

Perancangan Animasi Interaktif Untuk Pembelajaran *Fun English* Berbasis *Mobile* Di Rumah Belajar Senen

Alinda Steffany¹ Ade Suryadi²

¹ Universitas Bina Sarana Informatika ² Universitas Bina Sarana Informatika

Jl.Kramat Raya No.98 Kec. Senen, Kota Jakarta Pusat, Indonesia

e-mail: ¹alinstffy1411@gmail.com ²ade.axd@bsi.ac.id

Artikel Info : Diterima : 09-01-2026 | Direvisi : 06-04-2026 | Disetujui : 01-06-2026

Abstrak - Kurangnya ketertarikan siswa dalam belajar bahasa Inggris di Rumah Belajar Senen (RBS) disebabkan oleh anggapan bahwa bahasa Inggris adalah Pelajaran paling sulit dan membosankan. Terbatasnya media interaktif membuat siswa kurang aktif dalam proses belajar. Penelitian ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran animasi interaktif berbasis Android dengan pendekatan *Fun English*, yang memadukan unsur visual, audio, dan interaktif guna meningkatkan minat serta pemahaman siswa. Metode yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan penyebaran kuesioner, Aplikasi diuji menggunakan metode *black-box* dan evaluasi pengguna menunjukkan tanggapan yang positif. Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada 20 siswa, sebanyak 97.5% responden menyatakan menarik. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi dinilai efektif dan layak digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Inggris yang menyenangkan dan inovatif.

Kata Kunci : Animasi, Pembelajaran, Interakti

Abstracts - *The lack of student interest in learning English at Rumah Belajar Senen (RBS) is driven by the perception that English is the most difficult and boring subject. The limited use of interactive media makes students less engaged in the learning process. This study aims to design an Android-based interactive animation learning media using the Fun English approach, which combines visual, audio, and interactive elements to increase students' interest and understanding. The development method used is the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), with data collection techniques including observation, interviews, and questionnaires. The application was tested using the black-box method, and user evaluation showed positive feedback. Based on a questionnaire given to 20 students, 97.5% of respondents stated that the application was interesting, indicating that the application is considered effective and suitable as a fun and innovative English learning tool.*

Keywords : Animation, Interactive, Learning

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan cara bagi manusia untuk berkomunikasi satu sama lain, manusia tidak dapat berkomunikasi satu sama lain tanpa bahasa. Adanya bahasa mempengaruhi aspek kehidupan, tak terkecuali bahasa Inggris. Oleh karena itu, memperkenalkan bahasa Inggris sejak usia dini merupakan salah satu cara untuk menjadi modal yang kuat bagi anak-anak untuk mengetahui dunia luar (Wahyudi, 2023).

Seperti halnya di komunitas Sekolah Belajar Senen (RBS) membentuk salah satu jadwal mengajar bahasa Inggris bertema *English Fun* untuk kelas 4,5 dan 6 Menurut (Anisa et al., 2023) Metode *Fun English* sendiri mengedepankan pembelajaran bahasa Inggris yang menyenangkan, kreatif, dan aktif. RBS merupakan salah satu komunitas belajar mengajar yang didirikan pada tahun 2005 bertujuan memberikan keterampilan dasar literasi dengan mendukung untuk memastikan anak-anak dapat terus bersekolah (Nugroho Wahyu, 2023). kegiatan belajar di RBS masih menggunakan metode pembelajaran bersifat manual walaupun sudah menggunakan *ebook* tetap saja anak-anak cenderung merasa bosan dan kurang aktif.

Terdapat beberapa permasalahan diantaranya adalah keterbatasan media pembelajaran yang menarik dan mampu memicu rasa ingin tahu siswa. Masih banyak sekolah dasar yang belum memanfaatkan teknologi digital secara maksimal dalam proses belajar mengajar. Selain itu, tidak semua pengajar memiliki kesempatan atau pelatihan yang memadai untuk mengembangkan media pembelajaran yang berbasis teknologi. Akibatnya, proses belajar terasa membosankan dan monoton sehingga siswa kurang antusias dalam belajar.

Berdasarkan Permasalahan di atas diusulkan adanya pengembangan media pembelajaran animasi interaktif berbasis Android sesuai dengan karakteristik perkembangan anak di era digital. Menurut (Basuki, B., Aisyah, A.,



Jamilah, J., & Prawiyata, (2023) Metode pembelajaran harus bisa menyesuaikan diri dengan berbagai gaya belajar siswa, supaya pengalaman belajar menjadi lebih efektif dan efisien. (Wicaksana, 2024) Menyatakan versi Android terus berkembang dan versi baru telah bermunculan.

Salah satu upaya untuk menerapkan inovasi ini adalah melalui perancangan dan implementasi animasi interaktif dengan metode *Fun English* di Rumah Belajar Senen (RBS). Sehingga yang memberikan ruang bagi anak-anak untuk belajar secara menyenangkan dan tidak terbebani oleh sistem pembelajaran formal.

Adanya elemen visual yang menarik dan fitur interaktif yang melibatkan siswa secara langsung, proses pembelajaran menjadi lebih hidup dan tidak monoton. Media seperti ini juga memungkinkan siswa untuk belajar dengan kecepatan mereka sendiri, mengeksplorasi materi secara mandiri, serta meningkatkan pemahaman konsep secara lebih mendalam. Selain itu, penggunaan animasi interaktif juga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif (Fadillah et al., 2025).

Peneliti-peneliti sebelumnya juga telah menunjukkan efektivitas penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif berbasis android. Misalnya (Rosmiati & Farabi, 2023) Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis animasi interaktif dengan model ADDIE. Hasilnya, 95,5% siswa merasa media ini efektif dan menarik dalam membantu pemahaman materi kebudayaan. Dan juga, (Az' Zahra et al., 2021) Poster interaktif berbasis Android dikembangkan menggunakan model ADDIE dan divalidasi oleh berbagai ahli. Rata-rata skor validasi mencapai 92,88%, menunjukkan media ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

(Fadillah et al., 2025) merancang aplikasi pembelajaran interaktif dirancang dengan Android Studio dan menekankan kemudahan akses serta fitur kuis interaktif. Hasilnya menunjukkan aplikasi ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar. Demikian juga, (Saputra Tanjung & Zarnelly, 2021) Penelitian ini merancang aplikasi multimedia pembelajaran untuk TK berbasis Android dengan hasil UAT sebesar 91% dari guru dan siswa. Aplikasi dinyatakan efektif meningkatkan motivasi dan memudahkan proses belajar mengajar.

(Widyaa et al., 2022) merancang Aplikasi kosakata bahasa Jepang berbasis Android dinyatakan nyaman dan mudah digunakan oleh mayoritas pengguna. Sebanyak 50% pengguna merasa lebih tertarik mempelajari bahasa Jepang setelah menggunakannya.

Berdasarkan penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis animasi interaktif dengan menggunakan Android Studio dan model ADDIE memiliki landasan yang kuat secara teoritis dan empiris. Media pembelajaran *Fun English* dirancang sebagai solusi untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar bahasa Inggris dengan pendekatan yang menyenangkan, visual, dan interaktif, sesuai dengan karakter anak-anak di era digital. Melalui penerapannya di RBS, diharapkan *Fun English* dapat menjadi inovasi yang mendorong pembelajaran yang lebih menarik, kreatif, dan relevan dengan perkembangan zaman, sehingga belajar bahasa Inggris menjadi kegiatan yang dinikmati, bukan dihindari.

1. Identifikasi Permasalahan

Dalam merancang pembelajaran animasi interaktif. Terdapat beberapa permasalahan yang menjadi dasar perlunya inovasi dalam proses belajar-mengajar yaitu:

- a. Media pembelajaran yang digunakan belum sepenuhnya menarik rasa ingin tahu siswa.
- b. Kurangnya pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran menyebabkan kegiatan belajar mengajar menjadi kurang interaktif.
- c. Diperlukan pendekatan yang efektif untuk membantu adik-adik Rumah Belajar Senen lebih mudah memahami dan tertarik dalam belajar bahasa Inggris.
- d. Pelajaran bahasa Inggris sering kali dianggap sulit dan membosankan oleh adik-adik, sehingga minat mereka dalam mempelajarinya menjadi rendah.

2. Masud dan Tujuan

- a Merancang media pembelajaran animasi interaktif berbasis Android yang dapat digunakan untuk membantu pengajar meningkatkan efektivitas dalam pengajaran bahasa Inggris di Rumah Belajar Senen (RBS).
- b menggunakan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak untuk memotivasi siswa agar lebih aktif dan tertarik dalam belajar bahasa inggris.

3. Ruang Lingkup Aplikasi

Ruang lingkup aplikasi ini meliputi:

- a Program aplikasi ini hanya dapat digunakan pada sistem operasi Android.
- b Aplikasi ini ditujukan untuk anak-anak sekolah dasar.
- c Materi pembelajaran yang disajikan hanya mencakup dasar-dasar bahasa inggris.
- d Terdapat quiz untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan.

METODE PENELITIAN

A. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Dilakukan secara langsung sejak 13 April 2025 di Rumah Belajar Senen yang berlokasi di Jl. Dahlia No.13, RT 13/RW 1, Kramat, Kec. Senen, Jakarta Pusat. Peneliti ikut serta dalam kegiatan belajar mengajar untuk mengamati interaksi antara pengajar dan siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris.

2. Wawancara

Dilakukan dengan siswa serta Ibu Putri dan Bapak Avin selaku pengajar dan penanggung jawab kurikulum, guna mengumpulkan informasi terkait kebutuhan pembelajaran dan pelaksanaan program di RBS.

3. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan dengan mengkaji teori, artikel ilmiah, dan referensi aplikasi sejenis yang berkaitan dengan animasi interaktif dalam pembelajaran bahasa Inggris, sebagai dasar teoritis dalam penyusunan penelitian ini.

B. Model Pengembangan Aplikasi

Metode yang digunakan penelitian ini yaitu observasi, wawancara dan mengumpulkan informasi atau referensi terdahulu menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). yang berarti setiap tahapan, dari yang pertama hingga yang kelima, harus diterapkan dengan urutan yang jelas dan tidak dapat dilakukan secara acak. Meskipun lebih sederhana dibandingkan dengan model desain lainnya, kelima tahap ini tetap sangat efektif. Sifatnya yang sederhana dan terstruktur, model desain ini mudah dipahami dan diterapkan (Rosmiati & Farabi, 2023).



Sumber (Az' Zahra et al., 2021)

Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses perancangan animasi interaktif berbasis *mobile* android untuk media pembelajaran *Fun English* melalui model ADDIE yang bertujuan untuk membantu pengajar serta minat anak di RBS dalam belajar bahasa Inggris.

A. Analisis (Analysis)

Tahap analisis dilakukan melalui pengamatan langsung di RBS untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan dalam proses belajar bahasa Inggris. Berdasarkan hasil analisis, perancangan animasi interaktif *Fun English* harus disesuaikan dengan usia siswa serta dirancang semenarik mungkin agar pembelajaran terasa menyenangkan dan mudah dipahami.

1. Analisis Kebutuhan Pengguna

- a Materi yang diajarkan meliputi kosakata dasar: buah, hewan, warna, makanan, bentuk, anggota tubuh, dll.
- b Metode belajar menonton video lagu bahasa Inggris.
- c Kendala siswa cepat bosan, konsentrasi berbeda-beda, dan tidak semua dapat menyerap materi dengan baik.
- d Solusi diperlukan media pembelajaran animasi interaktif berbasis Android yang menyenangkan.
- e Tujuan membantu siswa belajar mandiri di rumah dan mengulang materi secara lebih menarik.

2. Analisis Karakteristik Pengguna

- a Aplikasi digunakan oleh siswa SD kelas 4–6 di Rumah Belajar Senen (RBS).
- b Media animasi interaktif digunakan saat proses belajar, lalu diberikan kuis/*game* sebagai evaluasi.
- c Siswa dapat mengakses materi kembali secara mandiri di rumah melalui aplikasi.
- d Menjadi alat bantu pengajar dalam menyampaikan materi secara efektif dan menyenangkan

3. Analisis Kebutuhan Sistem

Dalam perancangan animasi interaktif menggunakan perangkat *hardware* dan *Software* berikut tabel penjelasan kebutuhan perangkat yang dibutuhkan untuk perancangan animasi interaktif berbasis android pembelajaran *Fun English*.

Tabel 1. Kebutuhan Perangkat

Perangkat	Keterangan
-----------	------------




Windows 11	Sistem operasi utama yang digunakan untuk menjalankan proses pengembangan aplikasi.
Android 13	Sistem operasi pada perangkat pengguna untuk menjalankan aplikasi <i>Fun English</i> . Menurut (Dewi, I. P., Mursyida, L., & Samala, 2021). Merupakan salah satu sistem operasi mobile yang paling banyak digunakan saat ini. Penggunaannya telah menyebar secara luas di berbagai belahan dunia dan menjadi sistem operasi utama yang tertanam di banyak perangkat mobile .
Android Studio	IDE utama untuk merancang, mengembangkan, dan menguji aplikasi Android.
Fierbase	Layanan backend untuk autentikasi pengguna, penyimpanan data, dan pelacakan hasil belajar, Sekarang dimiliki oleh Google dan dirancang untuk membantu para developer dalam mengembangkan aplikasi dengan lebih mudah(Purnomo, R. F., Purbo, O. W., & Aziz, 2020).
Java	Bahasa pemrograman yang digunakan untuk membangun logika dan fungsi dalam aplikasi. Satu bahasa pemrograman yang digunakan dalam pengembangan Android studi Hingga kini (Saputra Tanjung & Zarnelly, 2021).
WebView	Digunakan untuk menampilkan dan memutar video pembelajaran dari YouTube secara langsung. Menurut (Putra et al., 2021), WebView menyediakan berbagai Application Programming Interface (API) yang memungkinkan terjadinya komunikasi antara kode dalam aplikasi Android dengan JavaScript yang terdapat pada halaman web.
Photoshop	Aplikasi pengolah gambar untuk membuat aset visual seperti ikon, karakter, dan latar animasi. Menurut (Lim & Arnomo, 2022) Adobe Photoshop adalah perangkat lunak buatan Adobe Systems yang digunakan untuk mengedit foto, membuat efek visual, dan mengolah gambar.

Sumber : Hasil Penelitian (2025)

B. Desai (Design)

1) Perancangan *Storyboard*

Menurut (Rosmiati & Farabi, 2023) “*Storyboard* merupakan suatu rancangan yang sangat mendetail dari tampilan suatu layar atau hanya gambaran umum saja. *Storyboard* ini dihasilkan dari ide yang kemudian dikembangkan menjadi rangkaian alur gerak animasi yang disusun secara berurutan”.

1.		<p>Menu login adalah tampilan pertama, terdapat tampilan masukan email & kata sandi. Gambar : logo <i>fun English</i> Tombol : <i>email, password, login, register, & lupa password</i>. Music : <i>backgroundmusicvisual.mp3</i></p>
2.		<p>Menu lupa password adalah tampilan jika pengguna yang lupa password sebelumnya. Gambar : Logo <i>fun English</i> Tombol : <i>Email, kirim & Kembali ke menu login</i></p>
3.		<p>Halaman registrasi, tampilan jika pengguna ingin menggunakan aplikasinya terdapat tampilan masukan nama, email & password. Gambar : Logo <i>fun english</i> Tombol : <i>email, password, register & Kembali ke menu login</i></p>

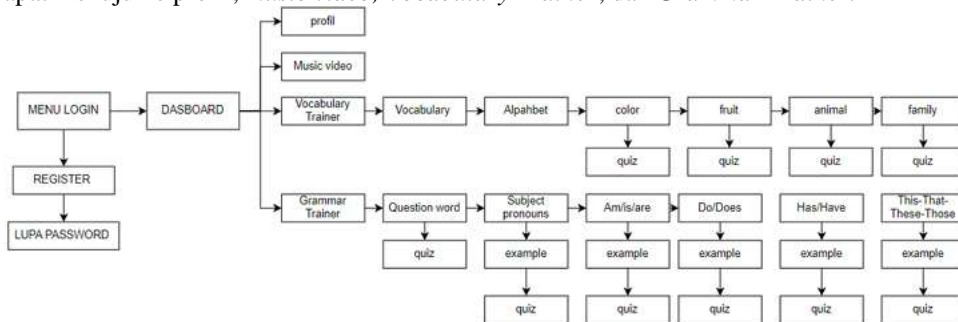
Sumber : Hasil Penelitian (2025)

Gambar 2. *Storyboard*

2) Struktur Navigasi

Menurut ((Fitriani et al., 2022)) struktur navigasi dirancang untuk menghubungkan adegan-adegan berupa alur proses aplikasi dan Struktur navigasi termasuk struktur terpenting pembuatan aplikasi dan gambarnya sudah ada pada tahap perancangan. Struktur navigasi aplikasi ini dimulai dari menu *login* yang terhubung dengan

fitur registrasi dan lupa *password*, kemudian masuk ke *dashboard* sebagai pusat akses utama. Dari *dashboard*, pengguna dapat menuju ke profil, *music video*, *Vocabulary Trainer*, dan *Grammar Trainer*.



Sumber : Hasil Penelitian (2025)
 Gambar 4. *Structure Navigasi*

C. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini Pengembangan aplikasi dilakukan berdasarkan desain yang telah dibuat sebelumnya. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah Java dengan Android Studio Sebagai *IDE (Integrated Development Environment)*. Berikut tampilan *user interface* aplikasi yang telah dikembangkan.

Tabel 2. Tampilan Aplikasi

	<p>Tampilan Login Tampilan ini merupakan tampilan pembuka yang berisi email, <i>password</i>, lupa <i>password</i>, registrasi dan login.</p>
	<p>Tampilan Register Tampilan registrasi merupakan tampilan jika penggunaan baru akan mendaftar untuk masuk ke dalam aplikasi. yang terdapat masukan nama, <i>email</i>, <i>password</i>, tombol daftar dan tombol Kembali ke halaman login.</p>
	<p>Tampilan Dashboard Menu tampilan <i>dashboard</i> terdapat tombol gambar <i>profile</i> di sebelah kiri atas dan terdapat tampilan materi pembelajaran seperti video music, <i>vocabulary trainer</i> dan <i>grammar trainer</i> yang dapat di geser ke kanan kiri.</p>
	<p>Tampilan Quiz materi nouns Setiap materi <i>nouns</i> dilengkapi dengan fitur <i>quiz</i> yang berfungsi untuk mengukur pemahaman siswa terhadap kosakata yang telah dipelajari. Setiap materi memiliki kuis yang berbeda-beda, disesuaikan dengan jenis kata benda yang ditampilkan. Salah satu bentuk soalnya yang digunakan dalam mencocokkan kata dengan gambar yang sesuai.</p>

Sumber : Hasil Penelitian (2025)

D. Implementasi (*Implementation*)

Implementasi pada aplikasi ini dilakukan melalui pengujian menggunakan metode *white-box* dan *black-box*. Pengujian metode *white-box* digunakan untuk menguji logika dan alur program secara menyeluruh dari dalam sistem. Sementara itu, *black-box* digunakan untuk mengevaluasi fungsi aplikasi dari sisi pengguna tanpa melihat

struktur internal kode. Kedua metode ini dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi dapat berjalan dengan baik, bebas dari kesalahan (*error*), dan siap untuk diimplementasikan secara langsung sebagai media pembelajaran.

1. White Box

Tabel 3 Hasil Pengujian *White Box Testing Login*

No	Skenario Pengujian	Jalur Code	Hasil yang diharapkan	Kesimpulan
1	email = "alin@gmail.com" dan password = "123456"	<i>mAuth.signInWithEmail AndPassword(email, password) - if (task.isSuccessful)</i>	Toast: "Login berhasil!", masuk ke <i>DashboardActivity</i>	Sesuai
2	email = "belum terdaftar" dan password = "123456"	<i>mAuth.signInWithEmail AndPassword(email, password) - else addOnCompleteListener</i>	Toast: "Login gagal": [pesan error]	Sesuai
3	Email dan password kosong	<i>if (email.isEmpty())</i>	Toast: "Email dan password tidak boleh kosong"	Sesuai
4	Tekan tombol Register	<i>registerButton.setOn ClickListener { startActivity(Register Activity) }</i>	Pindah ke halaman pendaftaran (<i>RegisterActivity</i>)	Sesuai
5	Tekan tombol Forgot Password	<i>forgotPasswordText.setOn ClickListener { startActivity(ForgotPasswordActivity) }</i>	Pindah ke halaman lupa password (<i>ForgotPasswordActivity</i>)	Sesuai
6	Tekan tombol back	<i>onBackPressedDispatcher.addCallback()</i>	Aplikasi kembali ke Home	Sesuai

Sumber : Hasil Penelitian (2025)

Tabel 4. Hasil Pengujian *White Box Testing dashboard*

No	Skenario Pengujian	Jalur Code	Hasil yang diharapkan	Kesimpulan
1	Klik tombol profil	<i>mAuth.sendPasswordReset Email(email) if (task.isSuccessful)</i>	Berpindah ke halaman <i>ProfileActivity</i>	Sesuai
2	Slider ditampilkan saat Dashboard dibuka	<i>mAuth.sendPasswordReset Email(email) task.isSuccessful = false</i>	Gambar tampil dalam slider dan bisa digeser	Sesuai
3	Klik gambar slider pertama (<i>MusicVdieo</i>)	<i>case 0: SliderAdapterMusicVideoActivity</i>	Berpindah ke halaman video	Sesuai
4	Klik gambar slider kedua (<i>Vocabulary Trainer</i>)	<i>case 1: VocabularyTrainerActivity</i>	Navigasi ke halaman <i>vocabulary trainer</i>	Sesuai
5	Klik gambar slider ketiga (<i>Grammar Trainer</i>)	<i>case 2: GrammarTrainerActivity</i>	Navigasi ke halaman <i>grammar trainer</i>	Sesuai
6	Tekan tombol back	<i>getOnBackPressedDispatcher().addCallback()</i>	Kembali ke halaman <i>LoginActivity</i>	Sesuai

Sumber : Hasil Penelitian (2025)

2. Black Box

Tabel 5 Hasil Pengujian *Black Box Testing Login*

No	Skenario Pengujian	Tes Case	Hasil yang diharapkan	Kesimpulan
1	Email dan password diisi dengan akun yang belum terdaftar	Email:(belum terdaftar) Password: (123456)	Sistem akan menolak hak akses dan akan menampilkan sebuah pesan login gagal	<i>Valid</i>
2	Password yang dimasukan salah	Email : (benar) Password : (salah)	Sistem kan menolak hak akses dan akan menampilkan login gagal	<i>Valid</i>
3.	Salah atau tidak diisi	Email : (benar) Password : (-)	Sistem kan menolak hak akses dan akan Kembali ke menu hp	<i>Valid</i>
4.	Email dan password diisi denga data yang benar	Email : (benar) Password : (benar)	Sistem kan menerima hak akses dan akan menampilkan halaman utama	<i>Valid</i>

Sumber : Hasil Penelitian (2025)

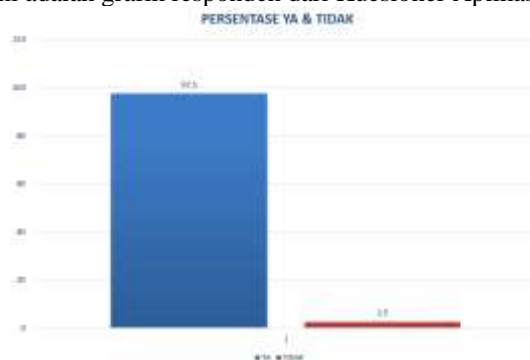
Tabel 6. Hasil Pengujian *Black Box Testing Dashboard*

No	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Kesimpulan
1	Klik tombol yang bergambar karakter	Sistem akan menampilkan halaman profil	<i>Valid</i>
2	Klik image button <i>music video</i>	Sistem akan menampilkan halaman video	<i>Valid</i>
3	Klik <i>image button Vocabulary trainer</i>	Sisitem akan menampilkan halaman jenis-jenis materi <i>vocabulary trainer</i>	<i>Valid</i>
4	Klik <i>image button grammar trainer</i>	Sisitem akan menampilkan halaman jenis-jenis materi <i>grammar trainer</i>	<i>valid</i>

Sumber : Hasil Penelitian (2025)

E. Evaluasi (*Evaluation*)

Pengujian aplikasi dilakukan secara langsung kepada anak-anak di RBS untuk mengevaluasi efektivitas pembelajaran dan respon mereka terhadap animasi interaktif *Fun English*. Selain itu, wawancara dengan siswa dan pengajar serta penyebaran kuesioner kepada 20 anak digunakan untuk menilai kelayakan dan pengalaman penggunaan aplikasi. Berikut ini adalah grafik responden dari Kuesioner Aplikasi animasi interaktif *Fun English*:



Sumber : Hasil Penelitian (2025)

Gambar 8. Tampilan Grafik Presentase

Berdasarkan angket yang diberikan kepada 20 anak di RBS, 97,5% responden menyatakan aplikasi *Fun English* menarik, mudah digunakan, dan sesuai dengan materi pembelajaran bahasa Inggris. Seluruh responden merasa terbantu dengan animasi dan suara, memahami isi materi dengan baik, serta ingin kembali menggunakan aplikasi ini dalam kegiatan belajar mereka.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengembangan dan pengujian, aplikasi *Fun English* berbasis Android mendapatkan respons positif dari siswa di Rumah Belajar Senen. Tampilan yang menarik, suara yang interaktif, serta fitur-fitur seperti *vocabulary trainer*, *music video*, dan kuis membuat siswa lebih antusias dalam belajar bahasa Inggris. Aplikasi ini juga dinilai mampu mendorong pembelajaran mandiri, karena anak-anak dapat dengan mudah

mengulang materi di rumah sesuai kecepatan belajar mereka masing-masing. Secara umum, aplikasi ini terbukti fungsional, relevan, dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa di era digital.

Meskipun aplikasi ini telah memberikan hasil yang baik, pengembangannya masih bisa ditingkatkan. Ke depan, materi pembelajaran sebaiknya diperluas tidak hanya sebatas kosakata dan *grammar* dasar, tetapi juga mencakup percakapan, serta latihan membaca dan mendengarkan. Tampilan visual dan audio juga bisa dibuat lebih dinamis agar semakin menarik bagi anak-anak. Selain itu, akan lebih baik jika aplikasi dikembangkan untuk lintas platform, seperti versi iOS atau *website*, agar bisa menjangkau lebih banyak pengguna dari berbagai jenis perangkat.

REFERENSI

- Anisa, A., Harmilawati, & Sabaruddin. (2023). Kegiatan Fun English untuk Meningkatkan Kosakata Siswa. *PENDIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 34–37. <https://doi.org/10.47435/pendimas.v2i2.2029>
- Az' Zahra, F., Sekaringtyas, T., & Hasanah, U. (2021). Pengembangan Poster Interaktif Berbasis Android Pada Muatan Ipa Kelas Iv Sekolah Dasar. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(2), 131–144. <https://doi.org/10.37478/optika.v5i2.1066>
- Basuki, B., Aisyah, A., Jamilah, J., & Prawiyata, Y. D. (2023). *Metode Pembelajaran Bahasa Inggris*. PT. Litrase Nusantara Abadi Grup.
- Fadillah, E., Permatasari, E., & Lesmana, F. A. (2025). *Perancangan Aplikasi Pembelajaran Interatif Dengan Adroid Studio Pada SMK Teladan Pematangsiantar Building an Interactive Learning Application with Android Studio*. 1(1).
- Fitriani, L., Fatimah, D. D. S., & Novitasari, S. (2022). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Bahasa Inggris untuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Berbasis Android. *Jurnal Algoritma*, 19(2), 537–546. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.19-2.1140>
- Lim, W., & Arnomo, S. A. (2022). Rancangan Bangun Aplikasi Storyboard Berbasis Android. *Jurnal Comasie*, 7(4), 122–133.
- Nugroho Wahyu. (2023). Peran Relawan Komunitas Rumah Belajar Senen (RBS) Dalam Program Wajib Belajar Bagi Anak-Anak Yang Rentan Menjadi Anak Jalanan. In *Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta: Vol. VIII (Issue I)*. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/75819>
- Purnomo, R. F., Purbo, O. W., & Aziz, R. A. (2020). *FIREBASE MEMBANGUN APLIKASI BERBASIS ANDROID*. Penerbit ANDI.
- Putra, R. B. D., Budi, E. S., & Kadafi, A. R. (2021). Perancangan WebView Template Pada Android Studio Arctic Fox Studi Kasus: Dagangrumah.com. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 8(6), 374. <https://doi.org/10.30865/jurikom.v8i6.3685>
- Rosmiati, M., & Farabi, N. A. (2023). *Pengembangan Animasi Interaktif sebagai Media Pembelajaran Kebudayaan Indonesia dengan Model ADDIE*. 9(1), 79–88.
- Saputra Tanjung, A., & Zarnelly. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Multimedia Pembelajaran Anak Berbasis Android Pada Taman Kanak-Kanak Islam Masjid Raya Pekanbaru. *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 7(2), 108–115.
- Wahyudi. (2023). Pengenalan Bahasa Inggris Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Di Desa Sukasari. *Jurnal Pengabdian Mandiri Vol.2, No.1, Januari 2023*, 2(Januari), 77–82.
- Wicaksana, Y. (2024). *Urutan Versi Android dari Awal Hingga Android 15*. <https://www.bhinneka.com/blog/urutan-android/>
- Widyaa, S., Amalia, R., & Rismayani, R. (2022). Perancangan Aplikasi Animasi Interaktif Japanese Vocabulary Berbasis Android. *Multinetics*, 8(1), 35–41. <https://doi.org/10.32722/multinetics.v8i1.4577>