



## Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris pada TK Terpadu Padre Annibale School Maumere Berbasis *Mobile*

Claudia Betruchy Bada<sup>1\*</sup>, Gerasius Take Piran<sup>2</sup>, Maria Yunita<sup>3</sup>,  
Theresia Wihelmina Mado<sup>4</sup>

<sup>1-4</sup>Universitas Nusa Nipa, Indonesia

\*Penulis Korespondensi: [jr.phyrano@gmail.com](mailto:jr.phyrano@gmail.com)

**Abstract.** *This study aims to develop a mobile-based English learning application that can support the teaching process for both teachers and students in Kindergarten (TK). The subjects of this study are the students of Padre Annibale School for the 2025-2026 academic year. The background of this research is the limited use of learning media that cannot actively involve students. Additionally, many children in the millennial era are more attracted to electronic media, especially mobile phones, which presents a challenge in the learning process. The tendency for children to spend more time on mobile phones rather than reading books or listening to the teacher's instruction can be seen as an opportunity to introduce technology-based learning media. With the presence of learning applications on mobile phones, students can access educational information anytime, both at school and at home. This application is designed to provide ease in obtaining English learning materials that meet the needs of students, as well as assist teachers in enriching their teaching methods. Through this approach, it is hoped that the teaching and learning process can be more interactive and engaging for students, while also supporting the integration of technology in education.*

**Keywords:** *Educational Technology; English Language; Kindergarten; Learning Application; Learning Media*

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi pembelajaran bahasa Inggris berbasis ponsel yang dapat mendukung proses pembelajaran bagi guru dan siswa Taman Kanak-kanak (TK). Subjek penelitian ini adalah siswa TK Padre Annibale School tahun ajaran 2025-2026. Latar belakang penelitian ini adalah keterbatasan media pembelajaran yang tidak dapat melibatkan siswa secara aktif. Selain itu, banyak anak zaman milenial lebih tertarik pada media elektronik, khususnya ponsel, yang menjadi tantangan dalam proses pembelajaran. Kecenderungan anak untuk menghabiskan waktu lebih banyak dengan ponsel dibandingkan membaca buku atau mendengarkan guru mengajar dapat dijadikan peluang untuk memperkenalkan media pembelajaran berbasis teknologi. Dengan adanya aplikasi pembelajaran pada ponsel, siswa dapat mengakses informasi edukatif kapan saja, baik di sekolah maupun di rumah. Aplikasi ini dirancang untuk memberikan kemudahan dalam memperoleh materi pembelajaran bahasa Inggris yang sesuai dengan kebutuhan siswa, serta membantu guru dalam memperkaya metode pengajaran. Melalui pendekatan ini, diharapkan proses belajar mengajar dapat lebih interaktif dan menarik bagi siswa, sekaligus mendukung pemanfaatan teknologi dalam pendidikan.

**Kata kunci:** Aplikasi Pembelajaran; Bahasa Inggris; Media Pembelajaran; Taman Kanak-kanak; Teknologi Pendidikan

### 1. LATAR BELAKANG

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang ditandai dengan kemajuan di bidang teknologi komunikasi dan informasi saat ini telah begitu pesat, perkembangan teknologi bermula dari komputer menjadi laptop hingga sekarang terus berkembang dengan berbagai jenis dan bentuk seperti *smartphone*, penggunaannya pun dari segala usia dan sudah sampai kepada anak-anak usia dini. Perkembangan teknologi *smartphone* mempermudah pengguna (*user*) lebih cepat dalam berkomunikasi dan mencari informasi karena mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan *telephone* konvensional yaitu dapat dibawa kemana-mana (Arridho et al., 2022). Kemajuan teknologi *smartphone* sekarang ini sudah banyak digunakan dalam berbagai bidang. Salah satu bidang yang mendapat dampak paling cukup

berarti dengan perkembangan teknologi *smartphone* adalah bidang pendidikan (Pembelajaran & Masa, 2020; Seminar et al., 2019).

Dalam dunia pendidikan pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi multimedia seperti penggunaan media audio, audio-visual, maupun software komputer merupakan peluang-peluang yang memungkinkan terjadinya proses peningkatan mutu pembelajaran di dunia pendidikan baik secara kuantitas maupun kualitas (Kusumaningrum, 2022)(Laksana, 2025).

Pembelajaran bahasa Inggris menjadi salah satu bahasa asing yang banyak dipelajari di berbagai negara, bahkan mata pelajaran bahasa Inggris telah masuk dalam kurikulum pendidikan negara Indonesia sendiri dari jenjang pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, sampai pada tingkat perguruan tinggi (Sandri et al., 2019). Dengan mengenalkan bahasa Inggris sejak dini, diharapkan nantinya anak dapat menguasai dan berkomunikasi secara lancar dengan menggunakan bahasa Inggris tersebut. Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan fase krusial dalam pembentukan dasar-dasar kognitif dan bahasa. Pengenalan Bahasa Inggris sejak dini sangat penting untuk menghadapi tantangan globalisasi, sebagaimana yang disoroti oleh hasil survei yang menempatkan kemampuan berbahasa Inggris di Indonesia masih perlu ditingkatkan (Penerapan et al., 2022).

TK Terpadu Padre Annibale School Maumere, sebagai salah satu sekolah swasta di kabupaten Sikka, Nusa Tenggara Timur, secara progresif mengintegrasikan pengenalan bahasa Inggris ke dalam kurikulumnya pembelajaran. Sistem yang sedang berjalan pada TK Padre Annibale School Maumere khususnya pada pembelajaran bahasa Inggris saat ini yaitu masih menggunakan metode konvensional, kegiatan berlangsung di dalam kelas, taman, dan aula sekolah. Proses pembelajaran mengikuti alur/susunan kegiatan belajar yang sudah direncanakan sebelumnya yaitu dari proses alokasi waktu, kemudian ke Program Semester (PROMES), Rencana Pembelajaran Permingguan (RPPM), Rencana Pembelajaran Perharian (RPPH), dan penilaian. Pada awal pelajaran guru mengajar bahasa Inggris dengan menggunakan sebuah tema sebagai fokus dari kegiatan pembelajaran. Tema-tema yang disajikan dalam kegiatan pembelajaran disesuaikan dengan jadwal yang sudah di alokasikan sebelumnya. Salah satu tema yang dipakai untuk pembelajaran selama 1 yaitu diriku dan lingkunganku. Proses belajar mengajar guru masih menggunakan metode ceramah dan bahan ajar lainnya seperti poster dan buku tanpa melibatkan metode lain yang dapat menunjang keaktifan belajar anak-anak. Dalam hal ini anak-anak hanya meniru apa yang dituliskan guru pada papan tulis (mengerjakan latihan dan tugas). Namun demikian yang terlihat dalam belajar mengajar di kelas di mana masih banyak anak-anak yang mengikuti pembelajaran tidak dengan

benar-benar (bermain, bercerita, dan mengganggu teman) sehingga hasil belajar yang diperoleh sangat rendah.

Berdasarkan observasi dan wawancara awal dengan guru mata pelajaran bahasa Inggris di TK Padre Annibale School, dapat diidentifikasi beberapa persoalan yakni keterbatasan media konvensional : media pembelajaran bahasa Inggris yang dominan digunakan adalah kartu bergambar (*flashcard*) dan buku teks. Meskipun efektif untuk visualisasi statis, media ini tidak memiliki unsur interaksi timbal balik (*feedback*), sehingga sering kali pembelajaran bersifat satu arah dan cepat menimbulkan kebosanan pada siswa. Rendahnya rentang perhatian : Di usia belajar 4-6 tahun, pembelajaran konvensional yang tidak diselingi aktivitas dinamis atau gamifikasi cenderung gagal mempertahankan fokus belajar siswa. Kesenjangan kebutuhan digital : di lingkup sekolah TK Padre Annibale School saat ini familiar dengan perangkat digital (*smartphone/tablet*). Kesenjangan antara metode pengajaran di sekolah dengan pengalaman hidup keseharian di rumah perlu di jembatani karena dari pihak sekolah belum memiliki media pembelajaran yang berbasis teknologi yang dapat diakses secara personal dari setiap anak.

Dari hasil permasalahan yang di temukan maka pengembangan aplikasi pembelajaran bahasa Inggris berbasis *mobile* menawarkan sebuah solusi yang tepat. Dengan memanfaatkan platform android yang mudah diakses, aplikasi ini dapat meningkatkan interaktifitas, mendukung *Ubiquitous Learning*, dan menerapkan gamifikasi. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada perancangan dan implementasi aplikasi yang tidak hanya mentransfer materi ke media digital, tetapi juga mengadaptasi materi sesuai kebutuhan spesifik TK Terpadu Padre Annibale School, untuk menciptakan inovasi media ajar yang valid, layak, dan efektif.

## 2. KAJIAN TEORITIS

### Definisi dan Karakteristik Mobile Learning

Pembelajaran seluler adalah jenis aktivitas pembelajaran yang dimediasi melalui perangkat seluler yang tidak mengharuskan pelajar terikat pada lokasi geografis tertentu. Pembelajaran bahasa berbantuan seluler adalah salah satu subkategorinya yang berfokus secara khusus pada konteks pembelajaran bahasa (Shortt et al., 2023).

Karakteristik perangkat mobile ini memiliki keunggulan tingkat fleksibilitas dan portabilitas yang tinggi sehingga memudahkan siswa dapat mengakses materi, arahan dan informasi yang berkaitan dengan pelajaran kapanpun dan dimanapun, serta kemampuan untuk menyajikan konten multimedia yang menarik (Ilmiah & Pendidikan, 2022). Salah satu pertimbangan dalam mengembangkan *smartphone* menjadi media pembelajaran *M-Learning* adalah basis sistem operasi yang digunakan. Android merupakan sistem operasi yang banyak

digunakan pada telpon pintar (*smartphone*) dan tablet PC memiliki kelebihan dari segi *software* dan *hardware* dibanding simbian dan *window mobile* (Saragih et al., 2021).

### **Gamifikasi dalam pembelajaran**

Gamifikasi adalah teknik yang mengusulkan dinamika yang terkait dengan permainan yang didesain khusus untuk merangsang dan berinteraksi langsung dengan siswa, memungkinkan mereka untuk mengembangkan kompetensi kurikuler, kognitif, dan sosial mereka secara signifikan (Piran et al., 2025). Gamifikasi adalah proses yang tujuannya adalah untuk meningkatkan motivasi ekstrinsik dan intrinsik. Motivasi intrinsik didefinisikan sebagai suatu kegiatan untuk kepuasan pribadi yang melekat pada diri siswa, sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang didorong oleh hal dari luar diri siswa sehingga menjadi penguatan bagi mereka (Sari et al., 2021). Gamifikasi juga dapat membantu membuat keseluruhan pengalaman belajar daring menjadi jauh lebih efektif. Siswa lebih mungkin untuk benar-benar memperoleh informasi jika mereka bersenang-senang dan bersemangat belajar (Tegeh et al., 2024; Pahlawan & Tambusai, 2023). Gamifikasi dalam bentuk media *game* aplikasi teknologi digital merupakan salah satu solusi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran anak usia dini, di mana hal tersebut dapat mengembangkan keterampilan pada anak seperti keterampilan kognitif, bahasa, dan dapat meningkatkan motivasi, partisipasi belajar, dan kerja sama. Selain itu, gamifikasi yang diterapkan ke dalam sistem pembelajaran secara tidak langsung membantu guru dalam mengasah keterampilannya (Mukarromah et al., 2021).

### **Penelitian Terdahulu**

Penelitian ini merujuk pada penelitian terdahulu yaitu dari penelitian Annail & Syani (2024) dengan judul Media Pembelajaran Buku Cerita Anak Bilingual Berbasis Mobile. Penelitian ini menggunakan teknologi Unity, aplikasi ini menyediakan cerita dalam dua bahasa (Indonesia dan Inggris) lengkap dengan gambar menarik dan fitur audio yang mendukung pengembangan keterampilan membaca dan mendengar serta dapat diakses secara offline, sehingga memudahkan penggunaannya dalam berbagai kondisi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi yang di kembangkan mampu meningkatkan minat baca siswa.

Penelitian dengan judul *Game* Edukasi Menyusun Kata Berbasis Android Dengan Metode MDLC Sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini Pada Paud Wijaya Kusuma 1 Kota Cirebon. Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi *game* yaitu Menyusun kata untuk anak usia dini/PAUD yang sedang belajar membaca, mengenal huruf, mengenal gambar hewan, kendaraan, buah. Metode yang digunakan adalah Multimedia Develoment Life Cycle (MDLC) yaitu konsep, perancangan, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian dan

pendistribusian. Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu pembelajaran yang lebih efektif dalam lingkungan PAUD (Kusuma & Cirebon, 2023).

Penelitian dari Anak et al. (2019) dengan judul Pengembangan *Game* Edukasi *Mobile Augmented Reality* Untuk Membantu Pembelajaran Anak Dalam Membaca, Menulis, Dan Berhitung. Penelitian ini mengembangkan video *game* di mana anak-anak bermain dengan *game* yang dirancang. Teknologi *augmented reality* digunakan agar *game* lebih menarik untuk anak-anak dan diharapkan minat dari anak untuk belajar. *Game* dirancang menggunakan metode *iterative rapid paper prototype* karena dengan sering dilakukannya iterasi *game* menjadi lebih baik. Kelebihan dari penggunaan teknologi *augmented reality* ini adalah dari segi lingkungan sekitarnya yang tidak perlu terganggu.

### 3. METODE PENELITIAN

#### Teknik pengumpulan data

Penelitian ini melakukan pengumpulan data dari tahap observasi, wawancara, studi literatur.

#### a. Observasi

Metode observasi adalah teknik pengamatan langsung ke objek penelitian. Metode ini dilakukan dengan cara terjun langsung ke TK. Terpadu Padre Annibale School Maumere dan melihat serta mengamati proses pembelajaran. Penulis melakukan pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran anak-anak dan menemukan metode konvensional yang dipakai guru untuk memberikan materi pembelajaran kepada anak-anak.

#### b. Wawancara

Dalam tahap ini wawancara dilakukan pada guru mata pelajaran bahasa Inggris untuk mengetahui materi pembelajaran yang diterapkan dan permasalahan yang terjadi selama proses pembelajaran.

#### c. Studi Literatur

Pada tahap ini penulis memperoleh data-data dari berbagai sumber yaitu melalui beberapa buku referensi, jurnal-jurnal terkait dengan masalah yang diteliti, sehingga dapat diperoleh landasan teori di dalam mengadakan penelitian maupun dalam menganalisa data yang ada.

#### Tahapan penelitian.

Dalam penelitian ini perangkat lunak yang dibangun mengadopsi model (ADDIE) *Analysis Design Development Implementation Evaluation* (Syuhada et al., 2023).

a. Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis ini, peneliti melakukan analisis berdasarkan hasil dari data yang telah diperoleh untuk menentukan permasalahan serta solusi yang tepat serta kebutuhan kebutuhan yang di perlukan dalam merancang aplikasi.

b. Perancangan (*Design*)

Pada tahap perancangan ini, penulis menggunakan Unified Modeling Language (UML) untuk merancang dari *game* edukasi yang akan dibangun (Model et al., 2024).

c. Pengembangan (*Development*)

Tahap ini melibatkan pengembangan aktual aplikasi berbasis mobile. Aplikasi dikembangkan berbasis Android menggunakan bahasa pemrograman java dan android SDK. Selama pengembangan, penelitian ini memastikan bahwa aplikasi ini memenuhi standar kualitas dan keamanan yang diperlukan.

d. Implementasi (*Implementation*)

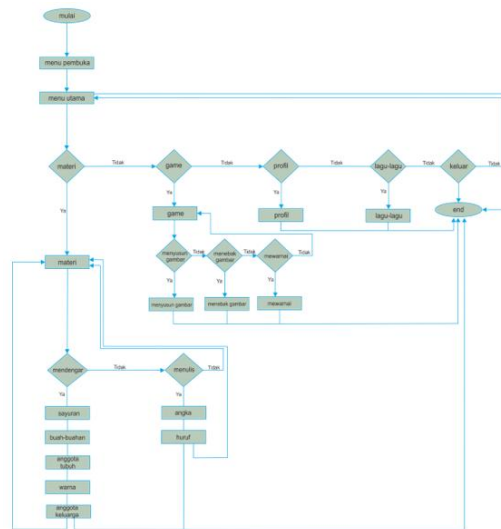
Setelah aplikasi selesai dikembangkan, peneliti melakukan uji coba penggunaan aplikasi bagi guru, siswa dan orang tua siswa sebagai alat pendukung pembelajaran bahasa Inggris.

e. Evaluasi (*Evaluation*)

Penelitian ini melakukan penilaian terhadap aplikasi *mobile* dalam meningkatkan motivasi, pemahaman, dan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran bahasa Inggris. Pada tahapan evaluasi ini melibatkan pengujian fitur-fitur aplikasi menggunakan metode *black box*, di mana fungsionalitas dan kinerja aplikasi diuji secara menyeluruh. Selanjutnya, akan dilakukan pengujian UAT (*User Acceptance Testing*) dengan melibatkan pengguna untuk menguji aplikasi dan mendapatkan umpan balik dari penggunaanya. Terakhir, dilakukan pengujian lapangan untuk mengamati penggunaan aplikasi dalam situasi nyata ruang kelas. Melalui evaluasi ini, diharapkan dapat memastikan bahwa aplikasi berbasis mobile telah berproses secara efektif dalam memberikan manfaat maksimal bagi siswa dalam belajar bahasa Inggris.

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

##### Perancangan aplikasi

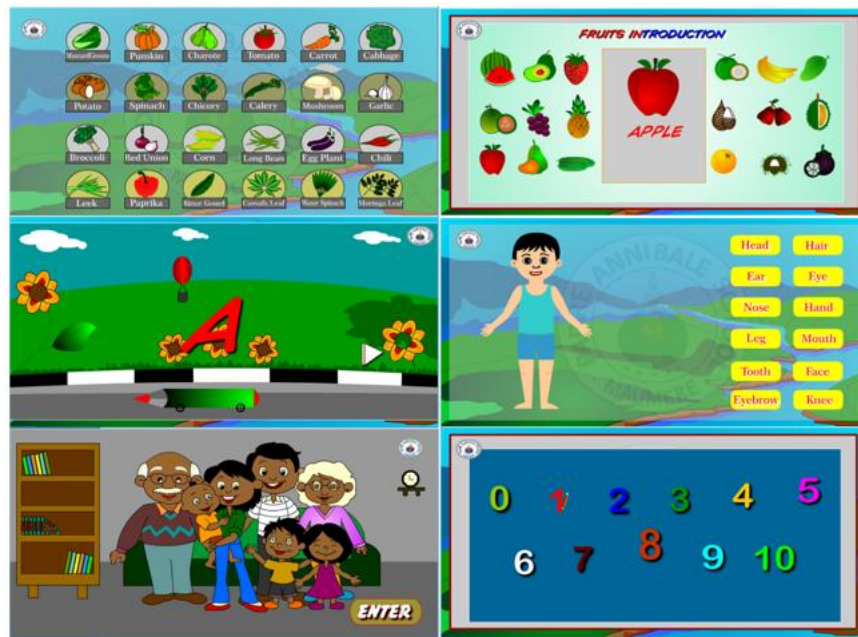


**Gambar 1.** Flowchart Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris  
Tampilan aplikasi



**Gambar 1.** Tampilan Pembuka Aplikasi

Pada bagian tampilan pembuka aplikasi yang terlihat pada gambar 1 A memberikan arahan untuk memilih tombol *enter* untuk masuk ke halaman utama aplikasi pada gambar 1 B. Selanjutnya pada gambar 1 B terdapat 4 tombol pilihan yang terdiri dari tombol *teori*, tombol *game*, tombol *profil*, dan tombol *kids song*. Ketika tombol *teori* yang di klik maka akan menampilkan semua materi yang akan di pelajari seperti yang terlihat pada gambar 2. Selanjutnya jika di klik pada tombol *game* maka menampilkan pilihan *game* yang terlihat pada gambar 3, kemudian tombol *profil* di klik maka akan menampilkan halaman profil yang terlihat pada gambar 4, dan tombol *kids song* di klik maka akan menampilkan halaman yang terlihat pada gambar 5.



**Gambar 2.** Tampilan Halaman Teori

Pada tampilan halaman teori yang terlihat pada gambar 2 menjelaskan bahwa jenis permainan yang di mulai dari mengenal jenis sayur-sayuran, buah-buahan, pengenalan abjad, pengenalan angka, pengenalan anggota tubuh, dan pengenalan anggota keluarga yang di kemas semua dalam bahasa Inggris.



**Gambar 3.** Tampilan Halaman *Game*



**Gambar 4.** Tampilan Halaman Profil

Di halaman *game* yang terdapat pada gambar 3 siswa dapat memilih salah satu jenis permainan dari mewarnai dan menyusun jenis benda. Permainan ini di rancang sesuai dengan jenis permainan yang di terapkan di sekolah Padre Annibale School. Gambar 4 menampilkan data profil sekolah yang terdiri dari visi, misi dan tujuan sekolah, dan gambar 5 menjelaskan jenis pembelajaran dengan mengikuti kosakata dari musik.





**Gambar 5.** Halaman *Kids Song*

### Pengujian Sistem

Untuk mengetahui kekurangan dan kegagalan dari Aplikasi pembelajaran bahasa Inggris berbasis *mobile* guna meningkatkan prestasi belajar pada anak TK, maka perlu dilakukan uji coba sistem. Untuk uji coba pada perangkat lunak kini, diperlukan teknologi *Hardware* dan *Software* yang sesuai agar dapat berjalan dengan baik.

### Pengujian Perangkat Keras

Uji coba sistem yang pertama dilakukan pada HP Android dengan spesifikasi perangkat keras minimum sebagai berikut :

Processor	: 1,4 GHz Snapdragon 425 Quad-core
Memory atau RAM	: 2 GB
Monitor	: 10,0" HD LED LCD
Model	: Vivo 1606
OS android	: 6.0.1

Hasil pengujiannya dapat dilihat pada Tabel 1 yang menunjukkan kesesuaian dari semua fungsionalitas aplikasi *mobile*.

**Tabel 1.** Uji Kompatibilitas Perangkat Pertama

No	Halaman	Animasi	Teks	Audio	Gambar	Tombol	Tampilan
1	Menu Pembuka	10 detik	0,007 detik	0,007 detik	0,007 detik	0,007 detik	kurang
2	Menu Utama	1 detik	0,007 detik	0,007 detik	0,007 detik	0,007 detik	kurang
3	Menu Materi	1 detik	0,007 detik	-	0,007 detik	0,007 detik	kurang
4	Pengenalan Sayuran-Sayuran	-	-	0,007 detik	0,007 detik	0,007 detik	kurang
5	Pengenalan Buah-Buahan	2 detik	0,007 detik	0,007 detik	0,007 detik	0,007 detik	kurang
6	Pengenalan Warna	153 detik	0,007 detik	0,007 detik	0,007 detik	0,007 detik	kurang
7	Pengenalan Anggota Tubuh	1 detik	-	0,007 detik	0,007 detik	0,007 detik	kurang

8	Pengenalan Keluarga	5 detik	1 detik	0,007 detik	0,007 detik	0,007 detik	kurang
9	Pengenalan Angka	3 detik	-	0,007 detik	0,007 detik	0,007 detik	kurang
10	Pengenalan Huruf	8 detik	-	0,007 detik	0,007 detik	0,007 detik	kurang
12	Game	-	0,007 detik	0,007 detik	0,007 detik	0,050 detik	kurang
13	Profil Sekolah	-	0,07 detik	0,007 detik	0,007 detik	0,050 detik	kurang
14	Lagu Anak	-	0,007 detik	0,007 detik	0,007 detik	0,050 detik	kurang

Uji coba sistem dilakukan pada komputer dengan spesifikasi perangkat keras ideal sebagai berikut :

Processor : Quad-core Max 1,60 GHz

Memory atau RAM : 4,00 GB

Monitor : 10,0" HD LED LCD

Model : Redmi 5A Mc3B

OS android : 8.1.0 OPM 1.17.1019.026

**Tabel 2.** Uji Kompatibilitas Perangkat Kedua

No	Halaman	Animasi	Teks	Audio	Gambar	Tombol	Tampilan
1	Menu Pembuka	9 detik	0,005 detik	0,05 detik	0,005 detik	0,005 detik	Baik
2	Menu Utama	1 detik	0,005 detik	0,005 detik	0,005 detik	0,005 detik	Baik
3	Menu Materi	1 detik	0,005 detik	0,005 detik	0,005 detik	0,005 detik	Baik
4	Pengenalan Sayuran-Sayuran	-	-	0,005 detik	0,005 detik	0,005 detik	Baik
5	Pengenalan Buah-Buahan	1 detik	0,005 detik	0,005 detik	0,005 detik	0,005 detik	Baik
6	Pengenalan Warna	134 detik	0,005 detik	0,005 detik	0,005 detik	0,005 detik	Baik
7	Pengenalan Anggota Tubuh	1 detik	-	0,005 detik	0,005 detik	0,05 detik	Baik
8	Pengenalan Keluarga	5 detik	0,005 detik	0,005 detik	0,005 detik	0,005 detik	Baik
9	Pengenalan Angka	4 detik	-	0,005 detik	0,005 detik	0,005 detik	Baik
10	Pengenalan Huruf	7 detik	-	0,005 detik	0,005 detik	0,005 detik	Baik
12	Game	-	0,005 detik	0,005 detik	0,005 detik	0,005 detik	Baik
13	Profil Sekolah	-	0,005 detik	0,005 detik	0,005 detik	0,005 detik	Baik
14	Lagu Anak	-	0,005 detik	0,005 detik	0,005 detik	0,05 detik	Baik

### Uji Coba terhadap User

Pada tahap uji coba terhadap *user* disebarakan kuesioner kepada 23 responden yang terdiri dari 20 siswa dan 3 guru. Kuesioner nantinya akan memberikan penilaian terhadap aplikasi ini. Adapun skala penilaian terdiri dari 5 kategori yaitu Sangat Setuju (A), Setuju (B), Cukup (C), Kurang Setuju (D). Hasil persentase didapat dari perhitungan menggunakan rumus persentase pada umumnya, berikut data hasil kuesioner.

**Tabel 3.** Rekapitulasi Hasil Kuesioner Guru

No	Pertanyaan	A	B	C	D
1	Apakah anak-anak menjadi tertarik belajar dengan menggunakan Aplikasi pembelajaran ini?	3	0	0	0
2	Apakah menurut Anda aplikasi ini dapat membantu dalam pembelajaran?	2	1	0	0
3	Apakah dengan menggunakan aplikasi pembelajaran ini menambah keaktifan anak-anak dalam belajar	3	0	0	0
4	Bagaimana menurut Anda tampilan ( <i>User Interface</i> ) aplikasi pembelajaran berbasis <i>mobilephone</i> ini menarik?	3	0	0	0
5	Apakah menurut Anda aplikasi pembelajaran multimedia berbasis <i>Mobile Phone</i> ini mudah digunakan ( <i>User Friendly</i> ) ?	0	3	0	0
6	Apakah menurut Anda fitur di dalam Aplikasi pembelajaran berbasis <i>mobilephone</i> ini sudah lengkap ?	3	0	0	0
7	Apakah informasi yang disajikan sesuai dengan materi dalam program semester (PROMES)?	3	0	0	0
8	Apakah bahasa yang digunakan dalam aplikasi pembelajaran berbasis <i>mobilephone</i> ini sangat jelas dan mudah dimengerti ?	3	0	0	0
9	Apakah langkah penggunaan Aplikasi pembelajaran ini sangat mudah dan sederhana ?	0	3	0	0
10	Apakah media ini dapat mempermudah Anda dalam proses mengajar?	3	0	0	0
Jumlah Nilai		23	7	0	0
Jumlah Responden			3		
Persentase		76,6%	23,4%	0%	0%

$$\frac{\text{Jumlah Nilai}}{\text{Jumlah Responden}} \times 100 \%$$

Hasil persentase penyebaran kuesioner dibagikan kepada 3 orang responden:

- a. Sangat Setuju : 76,6%
- b. Setuju : 23,4 %
- c. Cukup : 0 %
- d. Kurang : 0 %

Dari hasil di atas penggunaan media sebagai metode pengajaran tergolong baik. Hal tersebut dapat terlihat dari jumlah persentase 76,6% untuk kategori Sangat Setuju dan 23,4% untuk kategori Setuju.

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Pada TK. Terpadu Padre Annibale School Maumere ini bertujuan untuk membantu guru dalam proses pembelajaran, di mana dengan adanya aplikasi ini dapat berfungsi sebagai alternatif untuk pembelajaran bagi guru dalam kelasnya. Sehingga anak tidak cepat merasa bosan, dapat mempermudah dan menarik minat belajar mereka serta memberi suasana belajar yang berbeda, nyaman dan menyenangkan. Serta dapat memberikan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga mendapatkan hasil yang maksimal terhadap siswanya.

Dalam penelitian ini, penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan dan kelemahan pada sistem yang telah dibuat. Oleh karena itu, penulis menyarankan beberapa hal untuk pengembangan lebih lanjut pada program berbasis ponsel ini. Pertama, aplikasi media pembelajaran berbasis ponsel ini perlu penambahan materi yang lebih beragam untuk memperkaya ilmu pengetahuan bagi para siswa di TK tersebut. Kedua, pengembangan aplikasi pembelajaran harus dilakukan dengan menambahkan fitur-fitur yang lebih lengkap dan menarik, sehingga siswa dapat merasa lebih mudah dan senang dalam belajar menggunakan aplikasi ini. Terakhir, pengembangan aplikasi bahasa Inggris, khususnya pada bagian game, perlu dilakukan dengan menambah *game* yang bersifat mendidik dan disesuaikan dengan materi pembelajaran yang ada di TK tersebut.

## DAFTAR REFERENSI

- Anak, P., Pelealu, B. N., Afirianto, T., & Wardhono, W. S. (2019). Pengembangan game edukasi mobile augmented reality untuk membantu. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 3(2), 1492–1499.
- Annail, N. N., & Syani, M. (2024). Media pembelajaran buku cerita anak bahasa. *Jurnal Pendidikan*, 12(3). <https://doi.org/10.23960/jitet.v12i3S1.5182>
- Arridho, M., Sari, N., Ilham, R. W., & Amini, W. (2022). Perkembangan teknologi di bidang pendidikan. *Comserva*, 2(5), 468–475. <https://doi.org/10.36418/comserva.v2i5.345>
- Ilmiah, J., & Pendidikan, W. (2022). 1, 2, 3 123. *Jurnal Pendidikan*, 8(September), 298–306.
- Kusuma, W., & Cirebon, K. (2023). Jurnal teknologi ilmu komputer game edukasi menyusun kata berbasis Android dengan metode MDLC sebagai media pembelajaran anak usia dini pada PAUD. *Jurnal Teknologi Ilmu Komputer*, 1(2), 61–65. <https://doi.org/10.56854/jtik.v1i2.70>
- Kusumaningrum, H. (2022). Pemanfaatan dokumenter interaktif dalam. *Jurnal Pendidikan*, 20(2), 65–72. <https://doi.org/10.59109/addawah.v20i2.30>
- Laksana, S. D. (2025). Pemanfaatan new media dan multimedia untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital. *Jurnal Pendidikan*, 8(September).

- Model, A., Pada, K., Bangun, R., Belajar, G., Inggris, B., Android, B., & Sekolah, P. (2024). *Jurnal Informatika Terpadu*, 10(1), 35–48. <https://doi.org/10.54914/jit.v10i1.1084>
- Mukarromah, T. T., Agustina, P., Studi, P., Guru, P., Anak, P., Dini, U., & Maret, U. S. (2021). Edukids volume 18 (1) tahun 2021. *Jurnal Pendidikan Anak*, 18(229), 18–27. <https://doi.org/10.17509/edukids.v18i1.33338>
- Pahlawan, U., & Tambusai, T. (2023). Educare: Jurnal pendidikan dan kesehatan menggunakan teknik gamifikasi untuk meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa di kelas. *Educare*, 1(1), 30. <https://doi.org/10.70437/jedu.v1i1.2>
- Pembelajaran, A., & Masa, D. (2020). *Jurnal pendidikan Islam*, 1(1), 29–43.
- Penerapan, J., Informasi, T., Untuk, I., & Berbasis, A. (2022). *IT-Explore*, 01, 230–243.
- Piran, G. T., Bada, C. B., & Darkel, Y. B. M. (2025). Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran kalkulus untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman mahasiswa.
- Sandri, P. R., Trisnadoli, A., & Nugroho, E. S. (2019). Pengembangan game edukasi pengenalan bahasa Inggris dasar untuk anak TK. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 09, 59–64. <https://doi.org/10.32664/smatika.v9i02.384>
- Saragih, J., Undap, A. P. P., & Mawikere, M. C. S. (2021). *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(2). <https://doi.org/10.5281/zenodo.4659033>
- Sari, R. K., Nurani, S., Teknik, F., & Teknik, K. (2021). Quizizz atau Kahoot!: Gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(3), 78–86. <https://doi.org/10.55606/jurdikbud.v1i3.87>
- Seminar, P., Pendidikan, N., Pascasarjana, P., & PGRI, U. (2019). Prosiding seminar nasional pendidikan program pascasarjana universitas PGRI Palembang 12 Januari 2019, 190–197.
- Shortt, M., Tilak, S., Kuznetcova, I., & Martens, B. (2023). Gamification in mobile-assisted language learning: A systematic review of Duolingo literature from public release of 2012 to early 2020. *Computer Assisted Language Learning*, 36(3), 517–554. <https://doi.org/10.1080/09588221.2021.1933540>
- Syuhada, H., Hidayat, S., Mulyati, S., & Giri Persada, A. (2023). Pengembangan gamifikasi pada pelajaran matematika SD dengan metode ADDIE untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Rabit: Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab*, 9(1), 1–14. <https://doi.org/10.36341/rabit.v9i1.466>
- Tegeh, I. M., Studi, P., Pendidikan, T., & Ganesha, U. P. (2024). Efektivitas multimedia pembelajaran gamifikasi untuk. *Jurnal Pendidikan*, 14, 159–168. [https://doi.org/10.23887/jurnal\\_tp.v14i2.4112](https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v14i2.4112)