

## Pembelajaran Cepat *English Grammar Tenses Rules* dengan penerapan kolaborasi *Website* dan *Android*

### *Quick Learning English Grammar Tenses Rules with the application of Website and Android collaboration*

Abdullah Al Anis<sup>1</sup>, Sudrianto<sup>2</sup>, Moh.Ainol Yaqin\*<sup>3</sup>

<sup>1</sup>. Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas SosHum Universitas Nurul Jadid

<sup>2,3</sup>Program Studi Informatika, Fakultas Teknik Universitas Nurul Jadid

e-mail: abdullah81alanisfauzi@gmail.com<sup>1</sup>, sudriyanto21@gmail.com<sup>2</sup>, ainolyaqin09@unuja.ac.id<sup>3</sup>

#### Abstrak

Bahasa Inggris merupakan bahasa Internasional, kebanyakan Negara-negara berkembang atau maju menjadikan bahasa Inggris menjadi bahasa kedua dalam melakukan komunikasi sehari-hari. Hal tersebut merupakan salah satu alasan pembelajaran bahasa Inggris menjadi penting untuk dipelajari. Pembelajaran bahasa Inggris diberikan sejak dini, sebagai pondasi awal untuk mengembangkan pendidikan bahasa Inggris merupakan salah satu cara untuk bersaing Bangsa ini di rana dunia Internasional. Pembahasan yang cukup *urgent* pada bahasa Inggris adalah bagaimana cara membuat kalimat yang baik dan benar, sesuai dengan *rule* dalam kaidah bahasa Inggris. Pembelajaran tersebut ada di pembahasan *Tenses*, *Tenses* adalah aturan penulisan kalimat dari *subject verb* (Kata kerja) *object* atau keterangan yang sesuai dengan kondisi waktu yang terjadi (masa sekarang, lampau atau yang akan datang). Pembelajaran akan dirancang tidak membosankan, dengan media yang akan digunakan berbasis *website* dan *android*, agar lebih interaktif dan belajar bahasa Inggris menyenangkan. *Website* sebagai pengelola data atau informasi agar pembelajarannya dinamis dan *android* sebagai media menampung hasil dari *website*. Kolaborasi ini akan membuat pembelajaran lebih cepat, interaktif dan berkelanjutan. Hasil dari penelitian ini adalah membangun dan merancang aplikasi *web* dan *android* tentang pembahasan *Grammar Tense Rules* secara cepat dan benar di MIA (Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamia).

**Kata Kunci:** Bahasa Inggris, *Tense rules*, *Website*, *Android*.

#### Abstract

*English is an international language, most developing or developed countries make English a second language in daily communication. This is one of the reasons learning English is important to learn. Learning English is given from an early age, as the initial foundation for developing English language education, which is one way to compete with this Nation in the world of the International. The urgent discussion in English is how to make good and correct sentences, according to the rules of English. The learning is in the discussion of tenses, tenses are the rules for writing sentences from the subject verb (verb) object or information that is in accordance with the conditions of the time that occurs (present, past or future). The learning will be designed not to be boring, with the media to be used based on websites and androids, to make it more interactive and fun learning English. Website as a data or information manager so that learning is dynamic and Android as a medium for accommodating the results of the website. This collaboration will make learning faster, more interactive and sustainable. The results of this study are to build and design web and android applications regarding the discussion of Grammar Tense Rules quickly and correctly in MIA (Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamia).*

**Keywords:** *English, Tense rules, Website, Android*

#### Pendahuluan

Pribahasa yang cukup terkenal tentang bahasa bahwasanya "*Language is key to open window of world*" (Bahasa adalah kunci untuk membuka jendela dunia). Bahasa dapat memberikan ilmu tentang bagaimana cara berkomunikasi dengan orang asing, sehingga adat istiadat, kebiasaan tata karma bisa dengan cepat dikuasai, hal tersebut berdampak bisa pergi kemana saja. Menguasai semua bahasa yang ada di dunia mungkin menjadi hal yang sulit. Ada satu bahasa yang mayoritas digunakan oleh kebanyakan Negara yaitu Bahasa Inggris. Bahasa Inggris *adalah English as an international language*[1], artinya dengan bisa menggunakan bahasa Inggris dapat berkomunikasi dengan orang asing. Konsep belajar

\*) Penulis Korespondensi : ainolyaqin09@unuja.ac.id

bahasa menurut orang Arab adalah dengan cara menghafal [2], terutama pada bagian *Vocabulary* (Kosa Kata), setelah bagian tersebut dilewati maka selanjutnya adalah Tata Bahasa (*Grammar*). Banyak bagian dari tata bahasa Inggris dari paling dasar sampai tingkat *advance*, dimulai dari kata, klausa, kalimat dan paragraf. Keempat hal tersebut yang cukup membingungkan adalah kalimat, karena penerapan kalimat menyesuaikan dengan waktu diantara waktu lampau, sekarang dan yang akan datang, pembelajaran tersebut dalam *Grammar* (Tata Bahasa) Bahasa Inggris disebut dengan penggunaan *Tenses*. *Tenses* adalah salah satu ilmu yang mempelajari kalimat dalam bahasa Inggris [3], secara umum *tenses* ada 12 formula, meski ada yang mengatakan bahwa sampai 16 formula. Pembelajaran *tenses* akan lebih menyenangkan jika dibuat bukan secara konvensional akan tetapi menggabungkan dengan perkembangan teknologi yaitu menggunakan media *website* dan *android* atau secara *online*. Penggunaan media pembelajaran *online* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Inggris yang lebih tinggi bila dibandingkan dengan penggunaan media pembelajaran *offline* [4]. Aplikasi *online* tersebut untuk peserta didik dimulai dari tingkat *elementary* (SD/MI), bertujuan untuk secara cepat memahami tentang tata bahasa dalam bahasa Inggris khusus pelajaran tentang *tenses* secara cepat dan dapat dipraktikkan dalam menyusun kalimat atau secara komunikasi, karena praktik lebih baik daripada sekedar teori [5]. Fokus penelitian adalah pada pembelajaran *tenses* secara cepat dan tepat pada tingkat pendidikan dasar, sehingga menjadi pondasi untuk bersaing dengan Negara maju.

#### **Penelitian Terkait**

Penelitian terkait pertama tentang Aplikasi Media Pembelajaran *Tenses* Bahasa Inggris berbasis *Android* [6]. *Grammar* atau tata bahasa merupakan pelajaran pokok dalam bahasa Inggris dasar, salah satu pembelajarannya adalah *tenses*, *tenses* yang dipakai *Present Tense*, *Past Tense*, *Future Tense* dan *Past Future Tense*. Perancangan sistemnya menggunakan UML (*Unified Modeling Language*) lebih detail mengarah pada *Use Case Diagram*, *Activity Diagram* dan *Sequence Diagram*. Hasil dari penelitian ini telah dirancang dan dibuat aplikasi Pembelajaran *Tenses* Bahasa Inggris berbasis *Android*.

Penelitian berikutnya dengan judul Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Pada *Handphone* dengan *J2ME* [7]. Perkembangan bahasa Inggris sudah seolah-oleh menjadi bahasa kedua di setiap negara setelah bahasa Nasional di setiap negara-negara di dunia, karena pentingnya penggunaan bahasa Inggris yang digunakan di semua bidang seperti percakapan, pendidikan, perdagangan dan lain-lain. Bahasa Inggris menjadi sangat penting untuk dipelajari. Alur sistem pada penelitian ini di gambarkan oleh *flowchart*, hasilnya telah dirancang dan dibuat Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Pada *Handphone* dengan *J2ME*.

Penelitian berikutnya dengan judul Penggunaan Multimedia Interaktif dan *e-Learning* untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran Bahasa Inggris [8]. Pendidikan yang bermutu adalah suatu tuntutan untuk menciptakan sumber daya manusia yang mampu bersaing di tingkat dunia global. Dengan memanfaatkan teknologi maka pembelajaran tidak terbatas tempat dan waktu, sehingga dapat meningkatkan siswa untuk melakukan pembelajaran tanpa adanya batasan, maka dari itu Penggunaan Multimedia Interaktif dan *e-Learning* untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran Bahasa khususnya Inggris sangat dibutuhkan. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Model yang digunakan adalah *quasi experimental design*. Bentuk *quasi experimental design* dalam penelitian ini dikhususkan pada pola *TimeSeries Design*. Hasil dari penelitian ini menghasilkan pembelajaran Multimedia Interaktif Dan *e-Learning* untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran Bahasa Inggris.

#### **Landasan Teori**

##### ***Tenses***

*New Grolier Webster* berpendapat (1972: 1013) bahwa *tenses* berarti bentuk kata kerja yang menunjukkan waktu tindakannya atau keadaan keberadaan atau rangkaian bentuk-bentuk yang menunjukkan waktu tertentu [9]. *Tenses* pada pendapat lain adalah bentuk infleksi dalam kemerosotan kata kerja yang menunjukkan waktu seperti masa lalu, sekarang atau masa depan.

##### ***Web bootstrap***

*Bootstrap* adalah *framework front-end HTML*, *CSS*, dan *Javascript* populer yang dirancang dan dibuat untuk mengembangkan situs *web responsive*, menurut *official web resmi bootstrap <https://getbootstrap.com/>*. Hal tersebut dipenjelasan dari suatu jurnal tentang *Bootstrap* bahwa teknologi tersebut digunakan untuk membangun *front end* situs *web* yang menyediakan perilaku *responsive* [10]. *Bootstrap* digunakan harus menggunakan *html 5*, dan di-link-kan dengan *framework* yang dimiliki oleh *bootstrap* tersebut. Pembuat desain akan lebih cepat dan lebih mudah sehingga, jika melakukan pengembangan *front end* akan lebih efisien, efektif dan cepat.

##### ***Android***

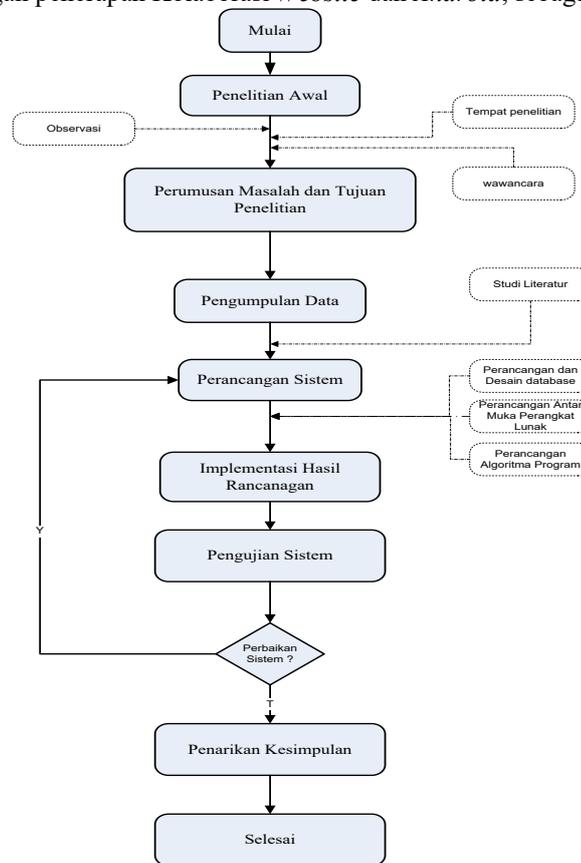
Android adalah sistem operasi *Open Source* yang didasarkan pada *Kernel Linux*, dan dirancang terutama untuk *Linux* perangkat seluler layar sentuh seperti *ponsel* cerdas dan *tablet* [11]. *Android* sudah masuk pada semua kalangan masyarakat secara umum, karena mudah dalam mengaksesnya atau *user friendly* dan *Mobile phone* menjadi *tren* di masa zaman sekarang.

**Framework Codeigniter**

*Codeigniter* adalah aplikasi *open source* dalam bentuk kerangka kerja dengan model MVC (*Model, View, Controller*) untuk membangun situs *web* yang dinamis [12]. *PHP Codeigniter* akan memudahkan pengembang untuk membuat *web* aplikasi dengan cepat dan mudah dibandingkan dengan membuat dari awal. *Framework Codeigniter* adalah kerangka *website* dan *bootstrap* merupakan *front end*, jika digabungkan akan menjadi kombinasi antara sintak yang menggunakan konsep MVC (*Model View Controller*), serta tampilannya menjadi bagus karena sudah *responsive*. Hal tersebut akan lebih mudah dalam *maintenance* baik dalam segi desain maupun sintaknya.

**Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan untuk merancang dan membangun Pembelajaran cepat English *Grammar Tense Rules* dengan penerapan Kolaborasi *Website* dan *Android*, sebagai berikut:



Gambar 1. Tahapan Metode Penelitian

**Penelitian Awal**

Penelitian awal akan dilakukan oleh ketua dan anggota penelitian di MIA (Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamia) dengan Kepala sekolah. Tujuan awal ke pihak Kepala Sekolah untuk mendapatkan ijin dalam melakukan penelitian di sekolah tersebut, dilakukan pada mata pelajaran bahasa Inggris dilaksanakan, dengan tetap mengikuti aturan protokol kesehatan, melalui proses wawancara dan observasi tentang model atau metode pembelajaran bahasa Inggris khususnya di materi *Grammar Tenses*. Langkah awal melihat kondisi dan memahami metode yang diajarkan di sekolah tersebut. Informasi yang didapat dari penelitian awal tersebut, akan dirancang perumusan dan tujuan dari penelitian.

**Perumusan Masalah dan Tujuan Penelitian**

---

Perumusan Masalah dan Tujuan Penelitian dilakukan oleh ketua dan anggota penelitian, dimana diambil dari hasil wawancara dan observasi pada penelitian awal, ada beberapa permasalahan yang harus diselesaikan dengan sistem yang terorganisir dengan baik dan terencana. Metode pengajaran masih berkonsep konseptual, bergantung pada guru di kelas, dengan menggunakan aplikasi ini, dapat mempermudah dalam memahami tentang *tenses* secara cepat, benar dan tepat serta tidak terbatas tempat dan waktu. Pembelajaran tanpa batas ruang dan waktu menggunakan media berupa website pembelajaran, yang sudah pasti memiliki sifat *responsive*. Aplikasi tersebut memiliki fitur-fitur pengajaran berupa video dan pdf atau teks, dimana setiap siswa dapat memberikan komentar pada setiap materi baik video atau teks. Pembelajaran *tenses* akan tercipta dengan baik, sehingga atmosfer diskusi sesuai materi pembahasan, akan berjalan dengan baik. Tahap pertama menerapkan fungsi dari *website*, karena lebih mudah dan gampang dalam segi pengaksesan materi.

#### ***Pengumpulan Data.***

Proses pengumpulan data dilakukan oleh ketua dan anggota penelitian, anggota terdiri dari dua orang, dalam pengumpulan data ketua tugasnya meminta ijin ke pihak sekolah, kemudian anggota pertama melakukan observasi dan anggota kedua wawancara dengan guru terkait tentang pembelajaran bahasa Inggris khususnya *tense*. Kegiatan tersebut merupakan tindak lanjut dari wawancara dan observasi pada penelitian awal, yang ditunjang dan diperkuat dengan studi literatur. Studi literatur merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mempelajari dan memahami pembelajaran cepat *English Grammar Tense Rules* dengan penerapan Kolaborasi *Website* dan *Android*, yang rujukannya diambil dari buku, jurnal video *tutorial* dan hal terkait sesuai target menyelesaikan aplikasi tersebut.

#### ***Perancangan Sistem***

Proses perancangan Sistem dilakukan oleh ketua penelitian. Perancangan sistem yang dimaksud adalah perancangan sistem Pembelajaran cepat *English Grammar Tense Rules* dengan penerapan Kolaborasi *Website* dan *Android* secara konseptual dan logis. Perancangan sistem yang dimaksud meliputi tiga aspek penting yaitu (1) perancangan *database* sebagai basis penambangan data; (2) perancangan antar muka perangkat lunak yang dibangun dan (3) perancangan algoritma program. Dua sistem yang akan digunakan tentunya secara berkala, pertama media *website*, dan kedua *android*. Tahapan-tahapan pengembangan akan dimulai dari pembelajaran menggunakan media web, yang sudah pasti *responsive*. Aplikasi tersebut sudah memiliki fitur-fitur pengajaran berupa video dan pdf atau teks, setiap siswa dapat memberikan komentar pada setiap materi baik yang berupa video atau teks. Fitur-fitur tambahan lainnya adalah soal-soal latihan yang dapat dipantau langsung oleh guru atau tenaga pendidik, dengan tingkat soal yang ada sesuai dengan tingkatan dan kemampuan siswa. Proses perancangan sistem akan terus dikembangkan sesuai dengan tuntutan zamannya.

#### ***Implementasi Rancangan.***

Implementasi Rancangan dilakukan oleh ketua penelitian. Tahapan ini adalah pengkodean aplikasi, sintak, algoritma dan desain *interface* yang sesuai dengan perancangan sistem. Kebermanfaatan aplikasi tersebut terbangun untuk menyelesaikan masalah dalam penelitian ini. Perancangan aplikasi terdapat dua sistem yaitu *website* dan *android*, yang saling terintegrasi secara *database*. Pengaksesan terdapat dua sisi bisa di *smartphone* atau di *webiste*, jika menggunakan media *webiste* maka cukup melakukan *login* dan pembelajaran *Tenses* sudah dapat dinikmati.

#### ***Pengujian Sistem***

Ketua dan anggota penelitian melakukan kegiatan ini. Pengujian sistem aplikasi tersebut dengan cara mencoba program ke pihak terkait. Pengujian akan dilihat dari kesesuaian, jika sesuai maka dilanjutkan ketahap, jika tidak maka perancangan sistem akan diperbaiki sampai sesuai dengan yang dirancakan sebelumnya. Proses tahapan ini menggunakan uji coba langsung ke siswa dan menanyakan kekurangan dari sistem tersebut. Media pertama akan menggunakan *webiste*, secara berkala dan berikutnya akan menggunakan media *android*. Proses tahapan tersebut akan melibatkan peran orang tua, sebagai kontrol dan pengawasan terhadap siswa.

#### ***Penarikan Kesimpulan***

Penarikan kesimpulan dilakukan oleh ketua dan anggota penelitian. Kesimpulan didapat dari aplikasi dan proses penelitian yang dilakukan dan tidak lanjut dari penelitian akan menjadi saran yang

akan lebih dikembangkan lagi oleh penelitian berikutnya. Indikator pencapaian dan target luaran penelitian ini adalah membuat aplikasi Pembelajaran cepat *English Grammar Tense Rules* dengan penerapan Kolaborasi *Website* dan *Android* adalah memberikan pemahaman secara cepat, tepat dan benar sesuai yang di targetkan. Kesimpulan ini diambil dari beberapa proses dari kedua sistem tersebut baik *Website* dan *Android*. Pemberian saran bertujuan agar pengembangannya lebih baik dan menjadi *platform* yang membantu memberikan pemahaman secara praktek dan teori.

## Hasil dan Pembahasan

### Cara Cepat Rules Tenses

Tata bahasa mengambil peran penting dalam pembelajaran bahasa Inggris. Pembelajaran bahasa Inggris *gramatikal*, terdapat banyak kesulitan untuk diajarkan, salah satu kesulitan itu adalah aturan atau pola yang sulit dihafal [13]. Tata bahasa Inggris memiliki 16 *tenses* pada *grammar* bahasa Inggris [14], terdapat *tenses* 5 dasar dalam *grammar*, yaitu *Present Tense*, *Past Tense*, *Continous Tense*, *Future Tenses* dan *Perfect Tense* [15]. Kelima *tenses* tersebut memiliki kata Kunci [16] seperti tabel di bawah berikut:

Tabel 1. Dasar inti pada *tenses* awal

NO	Tenses	Kata Dasar
1.	<i>Present Tense</i>	<i>Verbs 1</i> atau <i>am, are</i> dan <i>is</i>
2.	<i>Past Tense</i>	<i>Verbs 2</i> atay <i>was, were</i>
3.	<i>Future Tense</i>	<i>Will</i> atau <i>shall</i>
4.	<i>Continous Tense</i>	<i>To be (am, are dan is) + Verb +ing</i>
5.	<i>Perfect Tense</i>	<i>Has/have</i> dan <i>V3</i>

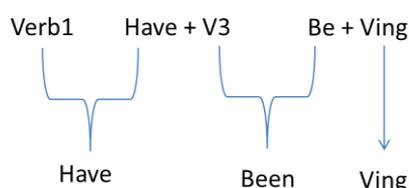
Tabel di atas akan di pola dengan menggunakan aturan dalam penulisan, terdapat tiga perubahan penulisan dalam *verb* atau kata kerja baik itu *regular* ataupun *irregular verb*[17], biasanya disebut dengan *verb1*, *verb2* dan *verb3*[18]. Tabel inti pada *tenses* dasar akan digabungkan menjadi satu dengan memenuhi kebutuhan *verb 1,2* dan *3*. Aturannya akan tertuangkan dalam tulisan tabel dibawah:

Tabel 2. Perubahan pada *tenses* awal ke *verb 1,2* dan *3*

NO	Tenses	Kata Dasar	Verb1	Verb2	Verb3
1.	<i>Present Tense</i>	<i>Verbs 1</i> atau <i>am, are</i> dan <i>is</i>	<i>Verb (s/es)</i>	<i>Were /was</i>	<i>Been</i>
2.	<i>Past Tense</i>	<i>Verbs 2</i> atay <i>was, were</i>	<i>Verb (s/es)</i>	<i>Were /was</i>	<i>Been</i>
3.	<i>Future Tense</i>	<i>Will</i> atau <i>shall</i>	<i>Will</i> atau <i>Shall</i>	<i>Would/Should</i>	<i>Would/Should</i>
4.	<i>Continous Tense</i>	<i>To be (am, are dan is) + Verb +ing</i>	<i>am, are dan is</i> atau <i>be</i>	<i>Were /was</i>	<i>Being</i>
5.	<i>Perfect Tense</i>	<i>Has/have</i> dan <i>V3</i>	<i>Has/have</i>	<i>Had</i>	<i>Had</i>

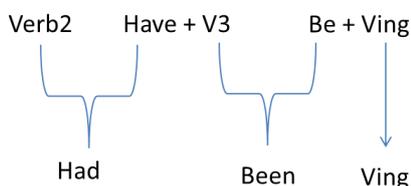
Aturan dari pada tabel 2 adalah perubahan pada *tenses* awal ke *verb 1,2* dan *3* akan digabungkan dengan sifat dasar dari lima *tenses*, dengan cara ini akan lebih mudah dalam mendapatkan hasil yang tepat tanpa menghafalnya. Contoh rumus dari menentukan rumus atau *rules* dari *present perfect continous Tenses* dan *past perfect continous Tenses*. Penentuan rumus di atas akan menggunakan cara cepat, lebih detailnya perhatikan gambar sebagai berikut:

### *present perfect continous Tense*



Gambar 2. Cara cepat mendapatkan rumus *present perfect continuous Tenses*

### *past perfect continuous Tense*

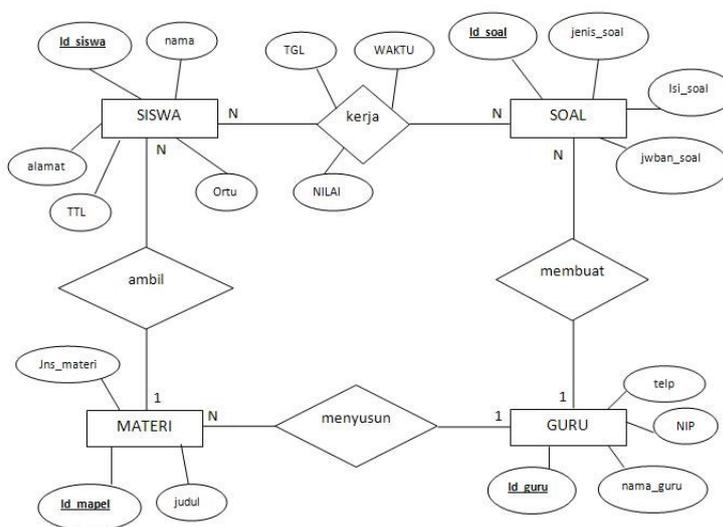


Gambar 3. Cara cepat mendapatkan rumus *past perfect continuous Tenses*

Gambar 2 hasil *rules tenses*-nya menjadi *Subject + Have + Been Ving* dan gambar 3 *Subject + Had + Been + Ving*. Penjelasannya pada gambar 2, *Verb 1* dari *have* tetap *have* atau *has*, sesuai pada tabel 2 Perubahan pada *tenses* awal ke *verb 1,2* dan 3. Menggunakan *Have* aturannya jika tiga *tenses* dasar, maka yang dipakai adalah *Have*. *Verb 3* dari *be* atau *is, am, are* adalah *Been* sesuai tabel 2, dan *Ving* otomatis turun, begitu juga penyelesaian pada gambar 2. Hasil materi tersebut akan dikolaborasi dengan sistem *e-learning*.

### Implementasi Ke *e-Learning*

Cara pada gambar 2 dan 3 tersebut akan dikolaborasi dengan implemenasi *e-learning*. Hal tersebut akan mendapatkan dua hal keuntungan yang pertama, pembelajaran berupa *daring* tanpa adanya batasan ruang dan waktu[19], keuntungan pertama sangat efektif pada masa pandemik COVID-19, yang dimana harus jaga jarak dan tidak boleh berkerumunan dan yang kedua mendapatkan konsep metode tersebut tanpa perlu menghafal 16 *tenses* cukup tahu perubahan *verb* seperti tabel di atas. Desain sistem *database e-learning*-nya dibuat secara ERD (*Entity Relationship Diagram*) seperti gambar di bawah berikut:



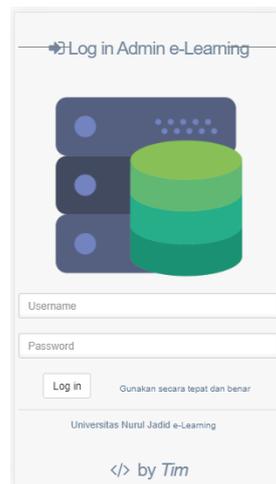
Gambar 4. ERD *e-Learinig* cara cepat belajar *Rules Tenses*

Gambar ERD tersebut keterangan jika dibaca, banyak *entitas* siswa bisa mengambil *entitas* materi sehingga relasi *many to one*, satu *entitas* siswa bisa mengerjakan banyak *entitas* soal dan 1 *entitas* soal bisa dikerjakan banyak *entitas* siswa sehingga relasi *many to many*. *Entitas* guru bisa menyusun banyak *entitas* materi sehingga *one to many*. *Entitas* guru bisa membuat banyak *entitas* soal sehingga relasi *one to many*. Konsep metode cepatnya terdapat pada *entitas* materi, artinya siswa secara umum, bisa mahasiswa, santri atau peserta didik dapat medapatkan materi bahasa Inggris lebih dari satu. Implementasi aplikasi terdiri dari dua sistem secara besaran yaitu tampilan *website*-nya dan tampilan *android*, tampilan *website*-nya sebagai berikut:



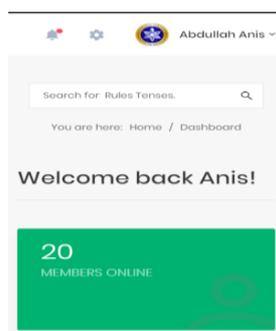
Gambar 5. Implementasi Tampilan e-Learning website

Tampilan *website* di atas sudah lengkap dengan menu penilaian, refensi dan *login* untuk dapat mengakses pembelajaran tentang *rules tenses* secara cepat dan mudah tanpa menghafalnya. Tampilan awal *Android*-nya yang digunakan sebagai berikut:



Gambar 6. Implementasi Tampilan e-Learning android Login

Tampilan *Android* awalnya seperti gambar di atas, dan jika berhasil login maka, akan tampil menu utama *android* dan jika gagal tidak dapat masuk ke sistem. Aplikasi *android*-nya dapat mengelola sistem dengan metode seperti di atas dan dapat menikmati konsep cepat memahami *rules tenses*.



Gambar 7. Implementasi Tampilan e-Learning android Menu Utama

---

Sistem belajar cepat *rules tenses* dengan penerapan *website* dan *android* dapat membantu meningkatkan pemahaman pembelajaran *tenses* tanpa menghafal rumus-rumus *tenses*. Sistem aplikasi ini memanfaatkan aplikasi *daring*, tentunya lebih mempermudah dalam belajar bahasa Inggris pada masa pandemik COVID-19 tanpa batasan ruang dan waktu baik pendidik atau peserta didik.

## Kesimpulan

Hasil penelitian ini telah menghasilkan pembelajaran cepat *English Grammar Tenses Rules* dengan penerapan secara sistem yang responsif, artinya dapat *website* yang dapat dijalankan ke *platform android* tanpa merusak *interface*. Sistem pembelajaran cepat dihasilkan dari 5 dasar *tenses*, yaitu *present, past, continous, future* dan *perfect tenses*. Setiap *tenses* tersebut memiliki nilai inti, kemudian nilai inti tersebut akan diterapkan ke dalam bentuk *verb 1, 2* dan *3*, sehingga jika gabung menjadi *tenses* yang sesuai dengan keinginan. Metode tersebut akan diterapkan ke media *platform* berupa *website* dan *android* seperti *e-Learning*, maka dari itu, terdapat 2 manfaat pertama pembelajaran tercipta tanpa adanya batasan ruang dan waktu bisa dimana saja, hal tersebut cocok untuk kondisi pandemik COVID-19 pada saat ini. Kedua, tanpa harus menghafal 16 *tenses*, cukup memahami metode tersebut, secara otomatis paham dan tahu *grammar* bahasa 16 *tenses*.

## Daftar Pustaka

- [1] L. E. Smith, "English as an international language : No room for linguistic chauvinism," *JELF*, vol. 4, no. 1, p. 2015, 2015.
- [2] M. Alqahtani, "The importance of vocabulary in language learning and how to be taught," vol. III, no. 3, pp. 21–34, 2015.
- [3] A. D. H. Bety Wulan Sari, "Penerapan konsep gamification dalam merancang aplikasi pembelajaran *tenses* bahasa inggris berbasis *website* menggunakan framework *codeigniter* dengan pola *mvc*," *Dasi (Data Manaj. dan Teknol. Informasi)*, vol. 17, pp. 32–37, 2016.
- [4] N. Arnesti and A. Hamid, "Penggunaan media pembelajaran online – offline dan komunikasi interpersonal terhadap hasil belajar bahasa inggris," *J. Teknol. Inf. Komun. DALAM Pendidik.*, vol. 2, no. 1, 2015.
- [5] S. Chung, "A communicative approach to teaching grammar :," *English Teach.*, vol. XXXIV, pp. 33–50, 2017.
- [6] A. Ahmad, A. Hadiansa, R. Hidayatullah, J. T. Informatika, J. M. Informatika, and J. T. Informatika, "Aplikasi media pembelajaran *tenses* bahasa inggris berbasis *android*," *L E N T E R A D U M A I*, vol. 9, pp. 42–46, 2018.
- [7] Y. Nyura, "Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Handphone dengan J2ME Yusni Nyura," *Informasi, Jur. Teknol.*, vol. 5, no. 3, pp. 18–27, 2010.
- [8] A. Hamzah, Y. Surjakusuma, and D. Hermana, "Penggunaan multimedia interaktif dan e-learning untuk meningkatkan hasil pembelajaran bahasa inggris," *J. Teknol. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 3, no. September, pp. 582–596, 2018.
- [9] S. Pereira and A. Mosa, "A study on the ability to use simple present tense by the first grade students of ensino básico central padre manuel luis maliana in the school year 2017," *ISCE J. Innov. Stud. Character Educ.*, vol. 1, no. 1, pp. 119–128, 2017.
- [10] M. Q. Shah, "Responsive web development using the twitter bootstrap," *Bachelor's thesis Degree Program. Inf. Technol. Spec. Internet Technol. 2015*, pp. 1–42, 2015.
- [11] E. Rachmawati and M. K. Suhendra, S.Kom, "Web-based ticketing system helpdesk application using *codeigniter* framework (case study: pt commonwealth life)," *Int. J. Comput. Sci. Mob. Comput.*, vol. 7, no. 12, pp. 29–41, 2018.
- [12] R. Z. Eshita, T. Barua, A. Barua, and A. M. Dip, "Bluetooth based android controlled robot american journal of engineering research ( ajer )," *Am. J. Eng. Res.*, vol. 5, no. 3, pp. 195–199, 2016.

- 
- [13] L. Rochmah, "The implementation of encoding technique in teaching grammar to improve students' ability in memorizing 16 tenses in second grade of smpn 4 surabaya." UIN Sunan Ampel Surabaya, 2016.
- [14] A. G. Hafid, "The Effectiveness of Using Crossing Formulas of Tenses Table in Learning English 16 Tenses at XII Grade Students of MA Madani Alauddin Paopao In Academic Year of 2015/2016," *Eternal (English, Teaching, Learn. Res. Journal)*, vol. 2, no. 1, pp. 96–109, 2016.
- [15] J. Muta and N. K. Dennis, "A study of tenses used in english online news website," 2017.
- [16] I. N. Putri, "The contribution of simple past tense mastery toward students ability in writing narrative text at sma taruna mandiri pekanbaru." universitas islam negeri sultan syarif kasim riau, 2020.
- [17] I. ILMA, "The effectiveness of using word wall media in teaching regular and irregular verb of the eight graders in mts ma'arif bakung udanawu blitar," 2019.
- [18] T. Rangelov and J. Barbour, "Multi-verb constructions in Ahamb (Vanuatu): Between serialisation and echo reference," in *BOOK OF ABSTRACTS*, 2020, p. 153.
- [19] A. Isroqmi, "Pentingnya penguasaan beberapa aplikasi komputer bagi dosen di pembelajaran daring berbasis moodle," in *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang*, 2020.