebih terampil dalam memahami budaya kearifan lokal mereka. Selain itu, pada usia ini, masyarakat mulai mengeksplorasi identitas mereka dan memahami peran mereka dalam masyarakat.

Belajar bahasa Inggris yang berfokus pada budaya kearifan lokal Indonesia dapat membantu meningkatkan kesadaran budaya siswa dan memperkuat identitas mereka sebagai warga negara Indonesia (Rusmiyati, 2020). Materi berbasis budaya juga dapat membantu siswa untuk lebih memahami budaya kearifan lokal mereka dan meningkatkan kemampuan bahasa Inggris mereka secara keseluruhan, materi yang disajikan berintegritas kepada kebudayaan

setempat agar siswa lebih paham dengan pendekatan melalui budaya yang berkembang di daerah nya masing-masing.

Media pendukung yang dipakai dalam kegiatan ini adalah sebuah media pembelajaran berbasis website dengan nama KAMUSKUN (KAMUS KUNINGAN) yang memuat materi bahasa Inggris seperti reading, listening, speaking dan vocabulary bertemakan kebudayaan lokal Kabupaten Kuningan. KAMUSKUN disusun dan dikembangkan oleh penulis sendiri, sehingga penulis dapat mengembangkan materi yang termuat dalam website tersebut sesuai dengan kondisi di lapangan. KAMUSKUN dapat diakses pada <https://kamuskun-6k1d.glide.page/dl/3b1bc8>.

Sistem dari media pembelajaran ini berfokus pada kegiatan membaca cerita dengan tema budaya contohnya membaca: the history of kuningan and history god fish. Terdapat tingkatan dalam Bahasa Inggris yaitu formal dan informal. Bahasa yang dipakai pada media web ini adalah dengan menggunakan kedua tingkatan tersebut. Selain itu, untuk memberikan latihan membaca di kamuskun juga terdapat percakapan yang menyesuaikan situasi dan kondisi seperti: conversation at the mall dan hospital.

Spesifikasi produk media pembelajaran berbasis web ini mendukung berbagai macam format konten, seperti video, audio dan gambar. Selain itu, produk ini memiliki kemampuan menampilkan konten yang interaktif, yaitu seperti forum diskusi yang terbuka bagi semua siswa dan kuis yang langsung terhubung dengan quizziz yang dapat membantu untuk ikut terlibat dalam proses pembelajaran. Keunggulan lainnya ialah media pembelajaran berbasis web yang mudah diakses dan dapat digunakan di laptop, handphone dan komputer yang mana tampilan antarmuka yang intuitif dan *user-friendly easy to acees*.

Kamuskun di dukung dengan beberapa kompenen untuk dapat menunjang dan mengoptimalkan ketika siswa sedang membuka digital web kamuskun, seperti (kamus, reading, speaking, listening, dialogue dan quiz) seluruh komponen ini dianggap penting agar siswa ketika masuk kedalam aplikasi web ini aka berselancar dengan sangat mudah (*user friendly*). Selain itu, aplikasi berbasis web ini memanfaatkan kolaborasi budaya-bahasa Inggris untuk membantu siswa memperoleh keterampilan sosial dan kultural yang diperlukan dalam lingkungan global yang semakin terhubung. Hal ini dapat membantu siswa merasa lebih percaya diri dan siap untuk berkomunikasi dengan orang-orang dari latar belakang budaya dan bahasa yang berbeda.

Besar harapan penulis bahwa aplikasi web Kamuskun ini dapat menjadi media tepat dalam mengembangkan kemampuan bahasa asing yaitu Bahasa Inggris yang dikemas dengan kebudayaan lokal bagi yang sedang menempuh Pendidikan pada jenjang sekolah menengah atas. Selain itu, terdapat peningkatan jumlah bacaan tentang budaya kabupaten kuningan, meningkatkan kembali eksistensi budaya yang dikemas dalam Bahasa Inggris dan dapat digunakan oleh lembaga terkait sebagai indikator ketercapaian kemampuan Berbahasa Inggris.

B. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PkM) dengan tema Sosialisasi Kamuskun Sebagai Alternatif Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Web telah dilaksanakan selama 3 hari, pada tanggal 5-7 November 2023 di salah satu gedung aula sekolah menengah atas di Kabupaten Kuningan.

Dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini penulis menyusun rangkaian beberapa tahapan. Adapun tahapan kegiatan PKM ini ialah sebagai berikut:

1. Persiapan

Pada hari pertama, penulis melakukan beberapa langkah-langkah persiapan yang meliputi: persiapan alat dan komponen pelatihan. Beberapa alat yang dibutuhkan seperti; Kamera, Mikروفon, Laptop, Proyektor dan Sound System. Selain itu, penulis pun melakukan survey lokasi dan mengatur posisi tempat PkM dilaksanakan.

2. Kegiatan Sosialisasi Kamuskun

Pada tahap ini, tim melakukan sosialisasi Kamuskun Sebagai Alternatif Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Web pada masyarakat dalam rentang usia sekolah menengah atas. Di akhir kegiatan, tim melakukan sebar angket guna mengetahui respon peserta terkait Kamuskun sebagai media pembelajaran bahasa Inggris berbasis web untuk meningkatkan literasi Masyarakat.

3. Laporan Kegiatan

Pada tahapan ini, tim mengolah data serta menyusun laporan kegiatan dalam bentuk jurnal pengabdian.

C. HASIL ATAU PEMBAHASAN

Pada kegiatan sosialisasi, tim menjelaskan kegunaan dan bagaimana cara menggunakan Kamuskun kepada peserta. Berikut adalah diagram alur cara mengakses Kamuskun.

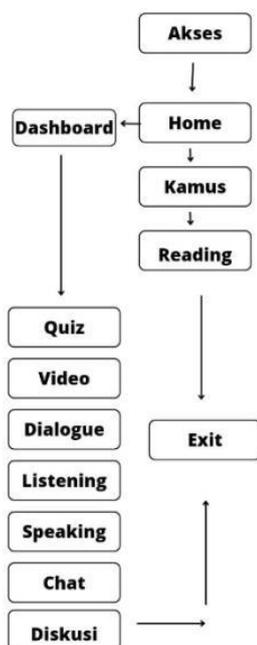
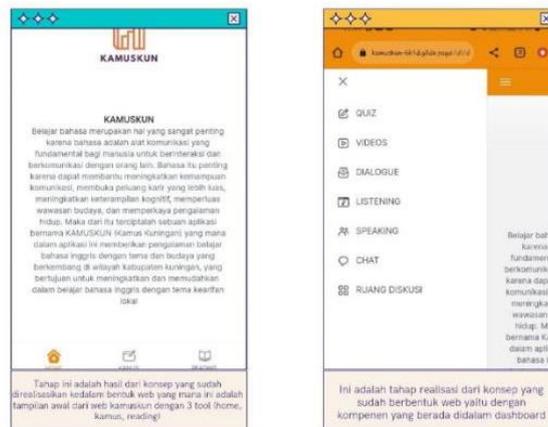
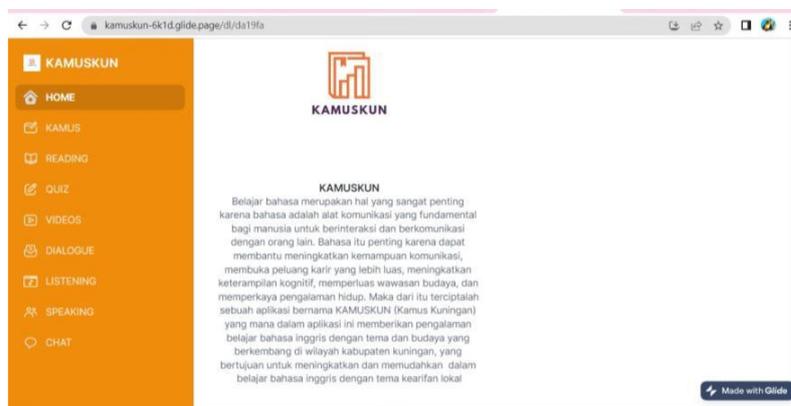


Diagram 1. Alur Penggunaan Kamuskun

Menu utama terdiri atas 3 sub komponen yaitu home yang berisikan dari profil web, kamus yang berisikan kamus kuning dan reading yang berisikan materi cerita kearifan lokal kabupaten kuning. Pada tampilan materi pendukung menampilkan materi seperti quiz, video, dialogue, listening, speaking dan fitur interaktif seperti (chat, ruang diskusi) sebagai materi untuk mendukung pembelajaran Bahasa Inggris. Selain itu, tampilan web juga dilengkapi dengan gambar-gambar pendukung untuk semua materi seperti tampak pada Gambar 1.

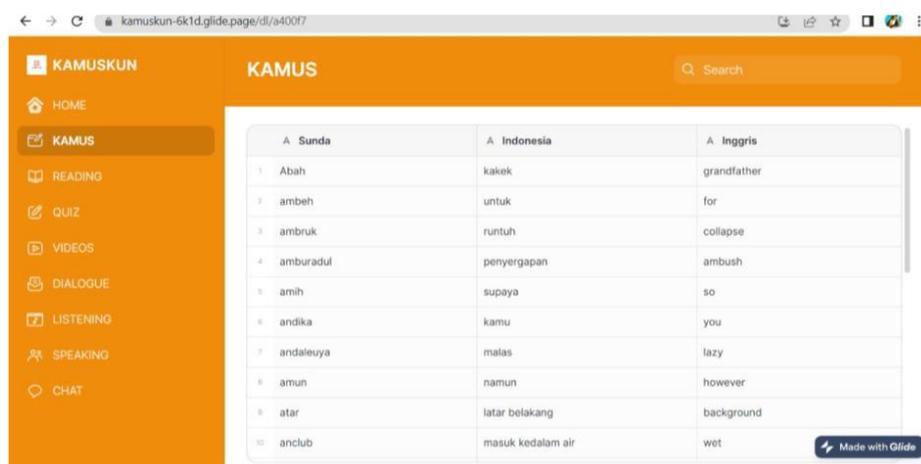


Gambar 1



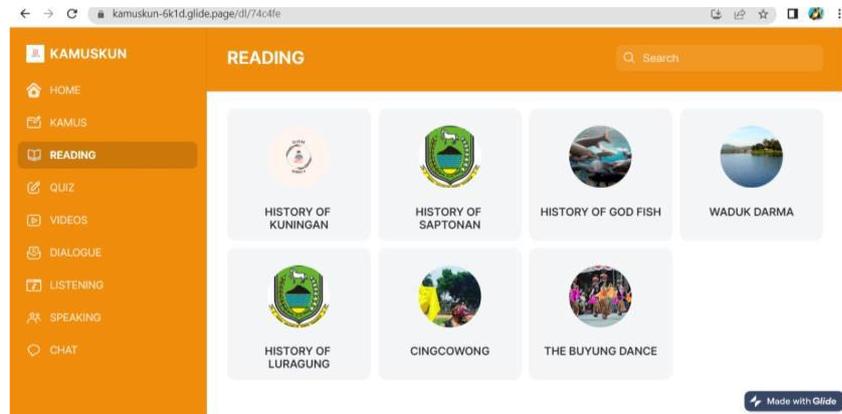
Gambar 2

Gambar 2 menampilkan halaman awal yang muncul ketika mengakses link web kamuskun, yang berisikan tentang kamuskun.



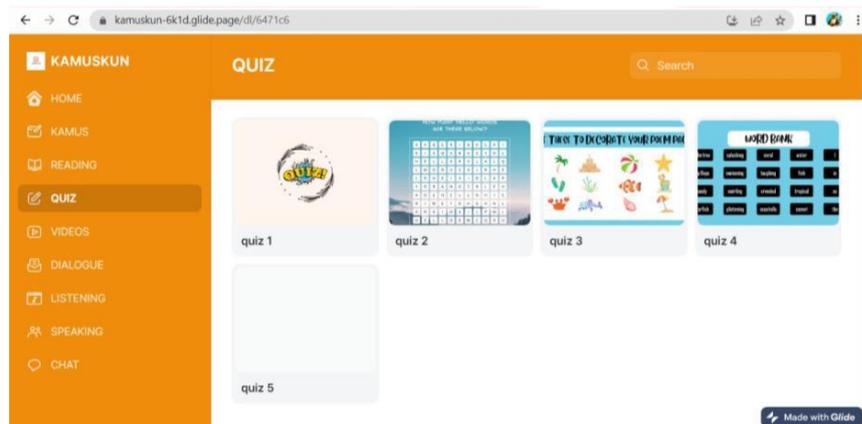
Gambar 3

Gambar 3 menampilkan Materi utama kamuskun, yaitu kamus yang berisikan tentang kamus bahasa sunda kabupaten kuningan yang disertai bahasa indonesia dan Bahasa Inggris.



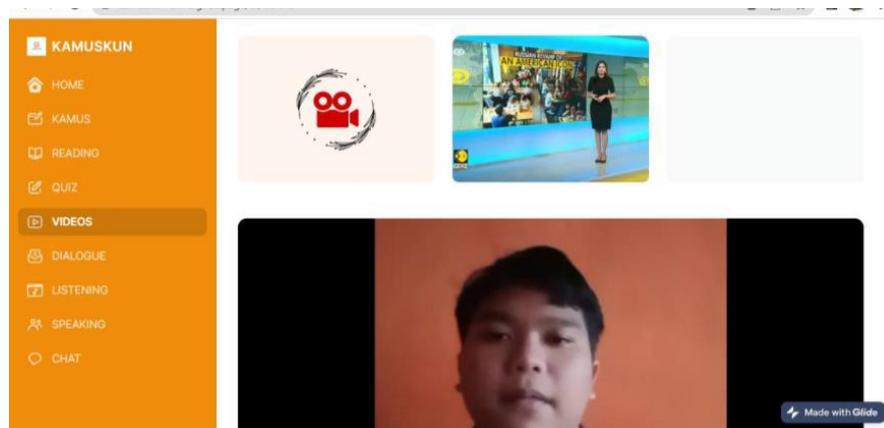
Gambar 4

Gambar 4 menampilkan Materi utama kamuskun, yaitu reading yang mana pada bagian ini berisikan tentang materi literasi budaya dengan Bahasa Inggris.



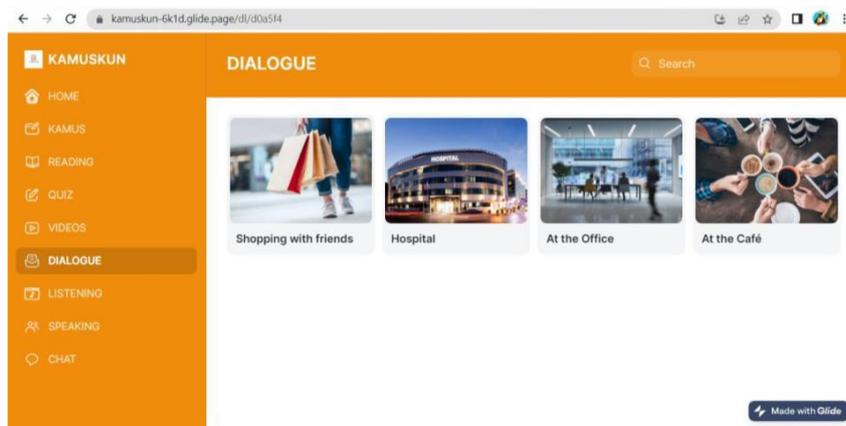
Gambar 5

Gambar 5 menampilkan Fitur quiz yaitu bagian yang berisi tentang soal-soal kebahasaan yang terhubung dengan aplikasi quizizz dan google drive.



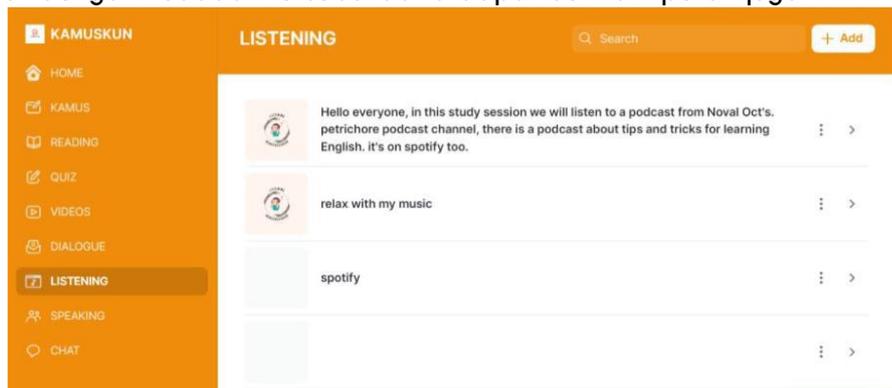
Gambar 6

Gambar 6 menyajikan Fitur videos yaitu bagian yang berisikan video-video pembelajaran bahasa Inggris yang terhubung dengan kanal youtube dan google drive.



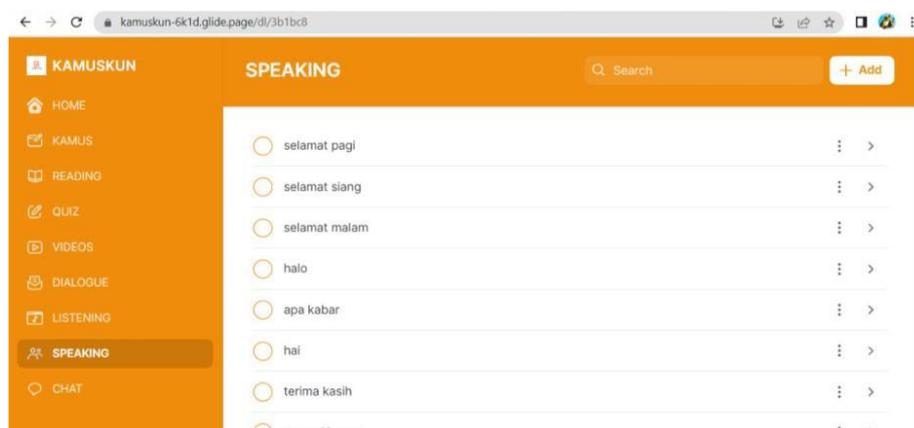
Gambar 7

Gambar 7 menampilkan Fitur dialogue yaitu bagian yang berisikan materi dialog dengan situasi dan kondisi yang sesuai dengan keadaan dapat terlihat pada gambar dengan keadaan tersebut siswa dapat bermain peran juga.



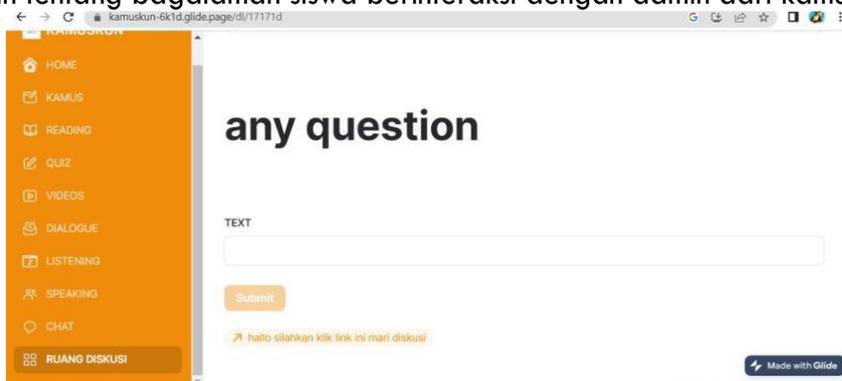
Gambar 8

Fitur listening adalah bagian yang di dalam nya untuk melatih pendengaran dalam bahasa Inggris, untuk fitur ini terhubung dengan Spotify dan Google Drive pada fitur ini juga terdapat musik relax untuk siswa agar lebih fokus lagi dalam membaca.



Gambar 9

Gambar 9 menyajikan Fitur speaking adalah bagian yang berisikan tentang latihan pengucapan dalam bahasa Inggris agar siswa mampu mempraktekan, mengikuti suara yang ada pada fitur speaking. Fitur chatting ini adalah fitur yang berisikan tentang bagaimana siswa berinteraksi dengan admin dari kamuskun.



Gambar 10

Gambar 10 menampilkan Fitur ruang diskusi yang merupakan fitur yang berisikan tempat diskusi untuk siswa apabila ada pertanyaan dan hal yang perlu di sampaikan seperti materi dan lainnya.

Pada saat peserta menggunakan Kamuskun, mereka terlihat antusias dan fokus terhadap website tersebut. Hal ini dikarenakan Kamuskun baru pertama kali di uji coba ke public. Sehingga peserta kegiatan mendapatkan kesempatan menjadi pengguna pertama website tersebut. Peserta mendapatkan kesempatan untuk menjelajah website tersebut sekitar 30 menit, setelah itu peserta diminta untuk mengisi angket guna mengetahui respon peserta terkait Kamuskun sebagai media pembelajaran bahasa Inggris berbasis web untuk meningkatkan literasi Masyarakat.

Angket diberikan melalui google form. Dari 26 peserta, semuanya mengisi angket tersebut. Terdapat 12 pertanyaan tertutup (*closed ended*) dengan maksud untuk mencari informasi terkait respon siswa terhadap penggunaan kamuskun pada pembelajaran Bahasa Inggris, serta 2 pertanyaan terbuka (*open ended*) yang bertujuan untuk mengetahui manfaat yang dapat diperoleh siswa dengan menggunakan Kamuskun serta kekurangan website tersebut guna meningkatkan kualitas website tersebut.

Angket ini selanjutnya akan dianalisis berdasarkan Tabel 1.

Table 1. Tingkatan Respon Siswa

Sangat Baik	4,01 - 5
Baik	3,01 – 4,00
Cukup	2,01 – 3,00
Kurang	1,01 – 2,00
Sangat Kurang	0,01 – 1,00

Dari angket diperoleh rerata sebesar 3,97, sehingga dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap penggunaan Kamuskun sebagai media pembelajaran bahasa Inggris berbasis web untuk meningkatkan literasi Masyarakat berada pada respon baik.

Selain itu, berdasarkan angket terbuka, dapat diketahui bahwa, terdapat beberapa manfaat yang responden dapatkan dengan menggunakan website kamuskun, diantaranya:

1. Jadi semangat belajar;
2. Menambah kosa kata dari Sunda ke Bahasa Inggris;
3. Menambah pengetahuan dan wawasan tentang keunikan Bahasa Sunda;
4. Mempermudah belajar bahasa Inggris;
5. Belajar Bahasa Inggris menjadi mudah dan menyenangkan;
6. Mempermudah menerjemahkan bahasa Kuningan ke Inggris.

Adapun kekurangan Kamuskun sebagai media sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris berbasis web untuk meningkatkan literasi Masyarakat, berdasarkan respon peserta diketahui:

1. Perlu adanya penambahan materi khususnya pada bagian *Speaking*;
2. Jaringan harus stabil;
3. Penggunaan huruf Kapital yang belum tepat;
4. Dikarenakan masih berbentuk website, jadi terdapat kendala dalam membukanya, sehingga akan lebih baik diubah kedalam bentuk aplikasi;
5. Perbanyak kosakata Bahasa Sunda ke Bahasa Inggris;
6. Diperbanyak lagi fitur nya.

D. PENUTUP

Berdasarkan hasil dari angket yang menyatakan bahwa respon Masyarakat terhadap Kamuskun sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris berbasis web untuk meningkatkan literasi Masyarakat berada pada tingkatan baik, sehingga hal ini menjadikan motivasi bagi tim untuk melanjutkan pengembangan website ini karena pembelajaran bahasa Inggris berbasis web dapat digunakan untuk mendukung penguatan sumber daya manusia yang unggul dan terdidik di era digital

Selain itu, terkait dengan manfaat dan kekurangan dari Kamuskun, tim akan senantiasa mengembangkan website ini dengan melengkapinya dengan fitur-fitur lainnya, sehingga materi yang dapat diakses menjadi lebih banyak, serta Latihan yang dapat dilakukan oleh pengguna pun semakin bervariasi, karena penggunaan hp saat ini tidak hanya dapat digunakan untuk berkomunikasi semata namun juga bermanfaat sebagai sarana untuk meningkatkan pengetahuan berbahasa Inggris. Berdasarkan simpulan, tim merekomendasikan kepada pihak litbang, untuk menjadi sponsor pada kegiatan pengembangan Kamuskun, karena website ini memiliki *novelty* yaitu website yang menggunakan Bahasa lokal (Bahasa Sunda) dan Bahasa Internasional (Bahasa Inggris) sebagai media ajar.

E. UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terimakasih banyak kepada LPPM Universitas Kuningan karena telah mendanai kegiatan pengabdian ini, sehingga kegiatan ini berjalan dengan baik.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Ashari, A., Suppa, R., Muhallim, M., & Mukramin. (2022). APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BERBASIS WEB. *JUTINDA*, 1(2), 1-11.
- Fauzi, I., Hartono, R., Widhiyanto, & Pratama, H. (2022). Mengatasi Anxiety dalam Berbicara Bahasa Inggris Melalui Pembelajaran Berbasis Web. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 5(1), 550-556.
- First, E. (2022). *EF English Proficiency*. Retrieved from <https://www.ef.com/>
- Kemdikbud. (2016). *Gerakan Literasi Sekolah*. Retrieved from <https://repositori.kemdikbud.go.id/39/1/Desain-Induk-Gerakan-Literasi-Sekolah.pdf>
- Kusuma, E. A., & Rina, R. (2019). The effectiveness of using a web application to improve students' writing skill. *English Education Journal*, 9(1), 89-96.
- Ma, Q., & Zhao, Y. (2020). Effects of English Central on Chinese EFL Learners' Listening Comprehension, Pronunciation, and Vocabulary Acquisition. *Journal of Educational Computing Research*, 58(6), 1486-1506.
- Mogea, T., & Oroh, E. Z. (2022). PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BERBASIS MOBILE BAGI WANITA KAUM IBU GMIM BUKIT ZAITUN SEA MITRA. *SAFARI*, 2(3), 114-122. doi:<https://doi.org/10.56910/safari.v2i3.195>
- Mukminin, A., Ali, R., & Ashari, J. (2019). Integrating Local Culture in English Language Teaching: Learners' Voices. *Journal of Language Teaching and Research*, 10(6), 1336-1345.
- Rusmiyati, E. &. (2020). Improving Students' Cultural Awareness through English Learning Activities. *Journal of English Education, Linguistics and Literature*, 4(1), 37-44.
- Safitri, A. D., Sulami, A., Safitri, J., & Hartanti, D. (2023). erancangan aplikasi belajar bahasa inggris berbasis websiteWebsite-based English learning application design. *TEKNOSAINS: Jurnal Sains, Teknologi dan Informatika*, 10(1), 20-29.