

ISSN (ONLINE) 2598-9936



INDONESIAN JOURNAL OF INNOVATION STUDIES
PUBLISHED BY
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SIDOARJO

Table Of Contents

Journal Cover	1
Author[s] Statement	3
Editorial Team	4
Article information	5
Check this article update (crossmark)	5
Check this article impact	5
Cite this article.....	5
Title page	6
Article Title	6
Author information	6
Abstract	6
Article content	7

Originality Statement

The author[s] declare that this article is their own work and to the best of their knowledge it contains no materials previously published or written by another person, or substantial proportions of material which have been accepted for the published of any other published materials, except where due acknowledgement is made in the article. Any contribution made to the research by others, with whom author[s] have work, is explicitly acknowledged in the article.

Conflict of Interest Statement

The author[s] declare that this article was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright Statement

Copyright © Author(s). This article is published under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) licence. Anyone may reproduce, distribute, translate and create derivative works of this article (for both commercial and non-commercial purposes), subject to full attribution to the original publication and authors. The full terms of this licence may be seen at <http://creativecommons.org/licences/by/4.0/legalcode>

Indonesian Journal of Innovation Studies

Vol. 27 No. 1 (2026): January
DOI: 10.21070/ijins.v27i1.1868

EDITORIAL TEAM

Editor in Chief

Dr. Hindarto, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Managing Editor

Mochammad Tanzil Multazam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Editors

Fika Megawati, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Mahardika Darmawan Kusuma Wardana, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Wiwit Wahyu Wijayanti, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Farkhod Abdurakhmonov, Silk Road International Tourism University, Uzbekistan

Bobur Sobirov, Samarkand Institute of Economics and Service, Uzbekistan

Evi Rinata, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

M Faisal Amir, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Dr. Hana Catur Wahyuni, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

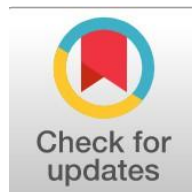
Complete list of editorial team ([link](#))

Complete list of indexing services for this journal ([link](#))

How to submit to this journal ([link](#))

Article information

Check this article update (crossmark)



Check this article impact (*)



Save this article to Mendeley



(*) Time for indexing process is various, depends on indexing database platform

Simple Past Tense Learning Using Enjoy English for Nusantara Application

Pembelajaran Simple Past Tense Melalui Aplikasi Enjoy English for Nusantara

Ana Amelia, ana_amelia@institutpendidikan.ac.id, (1)

Institut Pendidikan Indonesia, Indonesia

Dina Lisdiani, dina.lisdiani83@gmail.com, ()

Institut Pendidikan Indonesia, Indonesia

Rini Yulia, riniyulia56@gmail.com, ()

Institut Pendidikan Indonesia, Indonesia

Muhammad Reiva Primayana, reivaprimayana1@gmail.com, ()

Institut Pendidikan Indonesia, Indonesia

Yopi Subastian, yopisubastian@gmail.com, ()

Institut Pendidikan Indonesia, Indonesia

Aam Ahmad Saepurohman, ahmad.saepurohman10@gmail.com, ()

Institut Pendidikan Indonesia, Indonesia

Encep Rafli Adi Putra Pratama, enceprafladiadiputrapratama25@gmail.com, ()

Institut Pendidikan Indonesia, Indonesia

⁽¹⁾ Corresponding author

Abstract

General Background: English grammar mastery remains a foundational requirement for EFL learners, particularly in expressing past events through simple past tense structures. **Specific Background:** Junior high school students frequently encounter difficulties in vocabulary recall, grammatical accuracy, and sequencing past events, especially within contextual learning topics such as *No Littering*. **Knowledge Gap:** Although digital learning media and grammar instruction have been widely discussed, limited studies describe the use of context-based interactive applications integrated with audio, simulation, and drill activities at the junior high school level. **Aims:** This study aims to identify students' learning problems, describe the implementation of the Enjoy English for Nusantara application, and examine students' language skill development during its use. **Results:** The findings show improvements in vocabulary retention, grammatical accuracy, event sequencing, and students' confidence in oral English, supported by observations, interviews, and learning documentation. Audio from native speakers familiarized students with sentence patterns, while drill activities strengthened language habits. **Novelty:** This study presents an integrated digital application combining contextual material, native-speaker audio, interactive simulation, and drill practice for simple past tense learning. **Implications:** The results suggest that interactive digital learning media may serve as an alternative approach for junior high school English instruction, supporting student engagement and structured language practice..

Highlights

- Students demonstrated stronger vocabulary recall and sentence construction accuracy
- Interactive simulation supported clearer sequencing of past events
- Audio and drill activities encouraged greater student participation in oral practice

Keywords

Simple Past Tense; EFL Learners; Digital Learning Application; Interactive Learning; Grammar Practice

Published date: 2026-01-24

I. Pendahuluan

Bahasa Inggris memiliki posisi penting sebagai bahasa komunikasi global yang digunakan dalam pendidikan, teknologi, dan interaksi lintas budaya. Dalam konteks pembelajaran EFL (*English as a Foreign Language*), penguasaan struktur tata bahasa menjadi fondasi utama untuk mendukung keterampilan berbahasa secara menyeluruh. Menurut Harmer, tata bahasa berfungsi sebagai sistem aturan yang mengatur bagaimana kata dan frasa tersusun sehingga dapat membentuk makna yang jelas [1]. Hal ini sejalan dengan pandangan Brown yang menyatakan bahwa pemahaman tata bahasa merupakan komponen fundamental yang membantu pembelajar membangun komunikasi yang runtut dan dapat dipahami [2].

Salah satu aspek tata bahasa yang menjadi tantangan besar bagi pembelajar EFL adalah *simple past tense*. Hornby menjelaskan bahwa *tenses* menunjukkan waktu terjadinya suatu tindakan, dan bentuk *past tense* menjadi krusial dalam konteks menceritakan peristiwa masa lampau [3]. Namun, sejumlah penelitian menunjukkan bahwa siswa sering mengalami kesulitan dalam menggunakan verba bentuk lampau, mengidentifikasi struktur kalimat, serta menyusun urutan kejadian secara logis [4], [5]. Kesalahan yang muncul umumnya berkaitan dengan *misordering*, *misinformation*, dan *omission*, yang sering terjadi akibat pengaruh bahasa ibu atau *interlingual transfer* [6]. Dulay, Burt, dan Krashen menegaskan bahwa interferensi bahasa pertama merupakan faktor signifikan yang memengaruhi kesalahan berbahasa siswa [7].

Selain itu, pembelajaran bahasa di sekolah masih cenderung menggunakan pendekatan konvensional yang minim integrasi teknologi. Padahal, pembelajaran berbasis digital terbukti dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta kualitas pemahaman siswa melalui multimedia interaktif. Mayer menyatakan bahwa pembelajaran berbasis multimedia—yang memadukan teks, audio, dan visual—mampu meningkatkan proses kognitif siswa karena informasi diproses melalui dua saluran utama, yakni visual dan auditori [8]. Hamari et al. mengatakan bahwa aplikasi interaktif dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa dan hasil belajar mereka [9].

Paparan terhadap model bahasa yang tepat sangat penting untuk penguasaan *simple past tense*. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Megawati, Mustafa, dan Bahri, mendengarkan penutur asli membantu siswa memahami pelafalan, struktur, dan pola kalimat secara natural [10]. Metode *drill* juga terbukti efektif dalam memperkuat retensi kosakata dan struktur bahasa melalui pengulangan terarah [11].

Meskipun berbagai penelitian telah membahas kesulitan *simple past tense* dan pemanfaatan teknologi pembelajaran, penggunaan aplikasi digital interaktif yang terintegrasi dengan materi kontekstual pada jenjang SMP masih relatif terbatas. Kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan aplikasi *Enjoy English for Nusantara* yang mengintegrasikan audio *native speaker*, visualisasi interaktif, dan latihan *drill* dalam pembelajaran *simple past tense* berbasis konteks materi Bab 4 *No Littering* bagi siswa SMP.

Aplikasi *Enjoy English for Nusantara* dibuat untuk memenuhi kebutuhan ini. Ini adalah media pembelajaran berbasis simulasi yang bertujuan untuk membantu siswa SMP memahami penggunaan *past tense* sederhana dan menyusun urutan kejadian secara kontekstual.

1. Menemukan masalah dengan siswa SMP dalam pembelajaran *past tense simple*;
2. Menjelaskan bagaimana aplikasi *Enjoy English for Nusantara* digunakan; dan
3. Memeriksa seberapa efektif aplikasi tersebut dalam meningkatkan kemampuan bahasa Inggris siswa

Pendekatan ini diharapkan dapat memberikan alternatif model pembelajaran bahasa Inggris yang lebih menarik, kontekstual, dan selaras dengan perkembangan teknologi pendidikan.

II. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk memahami proses dan pengalaman belajar siswa secara mendalam melalui pengamatan langsung selama kegiatan pembelajaran. Pendekatan ini dipilih karena mampu menangkap fenomena pembelajaran secara natural dan kontekstual. Creswell menyatakan bahwa penelitian kualitatif memungkinkan peneliti memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai perilaku, persepsi, dan respons peserta didik terhadap suatu proses pembelajaran [1]. Dalam penelitian ini, metode kualitatif digunakan untuk melihat seberapa efektif aplikasi *Enjoy English for Nusantara* dalam mendukung penguasaan *past tense* sederhana pada materi *No Littering*.

Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII dari salah satu SMP di Kabupaten Garut. Mereka dipilih melalui teknik *purposive sampling* karena mereka memiliki atribut yang terkait dengan fokus penelitian dan dianggap mampu memberikan informasi yang mendalam. Given menegaskan bahwa *purposive sampling* efektif dalam penelitian kualitatif ketika peneliti membutuhkan sumber data yang kaya dan kontekstual [2].

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, wawancara semi terstruktur, dokumentasi, dan catatan reflektif guru. Observasi digunakan untuk mengamati keterlibatan dan respons siswa selama penggunaan aplikasi dalam pembelajaran. Wawancara semi terstruktur dilakukan untuk menggali pengalaman dan pandangan siswa secara lebih mendalam, sedangkan dokumentasi dan catatan reflektif guru berfungsi sebagai data pendukung untuk memperkuat hasil observasi dan wawancara [3]–[5].

Analisis data mengacu pada model Miles, Huberman, dan Saldaña yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan [6]. Data yang relevan diseleksi dan disajikan secara naratif untuk mengidentifikasi pola temuan, kemudian disimpulkan melalui proses reflektif yang berkelanjutan agar hasil penelitian merepresentasikan kondisi pembelajaran secara akurat.

III. Hasil dan Pembahasan

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa dalam memahami dan menggunakan *simple past tense* setelah mengikuti pembelajaran berbasis aplikasi “Enjoy English for Nusantara”. Data diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest*, observasi, wawancara, serta dokumentasi.

1. Hasil Pretest dan Posttest

Sebelum penggunaan aplikasi, skor kemampuan siswa dalam aspek kosakata, tata bahasa, dan penyusunan urutan kejadian tergolong rendah dengan rata-rata nilai *pretest* sebesar 58,40. Setelah pembelajaran menggunakan aplikasi selama tiga kali pertemuan, nilai *posttest* meningkat menjadi 82,15.

2. Statistik Peningkatan Kemampuan Siswa

Aspek Kemampuan	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	Peningkatan (%)
Kosakata	60,20	84,10	39,7%
Tata Bahasa	55,40	80,30	44,9%
Urutan Kejadian	59,60	82,05	37,6%
Total	58,40	82,15	40,6%

Peningkatan nilai sebesar 23,75 poin menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi digital memberikan dampak signifikan terhadap kemampuan siswa dalam menggunakan *simple past tense*. Nilai *effect size* Cohen’s *d* sebesar 1,12 menunjukkan pengaruh yang tergolong besar.

3. Hasil Observasi Aktivitas Belajar

Observasi menunjukkan bahwa siswa lebih aktif bertanya, lebih berani mencoba mengucapkan kalimat, lebih cepat mengenali bentuk kata kerja lampau, serta lebih antusias saat mengikuti simulasi interaktif. Partisipasi siswa meningkat dari 45% menjadi 78% pada pertemuan ketiga.

4. Hasil Wawancara

Hasil wawancara menunjukkan bahwa 80% siswa merasa terbantu oleh fitur audio *native speaker*, 75% menyatakan metode *drill* memudahkan mereka mengingat bentuk kata kerja lampau, dan 85% menilai pembelajaran dengan aplikasi lebih menarik dibandingkan metode konvensional.

B. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi “Enjoy English for Nusantara” memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kemampuan siswa dalam memahami dan menggunakan *simple past tense*. Peningkatan rata-rata nilai dari 58,40 menjadi 82,15 mengindikasikan bahwa integrasi teknologi pembelajaran dapat menjadi strategi efektif dalam meningkatkan kompetensi kebahasaan siswa SMP.

Peningkatan yang signifikan pada aspek kosakata dan tata bahasa sejalan dengan teori pembelajaran multimedia Mayer, yang menyatakan bahwa kombinasi audio dan visual membantu siswa memproses informasi melalui saluran ganda sehingga memperkuat daya ingat dan pemahaman konsep [8]. Fitur audio *native speaker* dalam aplikasi memungkinkan siswa memperoleh model bahasa yang autentik, sehingga membantu mereka menirukan pola kalimat dan memperbaiki pelafalan secara lebih akurat.

Selanjutnya, peningkatan kemampuan siswa dalam menyusun urutan kejadian mendukung temuan Hamari et al. bahwa interaktivitas dalam media digital dapat meningkatkan keterlibatan dan makna belajar siswa [9]. Fitur simulasi dan *scenario-based tasks* dalam aplikasi membantu siswa mengaitkan struktur *simple past tense* dengan konteks kehidupan nyata, sehingga mempermudah pemahaman alur peristiwa masa lampau.

Peningkatan aktivitas belajar dan kepercayaan diri siswa juga mengindikasikan bahwa lingkungan belajar berbasis digital

mampu menciptakan suasana yang lebih aman dan menyenangkan. Temuan ini sejalan dengan penelitian Megawati, Mustafa, dan Bahri yang menyatakan bahwa paparan terhadap bahasa Inggris autentik dapat meningkatkan keakuratan berbahasa sekaligus rasa percaya diri siswa [10]. Selain itu, penggunaan metode *drill* dalam aplikasi memperkuat penguasaan bentuk kata kerja lampau, sebagaimana dijelaskan oleh Laily dan Febrianingrum bahwa latihan berulang secara terarah efektif meningkatkan retensi kosakata dan struktur bahasa [11].

Meningkatkan keterampilan siswa tidak selalu berhubungan dengan penggunaan aplikasi. Ada faktor lain yang bisa memengaruhi hasil penelitian, seperti motivasi siswa yang awal, peran guru dalam mendukung pembelajaran, dan kondisi kelas. Guru memiliki tanggung jawab untuk memberikan petunjuk, umpan balik, dan dukungan saat aplikasi digunakan untuk memastikan proses pembelajaran teratur. Selain itu, adanya efek novelty—yang merupakan daya tarik dari media pembelajaran yang berbeda dari cara biasa—dapat memengaruhi semangat siswa ketika mereka pertama kali mencoba aplikasi. Lamanya waktu penggunaan aplikasi yang mungkin singkat juga perlu diperhatikan saat mengevaluasi peningkatan keterampilan siswa.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, aplikasi "Enjoy English for Nusantara" memiliki pengaruh besar dalam kemampuan Anda menggunakan past tense sederhana. Seluruh konsep pembelajaran tetap memainkan peran penting dalam efektivitasnya. Maka dari itu, penting untuk menggabungkan media digital dengan metode pengajaran yang sesuai agar bisa mencapai hasil belajar yang berkelanjutan dan maksimal.

IV. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi "Enjoy English for Nusantara" memberikan dampak positif dan signifikan terhadap peningkatan kemampuan siswa kelas VIII dalam memahami dan menggunakan simple past tense pada materi No Littering. Peningkatan nilai rata-rata dari 58,40 (pretest) menjadi 82,15 (posttest) menunjukkan adanya pengaruh kuat dari integrasi media digital interaktif terhadap hasil belajar siswa. Temuan ini didukung oleh ukuran efek Cohen $d = 1.12$, yang dianggap besar. Ini menunjukkan bahwa metode ini efektif sebagai metode instruksional.

Selain itu, observasi menunjukkan bahwa selain meningkatkan nilai akademik, aktivitas belajar siswa meningkat dari 45% menjadi 78%, dan siswa terlihat lebih antusias, aktif, dan lebih percaya diri saat berbicara bahasa Inggris. Hasil wawancara menunjukkan bahwa simulasi interaktif, drill, dan kemampuan suara dari penutur asli membuat siswa merasa lebih terbantu.

Menurut teori pembelajaran multimedia, media audio-visual memainkan peran penting dalam mendukung pemrosesan informasi. Aplikasi interaktif meningkatkan daya ingat siswa terhadap kosakata dan tata bahasa dan membantu mereka memahami urutan peristiwa masa lalu.

Secara keseluruhan, aplikasi "Enjoy English for Nusantara" dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris siswa SMP, terutama dalam hal kosakata, tata bahasa, dan penyusunan urutan peristiwa. Studi tambahan yang menggunakan desain kuantitatif atau eksperimental, melibatkan kelompok kontrol, meningkatkan durasi penggunaan aplikasi, dan mengembangkan fitur tambahan yang mendukung penggunaan keterampilan bahasa lainnya seperti menulis dan berbicara diperlukan untuk menentukan seberapa baik aplikasi ini berfungsi di berbagai tingkat pendidikan. Akibatnya, pengembangan teknologi pendidikan harus dilakukan secara berkelanjutan dan berdasarkan bukti.

References

1. J. Harmer, *The Practice of English Language Teaching*, 5th ed. Harlow, UK: Longman, 2015, doi: 10.4324/9781315832878.
2. H. D. Brown, *Principles of Language Learning and Teaching*, 6th ed. New York, NY, USA: Pearson, 2014, doi: 10.4324/9781315832540.
3. A. S. Hornby, *Oxford Advanced Learner's Dictionary*. Oxford, UK: Oxford University Press, 2010, doi: 10.1093/acref/9780194799011.
4. A. K. Luow, "Analisis kesalahan penggunaan simple past tense," *Jurnal Elektronik Universitas Sam Ratulangi*, vol. 3, no. 3, 2016.
5. A. Alawiyah, "Analisis kesalahan penggunaan past tense dalam teks recount," *COLLASE*, vol. 5, no. 6, 2022.
6. F. Fujiyanti, E. H. Maolida, and J. Helmie, "Grammatical interference in Indonesian-English translation," *Teaching and Learning English in Multicultural Contexts*, vol. 6, no. 1, pp. 57–67, 2022, doi: 10.1109/ACCESS.2022.3212862.
7. H. Dulay, M. Burt, and S. Krashen, *Language Two*. Oxford, UK: Oxford University Press, 1982.
8. R. E. Mayer, *Multimedia Learning*, 2nd ed. Cambridge, UK: Cambridge University Press, 2009, doi: 10.1017/CBO9780511816819.
9. J. Hamari et al., "Does gamification work? A literature review," in *Proc. 47th Hawaii Int. Conf. System Sciences (HICSS)*, 2014, pp. 3025–3034, doi: 10.1109/HICSS.2014.377.
10. M. Megawati, F. Mustafa, and S. Bahri, "Listening to real English: Understanding native speakers," *English Education International Conference*, vol. 1, no. 2, pp. 350–353, 2019.
11. U. Laily and L. Febrianingrum, "The effect of drilling on vocabulary mastery," *Panyonara: Journal of English Education*, vol. 5, no. 1, pp. 30–40, 2023, doi: 10.19105/panyonara.v5i1.7040.
12. J. W. Creswell, *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research*. Boston, MA, USA, 2012, doi: 10.3102/0013189X09336671.
13. L. Given, *The SAGE Encyclopedia of Qualitative Research Methods*. Thousand Oaks, CA, USA: SAGE, 2008, doi: 10.4135/9781412961288.
14. A. DeWalt and K. DeWalt, *Participant Observation: A Guide for Fieldworkers*, 2nd ed. Lanham, MD, USA: Rowman Altamira, 2011, doi: 10.1177/1609406919879845.
15. S. Kvale and S. Brinkmann, *InterViews: Learning the Craft of Qualitative Research Interviewing*, 3rd ed. Thousand Oaks, CA, USA: SAGE, 2015.
16. J. Scott, *A Matter of Record: Documentary Sources in Social Research*. Cambridge, UK: Polity Press, 1990.
17. M. B. Miles, A. M. Huberman, and J. Saldaña, *Qualitative Data Analysis*, 3rd ed. Thousand Oaks, CA, USA: SAGE, 2014.