

## **Pembelajaran Kebiasaan Sehari-hari dalam Bahasa Inggris Melalui Aplikasi *English for Kids***

**Anita Sari<sup>1</sup>, Siti Latifatul Rosidah<sup>2</sup>**

Universitas Pamulang<sup>1,2</sup>  
dosen01170@unpam.ac.id<sup>1</sup>, dosen01035@unpam.ac.id<sup>2</sup>

### ***Abstract***

*Learning English by using technology is the easiest way for learners to enhance their speaking skill. English for Kids is one of non-paid English application used as English learning media especially to show English daily conversation and to increase grade 6 students' English capability at SDN 02 Cirendeudeu, Ciputat. The aims of this community service (PKM) were used to enhance English communication skill and to improve more expressions of English daily habits. There were 35 students joined this community Service Program (PKM) and the method used observation by using role-play in which the students had a dialogue as the evaluation of the used of English for Kids application. The data was gained through preparation, explanation, and observation. The results of the activity show there was 57.14% or 20 students got good scores in stage 1. The improvement occurred in stage 2, where 25 students or 71.43% got high scores. The last stage shows 91.43% or 32 students got higher scores. Based on the results it can be concluded that the use of English for Kids application is able to enhance the ability of students speaking skill and to motivate them in studying English.*

**Key words:** *Daily good habits, English for kids, speaking skill, technology-based learning media*

### **Abstrak**

Pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan media teknologi menjadi sebuah kemudahan bagi pengguna dalam meningkatkan ketrampilan berbicara dengan baik. Aplikasi *English for Kids* merupakan salah satu aplikasi non-berbayar yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Inggris khususnya dalam mengenalkan ekspresi percakapan kebiasaan sehari-hari dan meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa pada kelas VI SDN 02 Cirendeudeu Ciputat. Tujuan dari PKM ini adalah meningkatkan komunikasi berbahasa Inggris melalui aplikasi "English for Kids" serta menambah pengetahuan ekspresi kebiasaan baik sehari-hari dalam bahasa Inggris Pelaksanaan PKM ini melibatkan 35 orang siswa dengan menggunakan metode observasi menggunakan role-play dimana siswa SDN 02 Cirendeudeu melakukan dialog sebagai evaluasi dalam penggunaan aplikasi *English for Kids*. Hasil pelaksanaan PKM menunjukkan pada tahap pertama 57,14% atau 20 siswa memperoleh nilai bagus. Pada tahap ke 2 terjadi peningkatan menjadi 71,43% atau 25 siswa mendapatkan nilai bagus. Peningkatan nilai terjadi di tahap ke 3 dimana 91,43% atau 32 siswa mendapatkan nilai bagus. Berdasarkan hasil tersebut di simpulkan bahwa penggunaan aplikasi *English for Kids* dapat meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa serta dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran bahasa Inggris dikelas.

**Kata Kunci:** Aplikasi *English for kids*, kebiasaan sehari-hari, keterampilan berbicara bahasa Inggris, media pembelajaran berbasis teknologi

## A. Pendahuluan

Dalam pembelajaran bahasa Inggris ada 4 *skills* atau kemampuan yang perlu dikuasai yaitu: keterampilan menulis, membaca, mendengar, dan juga keterampilan berbicara. Keterampilan berbicara sangat diperlukan sebagai sarana komunikasi yang efektif baik dalam konteks pembelajaran bahasa pertama maupun digunakan sebagai bahasa kedua. Menurut Suryana, et al (2020) berbicara dikategorikan sebagai keterampilan yang produktif yang setiap orang dapat membangun makna berdasarkan keadaannya. Selain itu berbicara merupakan proses interaksi antara pembicara dan pendengar dan juga adanya proses berkomunikasi dalam menyampaikan pesan dari pembicara terhadap pendengar. Kemampuan berbicara tidak hanya sekedar pengetahuan tentang fitur bahasa akan tetapi kemampuan dalam memproses informasi.

Brown (2000) menambahkan 3 hal yang perlu diperhatikan ketika siswa berlatih berbicara. Pertama proses bahasa dimana siswa harus dapat mengolah bentuk kata yang mudah di pahami pada saat siswa menyampaikan makna yang dimaksud. Hal penting kedua adalah proses interaksi dimana siswa perlu mengetahui bahwa berbicara yang efektif juga melibatkan banyak mendengar. Dan yang terakhir adalah proses memahami dalam mengungkapkan pengetahuan tentang bagaimana secara linguistik bergiliran atau membiarkan siswa lain melakukannya. Dengan keterampilan berbicara yang baik, siswa dapat meningkatkannya dan mengembangkan kemampuan bahasa Inggris siswa dengan aktif melalui percakapan sehari-hari atau pun mempelajari kebiasaan-kebiasaan baik dalam bahasa Inggris.

Pembelajaran bahasa Inggris sekarang ini banyak didukung dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat dimana para siswa mampu mengaksesnya dengan mudah. Barrot (2018) menambahkan perkembangan dunia teknologi yang pesat berdampak ke berbagai aspek kehidupan dan juga pendidikan dalam penggunaan teknologi *Mobile*. Silmi (2020) mengungkapkan bahwa di era modern ini penggunaan ponsel menjadi hal biasa bagi anak-anak. Pemanfaatan teknologi saat ini sangat berkembang pesat dalam proses pembelajaran. Kegunaan ponsel sekarang ini tidak hanya digunakan sebagai alat komunikasi akan tetapi juga digunakan sebagai media pembelajaran anak melalui aplikasi-aplikasi yang berkaitan dengan kebutuhan anak dan terlebih lagi aplikasi tersebut bisa secara mudah diunduh dan digunakan.

Semakin meningkatnya kecanggihan teknologi generasi muda khususnya tingkat anak-anak sangat penting dalam mempelajari bahasa Inggris. Seperti diketahui sekarang ini pemakaian *android* sudah mulai umum dilakukan oleh siswa anak sekolah dasar untuk hal-hal yang kurang bermanfaat seperti menonton *youtube* yang tidak berhubungan dengan pembelajaran, bermain *game online* dan sebagainya. Widyastuti & Kusumawati (2018) menambahkan bahwa terdapat banyak media disekitar untuk mendukung kegiatan pembelajaran dan dimanfaatkan sebagai kemajuan teknologi dan informasi. Media dalam pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas pesan yang disampaikan guru. Media juga berfungsi untuk pembelajaran individual dimana kedudukan media sepenuhnya melayani kebutuhan belajar siswa. Sedangkan Purba & Saragih (2020) menjelaskan bahwa pembelajaran

bahasa Inggris dengan menggunakan teknologi cukup memberikan nilai yang signifikan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran menggunakan aplikasi merupakan perwujudan dari literasi digital. Suherdi (2021) mengatakan bahwa literasi digital merupakan pengetahuan serta kecakapan pengguna dalam memanfaatkan media digital, seperti alat komunikasi, jaringan internet dan lainnya.

Tim pengabdian yang terdiri dari dosen dan mahasiswa melakukan observasi dan wawancara terlebih dahulu terhadap siswa SDN 02 Cirendeuh mengenai kesulitan yang mereka hadapi dalam mempelajari bahasa Inggris khususnya berbicara aktif dalam bahasa Inggris. Kurangnya kemampuan berbicara dan mayoritas dari mereka hanya sebagai pendengar aktif namun pasif dalam berbicara bahasa Inggris. Ketidakmampuan ini diduga karena mereka tidak terbiasa berkomunikasi dengan bahasa Inggris, metode pengajaran guru yang kurang tepat serta lingkungan yang kurang tepat dan tidak mendukung sehingga mereka kurang percaya diri untuk berkomunikasi dan berlatih dalam menggunakan bahasa Inggris. Hal ini terlihat ketika siswa diberikan aktivitas *speaking* (berbicara) dalam bahasa Inggris, mereka melakukannya dengan rasa takut, tidak percaya diri, gugup dan terbata-bata.

Tujuan dari kegiatan pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat adalah mengenalkan ekspresi percakapan kebiasaan sehari-hari serta meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa. Dalam hal ini agar meningkatkan dan membantu mereka memahami bagaimana berbicara bahasa Inggris yang baik dan benar dan tentunya akan diberikan pelatihan dan pembelajaran mengenai kebiasaan – kebiasaan baik dalam bahasa Inggris menggunakan aplikasi *English for Kids*. Aplikasi ini bisa di *download* di aplikasi *store* secara gratis di *handphone*. Aplikasi “English for Kids” merupakan aplikasi belajar bahasa Inggris secara efektif. Aplikasi gratis ini sangat cocok untuk dipelajari siswa sekolah dasar bukan saja karena didukung dengan gambar yang menarik minat anak-anak untuk belajar bahasa Inggris tapi juga memiliki topik seputar kehidupan nyata seperti warna, buah-buahan, transportasi, rumah, dan makanan. Dalam aplikasi ini juga anak-anak juga belajar mengenai kebiasaan baik yang bisa diimplikasikan kedalam kehidupan sehari-hari. Aplikasi ini dapat diunduh dengan mudah melalui website ataupun android sehingga memudahkan untuk belajar kapanpun dan dimanapun. Menurut Ulwiyah (2022) aplikasi *English for Kids* mampu meningkatkan kosakata bahasa Inggris dan meningkatkan kecardasan linguistics anak melalui kegiatan mendengarkan, berbicara, merangkai dan mencocokkan kata dengan gambar.

Selain memperkaya kosakata siswa aplikasi *English for Kids* memberi kesempatan bagi siswa untuk belajar kebiasaan baik dalam bahasa Inggris dengan cara yang menyenangkan dan interaktif (Nurhidayat & Asro, J, 2024). Penggunaan *English daily good habits* dalam aplikasi ini sangat cocok dipelajari dan mudah dipahami sehingga dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari sesuai judul dari Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini yaitu “Pembelajaran kebiasaan Sehari-hari Melalui Aplikasi *English for Kids*”.

## **B. Metode Pelaksanaan**

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan secara tatap muka. kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 14 s/d 16 November 2024 selama 3 hari

dan dimulai pada pukul 07.00 sampai dengan selesai di sekolah dasar negeri (SDN) 02 Cireundeu, Tangerang Selatan yang berlokasi di Jl.Inpres No.60 Rt 03/Rw 09. Objek PKM kali ini adalah siswa sekolah dasar kelas 6 yang berjumlah sekitar 35 siswa sebagai *sample* dalam kegiatan PKM ini yang mengusung tema “Pembelajaran Kebiasaan Sehari-hari Melalui aplikasi *English for Kids*”. Adapun kegiatan pelatihan PKM ini menggunakan metode obeservasi berupa *role play* yang berfungsi mengembangkan ide dan memperluas imajinasi siswa/i SDN Cirendeu 02 dalam menggunakan berbagai ekspresi bahasa Inggris sehari-hari ketika berlatih berbicara bahasa Inggris. Menurut Harmer (2007) *simulation and role play can be used to encourage general oral fluency or to train students for specific situations, especially where they are studying English for specific purposes.*

Dalam pelaksanaan PKM ini dilakukan beberapa tahapan seperti penyampaian materi yang merupakan tahapan awal dalam memberikan penjelasan tentang aplikasi *English for Kids* dan mengajak siswa untuk mempraktekkan aplikasi ini di kelas. Tahap kedua adalah tanya jawab dan diskusi dimana siswa berdiskusi dan tanya jawab beragam ekspresi kebiasaan sehari-hari dengan topik yang berbeda-beda. Tahapan selanjutnya adalah siswa mempraktekkan dialog dengan temannya yang dibimbing dan diarahkan dalam hal pengucapan, struktur kata, dan kosakata ketika berdialog dalam bahasa Inggris. Setelah itu diadakan tahap evaluasi sebagai perkembangan dan peningkatan dalam berdialog bahasa Inggris dengan menggunakan aplikasi *English for Kids*.

## **Hasil dan Pembahasan**

Pada pelaksanaannya PKM ini menggunakan metode *role-play* yang kemudian dilanjutkan dengan praktek *real communication* dalam percakapan singkat. Adapun realisasi kegiatan PKM ini dibagi menjadi 3 siklus, yaitu penyampaian materi, pelatihan, dan evaluasi.

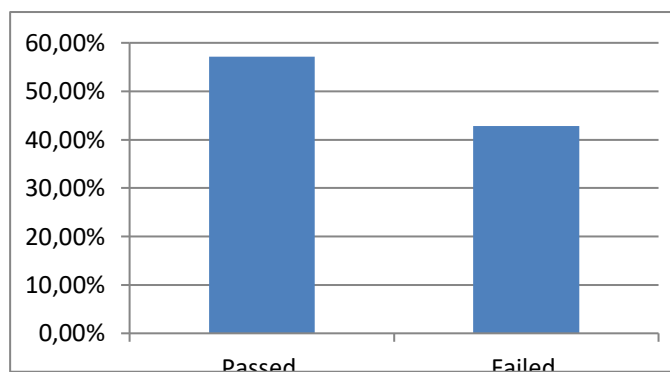
### **Tahapan 1: Penyampaian Materi**

Sebelum penyampaian materi melalui aplikasi *English for Kids* dimulai Tim PKM mahasiswa dan dosen memberikan *games* yang berkaitan dengan *daily good habits* dengan membagi mereka kedalam group. Mereka di bagi menjadi 7 kelompok dimana masing-masing kelompok terdiri dari 5 anggota. 1 orang sebagai representasi dari tiap-tiap group akan menyusun kata yang hilang dan berlomba menempelkan kata ke tembok seperti gambar dibawah ini:



**Gambar 4.1.** kegiatan belajar di kelas

Penyampaian materi berupa games memotivasi siswa untuk lebih fokus dalam belajar. Selain itu penyampaian materi berupa games juga melatih siswa berfikir kreatif dan meningkatkan konsentrasi siswa. Adapun hasil dari kegiatan belajar melalui aplikasi *English for Kids* seperti tabel dibawah ini:



Berdasarkan tabel diatas terlihat 20 siswa aktif dalam memberikan jawabannya dan memahami instruksi yang diberikan sedangkan 15 siswa masih kurangnya kosakata sehingga belum mampu menjawab pertanyaan yang diberikan. Akan tetapi dari hasil diatas penggunaan *English for kids* sangat menarik dan diminati siswa dalam belajar bahasa Inggris dan membuat mereka mendapat kosakata baru dan lebih percaya diri dalam menyampaikan ide mereka kedalam bahasa Inggris.

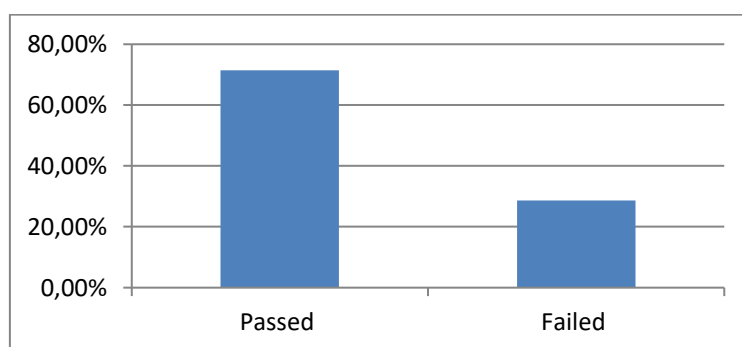
### **Tahapan 2: Pelatihan Aplikasi *English for Kids***

Setelah penyampaian materi melalui games tim PKM Unpam mengadakan pelatihan bahasa Inggris dengan menggunakan aplikasi *English for Kids*. Dalam hal ini Tim PKM Unpam memberikan contoh *good habits* yang ada dalam aplikasi seperti *wash your hands before and after eating* (cuci tangan sebelum dan sesudah makan), *do not drink water with food in your mouth* (jangan minum selagi ada makanan didalam mulut), *take small bites of food and chew them properly before swallowing* (ambil makan sedikit demi sedikit dan kunyah terlebih dahulu sebelum ditelan), *be kind to everyone* (berbuat baik kepada semua orang), dan sebagainya.



#### 4.2. Pelatihan aplikasi *English for Kids*

Setelah menampilkan ekspresi *good habits* yang ada didalam aplikasi *English for Kids*, siswa/i SDN 02 Cirendeu diminta untuk mempraktekkan aplikasi ini serta ikut serta mengucapkan ekspresi kalimat tersebut secara berulang-ulang dengan menampilkan gambar dan teks secara bersamaan. Setelah itu, dengan menggunakan kelompok sebelumnya pelatih memberikan waktu selama 10 menit untuk menghafalkan ekspresi yang kebiasaan sehari yang terdapat didalam aplikasi. Setelah selesai berdiskusi, pelatih memberikan pertanyaan terkait ekspresi kebiasaan sehari-hari yang terdapat dalam aplikasi. Dan hasilnya terlihat tabel dibawah ini:



Berdasarkan hasil diatas menunjukkan bahwa 71% atau 25 siswa mampu menjawab pertanyaan dan mengekspresikan kebiasaan sehari-hari dengan percaya diri sedangkan 10 siswa belum mampu dan masih ragu-ragu dalam menjawab pertanyaan pelatih. Akan tetapi, dalam tahap ini lebih dari separuh siswa meningkat kosakata bahasa Inggris mereka serta mampu mengekspresikan kebiasaan sehari-hari dalam bahasa Inggris dengan pengucapan yang lebih baik.

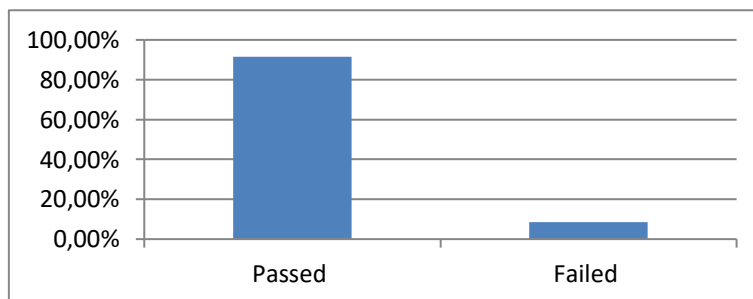
#### Tahapan 3. Evaluasi

Setelah melakukan pelatihan aplikasi *English for Kids* pelatih meminta siswa untuk melakukan dialog atau percakapan dengan teman sebayanya. Pada tahap evaluasi ini siswa menulis terlebih dahulu menulis dialog atau percakapan yang akan mereka praktekkan didepan kelas. Upaya penulisan dialog terlebih dahulu sebelum percakapan berlangsung dilakukan untuk mempermudah mengingat percakapan yang akan mereka lakukan. Latihan percakapan dilakukan berulang-ulang untuk memperlancar dan memperjelas pengucapan bahasa Inggris mereka seperti terlihat dalam gambar dibawah ini:



**Gambar 4.3. Percakapan Mengenai Daily Good Habits**

Sebelum melakukan dialog didepan kelas, mereka diberi waktu 10 menit untuk berdiskusi dan membuat dialog. Tahapan ini dilakukan sebagai evaluasi mereka dalam memahami ekspresi kebiasaan bahasa Inggris serta mempraktekkannya kedalam dialog. Pada tahapan ini, siswa begitu antusias untuk berbicara bahasa Inggris di depan kelas dan memiliki motivasi lebih dari tahapan sebelumnya. Antusias mereka dalam berdialog bahasa Inggris, memahami ekspresi kebiasaan sehari-hari, peningkatan kosakata dan pengucapan ekspresi yang jelas membuat keterampilan berbicara bahasa Inggris mereka meningkat dan mendapat nilai bagus. Dari 35 siswa dikelas sebanyak 32 siswa mampu berdialog bahasa Inggris dengan baik 3 siswa mengalami kendala dalam memahami dan berbicara bahasa Inggris seperti terlihat tabel dibawah ini:



Dari perolehan data diatas dianggap sebagai implementasi yang lebih baik dan mengalami peningkatan dari sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *English for kids* dalam pengajaran berbicara berhasil tidak hanya meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris tetapi juga menambah kosakata bahasa Inggris siswa.

### **C. Kesimpulan**

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kemasyarakatan yang ditujukan kepada murid SDN 02 Cirendeu Ciputat dengan tema ‘Pembelajaran Kebiasaan Sehari-hari Melalui Aplikasi *English for Kid*’ berjalan dengan baik. Berdasarkan hasil kegiatan PKM dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *English for Kids* sangat efektif dan dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Keberhasilan siswa dalam

berdialog berbahasa Inggris mengenai kebiasaan sehari menunjukkan respon positif yang dapat diimplimentasikan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu siswa lebih percaya diri dalam berbicara bahasa Inggris dan menunjukkan sikap positif dimana siswa dapat berlatih kembali melalui aplikasi *English for Kids*. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *English for Kids* menjadi alternatif media pembelajaran bahasa Inggris khususnya dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa.

### **Ucapan Terima Kasih**

Seluruh Tim Pengabdian mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah mendukung terlaksananya kegiatan ini, mulai dari awal hingga selesai. Ucapan terima kasih khusus disampaikan kepada Yayasan Sasmita Jaya, LPPM Universitas Pamulang, Dekan Fakultas Sastra, Kaprodi Sastra Inggris, serta seluruh dosen dan mahasiswa Universitas Pamulang yang terlibat langsung dalam kegiatan ini. Selain itu, tim PkM juga menyampaikan rasa syukur yang mendalam kepada mitra, yaitu SDN Cireundeu 02, atas sambutan hangat dan kerjasama yang diberikan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Barrot, J. S. (2018). Facebook as a learning environment for language teaching and learning: A critical analysis of the literature from 2010 to 2017. *Journal of Computer Assisted Learning*, 34(6). <https://doi.org/10.1111/jcal.12295>
- Brown.(2000). *Teaching by Principles, An Interactive Approach to Language Pedagogy*.California: Longman
- Harmer, Jeremy. (2007). *The Practice of English Language Teaching Fourth Edition*. UK: Longman Pearson Education.
- Purba, N. A., & Saragih, M. (2022). Peningkatan hasil belajar bahasa inggris melalui aplikasi duolingo dalam pembelajaran online di tengah covid -19 pada siswa smp katolik delimurni delitua. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 32-38
- Silmi, M. R. (2020). *Persepsi mahasiswa terhadap duolingo sebagai media untuk belajar bahasa inggris*. *Telaga Bahasa*, 7(2), 231–240
- Suherdi, D. (2021). *Peran Literasi Digital di Masa Pandemi*. Deli Serdang: Cattleya Darmaya Fortuna.
- Suryana, I., Hidantikarnillah, V., & Ikmi Nur Oktavianti. (2020). Enhancing Students' English Speaking Skills through Web-Based Teaching. *Eduvelop*, 3(2), 90–104. <https://doi.org/10.31605/eduvelop.v3i2.601>



- Ulwiyah, I. (2022). Pemanfaatan Aplikasi English for Kids untuk Memperkaya Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini. *JECIE (Journal of Early Childhood Inclusive Education)*, 5 (2), 82-90
- Widyastuti, M., & Kusumadewi, H. (2018). Penggunaan aplikasi duolingo dalam meningkatkan kemampuan kosakata bahasa inggris pada tenaga pengajar bimbingan belajar omega sains institut. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 237–244