



Pelatihan Ibu-ibu Perwiritan dalam Penggunaan Aplikasi *English for Kids* untuk Belajar Bahasa Inggris Anak Usia Dini

Yoni Rahayu¹, Soraya Grabiella Dinamika^{2*}, Muhammad Muslim Nasution³

¹Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Medan Area, Medan, Indonesia

^{2*}Agroteknologi, Fakultas Pertanian, Universitas Medan Area, Medan, Indonesia

³Teknik Sipil, Fakultas Teknik, Universitas Medan Area, Medan, Indonesia

Email: ^{2*}grabiella1993@gmail.com

Abstract

This Community Service (PKM) activity is carried out to disseminate useful knowledge related to the use of the application (English for Kids) to learn English for early childhood for Perwiritan women. The method of implementing this PKM is carried out with participation, partnership, networking, and process-oriented which includes socialization, demonstration, teaching, explaining, and direct practice. Participants in this activity amounted to 25 people, who were mothers of Mulia Asri Residence, Dusun IIB, Klambir Lima Kampung, Hampan Perak District, Deli Serdang Regency. The results of the activity were obtained through direct observation. The results and targets achieved in this service activity are to provide knowledge to parents, especially housewives, about the English for Kids application which can help early childhood in acquiring and learning English vocabulary in a fun way through smartphones. Thus, this activity has made a real contribution to developing children's potential to acquire English vocabulary with the assistance of mothers at home in its implementation. The questionnaire test results from the pre-test and post-test showed an N-gain result of 0.83, categorized as a high gain ($g > 0.7$). So, the participants' understanding and knowledge of the benefits and uses of the English for Kids application have increased.

Keywords: *Perwiritan, English for Kids, Early Childhood.*

Abstrak

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini dilakukan untuk menyebarkan pengetahuan yang bermanfaat terkait penggunaan aplikasi (*English for Kids*) belajar Bahasa Inggris untuk anak usia dini bagi Ibu-ibu Perwiritan. Metode pelaksanaan PKM ini dilakukan dengan *participation, partnership, networking* dan *process oriented* yang didalamnya mencakup sosialisasi, demonstrasi, mengajarkan, menjelaskan dan praktik secara langsung. Peserta dalam kegiatan ini berjumlah 25 orang, yang merupakan Ibu-ibu Perwiritan Perumahan Mulia Asri, Dusun IIB, Desa Klambir Lima Kampung, Kecamatan Hampan Perak, Kabupaten Deli Serdang. Hasil kegiatan diperoleh melalui pengamatan (observasi) langsung. Adapun hasil dan target yang dicapai dalam kegiatan pengabdian ini adalah untuk memberikan pengetahuan kepada orang tua khususnya ibu-ibu perwiritan tentang aplikasi *English for Kids* yang dapat membantu anak usia dini dalam memperoleh serta mempelajari kosa kata Bahasa Inggris dengan cara yang menyenangkan melalui *smartphone*. Dengan demikian, kegiatan ini telah memberikan kontribusi yang nyata dalam mengembangkan potensi anak memperoleh kosa kata bahasa Inggris sesuai dengan pendampingan ibu-ibu di rumah dalam pelaksanaannya. Hasil uji kuesioner dari *pre-test* dan *post-test*, menunjukkan hasil N-gain 0.83, dikategorikan sebagai perolehan yang tinggi ($g > 0.7$). Sehingga dapat diketahui bahwa pemahaman dan pengetahuan para peserta tentang manfaat dan kegunaan aplikasi *English for Kids* mengalami peningkatan. Hal ini menunjukkan bahwa materi, pemaparan dan pendampingan yang disajikan oleh tim pelaksana pengabdian, cukup dipahami dan diterima dengan sangat baik oleh para peserta pelatihan.

Kata Kunci: *Perwiritan, English for Kids, Anak Usia Dini.*

A. PENDAHULUAN

Bahasa merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Sebab, bahasa menjadi alat

komunikasi sosial yang mempengaruhi aktivitas manusia. Melalui bahasa, manusia dapat menyampaikan gagasan, ide, serta harapan. Seiring berkembangnya zaman, pemerolehan bahasa asing

menjadi hal yang juga sangat dibutuhkan dalam menghadapi dunia global. Salah satu bahasa asing yang menjadi bahasa internasional adalah bahasa Inggris. Pada saat ini, bahasa Inggris sebagai bahasa internasional tersebut sudah diperkenalkan pada anak sejak usia dini, seperti halnya adanya materi bahasa Inggris pada anak PAUD/TK. Hal ini menjadi salah satu cara dalam pemerolehan bahasa asing pada anak usia dini. Sehingga secara tidak langsung dapat menumbuhkan minat dan motivasi anak dalam mempelajari bahasa Inggris yang dapat membantunya untuk berkomunikasi secara global di era digital saat ini. Berbagai kegiatan ataupun penelitian terkait teknik pengenalan Bahasa Inggris pun telah banyak dilakukan dan terbukti mampu meningkatkan motivasi maupun pengetahuan para peserta didik, seperti pelatihan pengenalan kosakata Bahasa Inggris berbasis perangkat lunak bagi guru PAUD Qurrotul Uyun Pamekasan (Purdiyanto et al., 2021); peningkatan kosakata peserta didik melalui media lagu anak-anak berbahasa Inggris (Made et al., 2022); program *Weekly English for Kids* bagi anak-anak desa (Sutopo & Ariyani, 2023), penerapan metode fonik Bahasa Inggris melalui lagu (Hanifah et al., 2023), dsb.

Pada era digital saat ini, perkembangan dunia teknologi yang sangat pesat. berdampak ke berbagai aspek kehidupan dan juga pendidikan terutama dalam penggunaan teknologi *mobile gadget (Smartphone)* yang bukan hanya dapat digunakan sebagai alat komunikasi antar satu sama lain, sumber informasi, ataupun hiburan melainkan sebagai media pembelajaran dalam dunia pendidikan. *Gadget* saat ini bukan hanya digunakan oleh kalangan dewasa tetapi anak usia dini juga menjadi pengguna dari alat pintar ini. Kegiatan bermain oleh anak saat ini sudah lebih banyak menggunakan *smartphone* dari pada bermain di luar bersama teman sebaya. *Gadget/ Smartphone* dan perkembangan zaman bagaikan dua sisi uang yang tidak dapat dipisahkan, tentunya ia hadir dengan membawa sisi negatif dan positifnya masing-masing.

Penggunaan *gadget* yang berlangsung lama dan terus-menerus dapat berakibat buruk bagi perkembangan anak, seperti gangguan bersosialisasi (Retalia, 2020), anak menjadi pribadi tertutup, gangguan tidur, mudah marah (Miranti & Putri, 2021), kesulitan belajar (Ita & Fono, 2021), *speech delay* (keterlambatan berbicara) (Oktariani, 2022), dsb. Oleh karena itu, untuk mengantisipasi hal-hal di luar kendali, orang tua harus turut serta dalam mengawasi dan menyikapi penggunaan *gadget* oleh anak-anak. Namun, pada hakikatnya penggunaan *smartphone* tidak melulu bersifat negatif, ada beberapa keuntungan lain yang dijabarkan oleh (Hossain, 2018), yakni: 1)

Smartphone dan aplikasi yang ada di dalamnya mudah dibawa kemana-mana, 2) Siswa tidak harus membawa buku dan alat tulis, 3) Mereka bisa belajar kapanpun dan dimanapun, 4) Mereka bisa belajar ilmu bahasa yang berbeda dari perangkat yang sama secara mandiri, 5) Mereka tidak harus membayar berulang untuk menginstal dan menggunakan suatu aplikasi, dan 6) Aplikasi belajar tersebut bisa menemani mereka selama 24 jam. Orang tua juga harus bisa memanfaatkan *smartphone* tersebut sebagai sumber belajar anak, terkhususnya belajar Bahasa Inggris. Dalam hal ini, orang tua dapat memberikan permainan edukatif dengan cara mengunduh aplikasi bermain yang edukatif untuk anak dalam mengurangi dampak negatif dari gadget.

Adapun salah satu aplikasi perangkat lunak permainan Bahasa Inggris yang dapat membantu anak dalam pemerolehan kosa kata nya di usia dini yaitu aplikasi perangkat lunak bernama “English for Kids.” ‘*English for Kids*’ atau ‘Bahasa Inggris Untuk Anak’ merupakan suatu aplikasi belajar bahasa Inggris yang disajikan dengan gambar maupun permainan seperti mencocokkan dan merangkai kata (Ulwiyah, 2022). Dengan menggunakan aplikasi ini anak mampu dengan mudah mengenal kosakata baru Bahasa Inggris secara menyenangkan. Disamping itu, aplikasi ini juga dapat meningkatkan kecerdasan linguistik anak melalui kegiatan mendengarkan, merangkai dan mencocokkan kata dengan gambar.

Tim pengabdian telah melakukan observasi awal di Perumahan Mulia Asri Dusun IIB, Desa Klambir Lima Kampung, Kecamatan Hamparan Perak, Kabupaten Deli Serdang pada sejumlah orang tua yang tergabung dalam Perwiritan Ibu-Ibu Perumahan Mulia Asri. Dari observasi dan wawancara awal yang dilakukan, tim pengabdian menemukan bahwa semua Ibu-Ibu perwiritan yang memiliki anak usia dini, memperbolehkan anak mereka untuk mengakses *Smartphone* orang tuanya, bahkan ada anak usia dini yang sudah memiliki *gadget/smartphone* mereka sendiri. Adapun *gadget/smartphone* yang dipakai anak-anak usia dini itu bertujuan untuk mengakses gim, menonton saluran video Youtube, menonton dan membuat konten TikTok, dsb. Sangat disayangkan karena tidak ada anak yang mengakses video ataupun media pembelajaran melalui *gadget/smartphone* tersebut. Para Ibu-ibu tersebut pun mengaku bahwa mereka mengizinkan anak-anak mereka menggunakan *gadget/smartphone* tersebut agar anak-anak tenang, sehingga orang tua dapat sedikit bersantai dan mengerjakan pekerjaan lainnya, tanpa diganggu oleh anak mereka. Ibu-ibu tersebut pun tidak mengetahui bahwa ada berbagai aplikasi perangkat lunak yang bisa digunakan oleh anak mereka sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal yang telah dilakukan oleh tim pengabdian, maka tim pengabdian berinisiatif untuk memberikan pemahaman dan pelatihan secara komprehensif bagi Ibu-ibu Perwiritan Perumahan Mulia Asri tentang pentingnya penggunaan *gadget/smartphone* secara sehat dengan memanfaatkan perangkat lunak berbasis edukasi, yakni, aplikasi *English for Kids*, yang bertujuan agar anak dapat mempelajari Bahasa Inggris secara menyenangkan dan praktis.

B. PELAKSAAAN DAN METODE

Adapun lokasi pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilakukan di salah satu rumah warga di Perumahan Mulia Asri, Dusun IIB, Desa Klambir Lima Kampung, Kecamatan Hamparan Perak, Kabupaten Deli Serdang. Peserta dalam kegiatan ini berjumlah 25 orang yang merupakan anggota Perwiritan Ibu-ibu Perumahan Mulia Asri. Kegiatan ini berlangsung pada tanggal 25-26 Agustus 2023, pukul 16.00-18.00 WIB. Sasaran yang dituju dalam kegiatan ini adalah Ibu-ibu perwiritan perumahan mulia asri, dusun IIB, Desa Klambir Lima Kampung, Kecamatan Hamparan Perak, Kabupaten Deli Serdang untuk melakukan sosialisasi maupun pendampingan tentang penggunaan Aplikasi *English for Kids* sebagai media bermain dan belajar bahasa Inggris anak.



Gambar 1. Kegiatan Pelatihan Ibu-ibu Perwiritan dalam Penggunaan Aplikasi *English for Kids* untuk Belajar Bahasa Inggris Anak Usia Dini

Beberapa metode pendekatan yang akan dipakai antara lain (Dewi et al., 2021) yakni, *Participation*, pendekatan partisipasi menempatkan keterlibatan berbagai pihak dalam kegiatan pengabdian yang berbasis penelitian ini. 2. *Partnership*, membangun kemitraan (*partnership building*) merupakan salah satu pendekatan yang sangat efektif diterapkan ke dalam program-program yang sifat dan lingkungannya melingkupi aspek yang cukup luas. Sasaran dari *partnership* adalah membangun keterbukaan, akuntabilitas, juga membangun kontrol bersama, yang diharapkan mampu menumbuhkan *trust* bersama dari pihak-pihak yang terkait dalam

program ini antara lain: lembaga pendidikan, pemerintah daerah/nagari/desa dan tokoh masyarakat. 3. *Networking* (jaringan kerja) sangat bermanfaat untuk membangun semangat visi gerakan bersama. Kerjasama antara masyarakat dapat berfungsi sebagai kekuatan-kekuatan dalam kegiatan pengabdian yang berbasis penelitian ini. 4. *Process Oriented* (orientasi pada proses), pendekatan yang mencurahkan perhatian pada *process oriented* ditujukan untuk mempersiapkan secara sungguh-sungguh pengabdian di perumahan Mulia Asri, Dusun IIB, Desa Klambir Lima Kampung, Kecamatan Hamparan Perak, Kabupaten Deli Serdang.

Kegiatan pelatihan ini diawali dengan pengisian *pre-test* kuesioner, lalu dilanjutkan dengan demonstrasi tentang bagaimana menggunakan aplikasi *English for Kids* yang sudah di unduh di *smartphone*, pembimbingan, diskusi dan pengisian *post-test* kuesioner. Kemudian membimbing dan mendampingi para ibu-ibu secara terpadu agar dapat menggunakan aplikasi secara mandiri nantinya.



Gambar 2. Proses pengunduhan dan pendampingan penggunaan aplikasi *English for Kids*

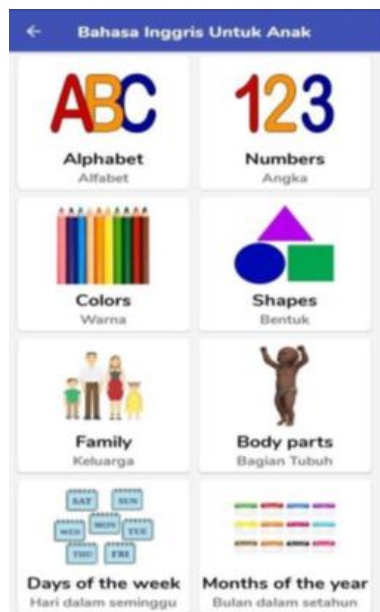
Kegiatan ini dilakukan agar dapat mengetahui seberapa jauh orang tua memahami penggunaan aplikasi ini yang nantinya setelah orang tua sudah bisa menggunakan aplikasi ini dengan baik, maka mereka diminta untuk mengajarkan cara menggunakan aplikasi tersebut kepada anak secara langsung di rumah.



Gambar 3. Diskusi tentang penggunaan aplikasi *English for Kids*

Kegiatan pendampingan ini dilakukan secara langsung yaitu melalui tatap muka dengan peserta.

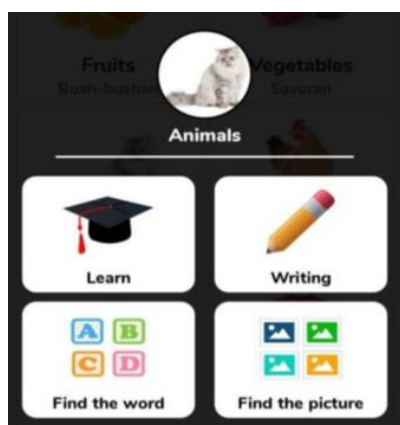
Dalam proses pemerolehan kosakata Bahasa Inggris melalui aplikasi ‘English for Kids’, orang tua harus mengunduh aplikasi English for Kids di telepon pintar (*smartphone*) terlebih dahulu. Kemudian, sosialisasi disampaikan terkait penggunaan aplikasi ‘English for Kids’.



Gambar 4. Tampilan utama aplikasi English for Kids

Adapun cara mengunduh aplikasi English for Kids tersebut antara lain:

- 1) Buka tampilan *menu* pada *smartphone*
- 2) Lalu pilih “playstore”
- 3) Kemudian cari di laman pencarian dengan menuliskan “English for kids” pada kolom pencarian.
- 4) Setelah itu muncul aplikasi English for kids,
- 5) Kemudian klik “pasang” atau “Install”
- 6) Setelah aplikasi terinstall klik “buka”. Maka aplikasi English for Kids sudah bisa digunakan di *smartphone*.



Gambar 5. Tampilan opsi permainan aplikasi English for Kids

Pada aplikasi ini terdapat 20 jenis kosakata yaitu Alphabet (Huruf), Numbers (Angka), Colors (Warna), Shapes (Bentuk), Family (Keluarga), Body parts (Bagian tubuh), Days of the week (Hari dalam seminggu), Months of the year (Bulan dalam setahun), Fruits (Buah-buahan), Vegetables (Sayuran), Animals (Hewan), Birds (Burung), Food (Makanan), Clothes (Pakaian), Kitchen (Dapur), Bathroom (Kamar mandi), Living room (Ruang tamu), School (Sekolah), Sports (Olahraga), dan Professions (Profesi). Pada setiap kosa kata terdapat jenis pilihan kegiatan seperti *Learn* (Belajar), *Writing* (Merangkai kata), *Find the word* (Mencocokkan gambar dengan kata), dan *Find the picture* (Mencocokkan kata dengan gambar). Selain itu, aplikasi ini telah menerapkan keempat keterampilan berbahasa yakni *listening* (mendengar), *speaking* (berbicara), *reading* (membaca), dan *writing* (menulis). Sehingga dengan kegiatan-kegiatan pada aplikasi ini anak dapat dengan mudah mengenal kosakata baru bahasa Inggris secara menyenangkan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang telah dicapai dalam pengabdian kepada masyarakat bertajuk ‘Pelatihan Ibu-ibu Perwiritan dalam Penggunaan Aplikasi English for Kids untuk Belajar Bahasa Inggris Anak Usia Dini’, yang telah dilakukan oleh tim dosen bagi para Ibu-ibu Anggota Perwiritan, yang berjumlah 25 peserta, yang berlokasi di Perumahan Mulia Asri Dusun IIB, Desa Klambir Lima Kampung, Kecamatan Hampan Perak, Kabupaten Deli Serdang, sebelum dan setelah kegiatan diperoleh *gain* pengetahuan dan pemahaman peserta tentang penggunaan aplikasi English for Kids seperti yang tersaji pada tabel 1 dibawah ini:

Tabel 1. N-gain perolehan *pre-test* dan *post-test*

No	Item Pertanyaan	Hasil		N-gain	Ket
		Pre-test	Post-test		
1	Mengetahui dampak negatif penggunaan <i>gadget/smartphone</i>	21	25	1	Tinggi
2	Mengetahui dampak positif penggunaan <i>gadget/smartphone</i>	23	25	1	Tinggi
3	Mengetahui manfaat belajar Bahasa Inggris bagi anak usia dini	17	22	0.62	Sedang
4	Mengetahui manfaat penggunaan <i>gadget/smartphone</i> sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris	15	22	0.7	Tinggi
5	Mengetahui jenis-jenis aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris	9	20	0.68	Sedang

6	pada <i>gadget/smartphone</i> Mengetahui cara memilih dan mengunduh aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris melalui <i>gadget/smartphone</i>	10	22	0.8	Tinggi
7	Mengetahui manfaat dan tujuan aplikasi <i>English for Kids</i> pada <i>gadget/smartphone</i>	7	21	0.77	Tinggi
8	Mengetahui cara mengoperasikan aplikasi <i>English for Kids</i> melalui <i>gadget/smartphone</i>	3	23	0.9	Tinggi
9	Mengetahui kekurangan dan kelebihan pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan aplikasi <i>English for Kids</i>	6	23	0.89	Tinggi
10	Memahami cara penyampaian tujuan, manfaat serta cara penggunaan aplikasi <i>English for Kids</i> kepada anak usia dini	11	25	1	Tinggi
Rerata N-gain		0.83	Tinggi		

Sejumlah 10 butir pertanyaan yang sama diajukan pada *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* dan *post-test* diisi oleh seluruh peserta. Nilai *pre-test* yang ditampilkan pada tabel diatas mengacu kepada jumlah peserta yang menjawab benar pada butir soal tertentu, begitu pun pada nilai *post-test* yang ditampilkan.

Hasil perhitungan N-gain 0.83 dikategorikan sebagai perolehan yang tinggi ($g > 0,7$). Sehingga dapat diketahui bahwa pemahaman dan pengetahuan para peserta tentang manfaat dan kegunaan aplikasi *English for Kids* mengalami peningkatan. Hal ini menunjukkan bahwa materi, pemaparan dan pendampingan yang disajikan oleh tim pelaksana pengabdian, cukup dipahami dan diterima dengan sangat baik oleh para peserta pelatihan.

Pada item pertanyaan pertama ditemukan bahwa seluruh peserta telah mengetahui dampak negatif penggunaan *gadget/smartphone*, seperti gangguan bersosialisasi (Retalia, 2020), anak menjadi pribadi tertutup, gangguan tidur, mudah marah (Miranti & Putri, 2021), kesulitan belajar (Ita & Fono, 2021), *speech delay* (keterlambatan berbicara) (Oktariani, 2022), dsb. Maka, pada akhirnya, para orang tua harus memiliki sikap dan peraturan dasar tersendiri yang harus mereka persiapkan untuk mengelola

pemakaian *gadget/smartphone* anak mereka masing-masing.

Pada item pertanyaan kedua, tampak bahwa seluruh peserta yang merupakan Ibu-ibu anggota perwiratan telah memahami dan mengetahui dampak positif penggunaan *gadget/smartphone*, seperti aplikasi yang ada di dalamnya mudah dibawa kemana-mana, bisa belajar kapanpun dan dimanapun, bisa belajar ilmu bahasa yang berbeda dari perangkat yang sama secara mandiri, tidak harus membayar berulang untuk menginstal dan menggunakan suatu aplikasi, dan aplikasi belajar tersebut bisa menemani anak selama 24 jam. Namun, begitupun, harus tetap ada kontrol yang tepat sasaran dari orang tua terhadap aktivitas daring anak.

Pada item pertanyaan ketiga, tampak bahwa sejumlah 22 peserta telah mengetahui manfaat belajar Bahasa Inggris bagi anak usia dini, seperti menambah khasanah kemampuan berbahasa asing, mengasah kemampuan komunikasi bahasa asing, dan mempersiapkan diri anak usia dini untuk menghadapi gelombang globalisasi yang semakin besar di usia dewasa mereka kelak, sebab Bahasa Inggris merupakan modal bagi anak-anak untuk pekerjaan mereka di masa depan.

Pada item pertanyaan keempat, menunjukkan bahwa sejumlah 22 peserta telah mengetahui manfaat penggunaan *gadget/smartphone* sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris. Dimana dengan belajar menggunakan *gadget/smartphone* membuat anak-anak tetap bisa terhubung dengan perkembangan informasi dan teknologi yang selalu terkini.

Pada item pertanyaan kelima, tampak bahwa sejumlah 20 orang peserta telah mengetahui jenis-jenis aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris pada *gadget/smartphone* lainnya, seperti *Lingokids*, *Kiddopia*, *Monkey Junior*, *Speakia*, *Studycat*, dsb.

Pada item pertanyaan keenam, sejumlah peserta sudah memahami dan mengetahui cara memilih dan mengunduh aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris melalui *gadget/smartphone*. Adapun bagi para peserta yang belum begitu fasih dalam memilih dan mengunduh aplikasi melalui platform *gadget/smartphone*, tim pengabdian tetap membimbing mereka secara seksama setelah kegiatan pengabdian selesai dilaksanakan.

Pada item pertanyaan ketujuh, sejumlah 21 peserta sudah mengetahui manfaat dan tujuan aplikasi *English for Kids* pada *gadget/smartphone*, yakni anak mampu dengan mudah mengenal kosakata baru Bahasa Inggris secara menyenangkan. Disamping itu, aplikasi ini juga dapat meningkatkan kecerdasan linguistik anak melalui

kegiatan mendengarkan, merangkai dan mencocokkan kata dengan gambar.

Pada item pertanyaan kedelapan, sejumlah 23 peserta mengetahui bagaimana cara menggunakan atau mengoperasikan aplikasi *English for Kids* melalui *gadget/smartphone* peserta masing-masing. Pada tahap ini, tim pengabdian menampilkan layar *gadget/smartphone* yang diproyeksikan pada dinding, sehingga seluruh peserta dapat mengikuti langkah-langkah yang dipaparkan oleh tim pengabdian secara komprehensif dan menyeluruh. Adapun pada saat tahapan ini berlangsung, tim pengabdian mempersilahkan para peserta untuk mengajukan pertanyaan dan melakukan diskusi dengan tim pengabdian maupun antar peserta. Pada tahap ini, peserta juga dilatih mulai dari proses pemilihan aplikasi pada *gadget/smartphone*, proses pengunduhan aplikasi, proses pemasangan aplikasi pada *gadget/smartphone*, hingga pada proses pemilihan permainannya. Hal ini dilakukan agar para peserta dapat menyampaikan dan mengajarkannya bagi anak mereka ataupun anak usia dini lainnya yang berada dalam keluarga/murid/kolega mereka.

Pada item pertanyaan kesembilan, sejumlah 23 peserta telah mengetahui kekurangan dan kelebihan pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan aplikasi *English for Kids*. Kekurangan aplikasi ini seperti harus terkoneksi selalu dengan jaringan internet saat memakainya, dan kurang baik apabila anak terus-menerus menatap layar *gadget/smartphone*, yang dapat berdampak pada kesehatan mata dan kordinasi gerak tubuh anak. Kelebihan aplikasi ini ialah gambar yang jelas, warna yang menarik, deskripsi objek yang jelas dan mudah dipahami anak.

Pada item pertanyaan kesepuluh, ditemukan bahwa seluruh peserta mampu memahami cara penyampaian tujuan, manfaat, serta cara penggunaan aplikasi *English for Kids* kepada anak usia dini. Tahap ini merupakan tahap refleksi yang menunjukkan keinginan dan komitmen para peserta untuk meneruskan ilmu yang mereka dapat dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini kepada anak usia dini yang ada pada lingkungan mereka.

D. PENUTUP

Simpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul ‘Pelatihan Ibu-ibu Perwiritan dalam Penggunaan Aplikasi *English for Kids* untuk Belajar Bahasa Inggris Anak Usia Dini’ dapat dikatakan berlangsung dengan lancar sesuai tujuan dan rencana yang telah dipersiapkan. Para

peserta yang sebelumnya tidak mengenal atau mengetahui tentang keberadaan aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris anak berbasis perangkat lunak, kini, telah mengetahui dan mampu menggunakan aplikasi tersebut, hal ini ditunjukkan oleh hasil N-gain kuesioner yang dikategorikan tinggi dan dari hasil pendampingan pelatihan langsung yang dibimbing oleh tim pengabdian. Kegiatan ini mendapat sambutan sangat baik terbukti dengan bertambahnya jumlah peserta di hari kedua dan juga antusias peserta datang tepat waktu untuk mengikuti kegiatan dengan tidak meninggalkan tempat sebelum waktu pelatihan berakhir.

Saran

Adapun saran dari tim pengabdian yakni perlunya penambahan waktu pelaksanaan kegiatan pengabdian sehingga tujuan kegiatan dapat tercapai sepenuhnya. Selain itu, pada kegiatan selanjutnya perlu dihadapkannya anak dari peserta untuk mengetahui lebih lanjut tentang keberhasilan kegiatan. Di kemudian hari, diharapkan agar para peserta dapat mencoba aplikasi lainnya.

E. 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>
- Dewi, M. P., Fatzah, U., & Zatiti, Z. (2021). Pendampingan Pengenalan Bahasa Inggris Sejak Dini dengan Belajar sambil Bermain melalui Bimbingan “English For Child” bagi Guru-Guru Raudhatul Athfal dan PAUD. *Jurnal Dedikasia: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1). <https://doi.org/10.30983/dedikasia.v1i1.4980>
- Fang, J. W., Hwang, G. J., & Chang, C. Y. (2022). Advancement and the foci of investigation of MOOCs and open online courses for language learning: a review of journal publications from 2009 to 2018. In *Interactive Learning Environments* (Vol. 30, Issue 7). <https://doi.org/10.1080/10494820.2019.1703011>
- Hanifah, A., Febriani, F., Nopriyana, F., Yoga Fadhilah, M., Nur Aeny, N., Mulyani, S., Nur Sahara Putri, W., & Hidayati, I. N. (2023). PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN PENERAPAN METODE FONIK MELALUI LAGU DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS. *DEVOSI*, 4(2).

- <https://doi.org/10.33558/devosi.v4i2.7268>
- Hossain, M. (2018). Exploiting Smartphones and Apps for Language Learning: A Case Study with The EFL Learners in a Bangladeshi University. *Review of Public Administration and Management*, 06(01). <https://doi.org/10.4172/2315-7844.1000241>
- Ita, E., & Fono, Y. M. (2021). PENDAMPINGAN KESULITAN BELAJAR PADA SMARTPHONE ADDICTION CHILD DI PAUD TERPADU CITRA BAKTI. *Jurnal Abdimas Ilmiah Citra Bakti*, 2(2). <https://doi.org/10.38048/jailcb.v2i2.377>
- Made, N., Suwandesi, A., Ratminingsih, N. M., & Dewi, K. S. (2022). Implementing English Kids' Song Media to Improve Students' Vocabulary Achievement. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris Undiksha*, 10(2).
- Miranti, P., & Putri, L. D. (2021). Waspadai Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Jendela PLS*, 6(1). <https://doi.org/10.37058/jpls.v6i1.3205>
- Oktariani, O. (2022). Gadget dan Speech Delay pada Anak Usia Dini Pasca Pandemi Covid 19. *JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN, PSIKOLOGI DAN KESEHATAN (J-P3K)*, 3(3).
- Purdiyanto, Istapra, E., Kusumah, R. G. T., & Walid, A. (2021). Increasing Students' Learning Outcomes Through the Implementation of Outing Class Strategy in Natural Science Subject. *Proceedings of the International Conference on Educational Sciences and Teacher Profession (ICETeP 2020)*, 532. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210227.063>
- Retalia. (2020). Dampak Intensitas Penggunaan Smartphone Terhadap Interaksi Sosial. *EduPsyCouns*, 2(2).
- Sadiq, R. B., Cavus, N., & Ibrahim, D. (2021). Mobile application based on CCI standards to help children learn English as a foreign language. *Interactive Learning Environments*, 29(3). <https://doi.org/10.1080/10494820.2019.1579239>
- Sutopo, B., & Ariyani, W. (2023). Peningkatkan Kemampuan Vocabulary Melalui Program "Weekly English For Kids" Bagi Anak-Anak Di Desa Pelem Kecamatan Pringkuku Kabupaten Pacitan Jawa Timur. *Jurnal Abdimasa Pengabdian Masyarakat*, 6(2). <https://doi.org/10.36232/jurnalabdimasa.v6i2.3891>
- Ulwiyah, I. (2022). Pemanfaatan Aplikasi 'English For Kids' untuk Memperkaya Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 5(2). <https://doi.org/10.31537/jecie.v5i2.707>