

YAYASAN NURUL JADID PAITON
**LEMBAGA PENERBITAN, PENELITIAN, &
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**
UNIVERSITAS NURUL JADID
PROBOLINGGO JAWA TIMUR

PP. Nurul Jadid
Karanganyar Paiton
Probolinggo 67291
☎ 0888-3077-077
e: lp3m@unuja.ac.id
w: <https://lp3m.unuja.ac.id>

SURAT KETERANGAN

Nomor : NJ-To6/0362/A.03/LP3M/02.2021

Lembaga Penerbitan, Penelitian, dan Pengabdian Masyarakat (LP3M) Universitas Nurul Jadid Probolinggo menerangkan bahwa artikel/karya tulis dengan identitas berikut ini:

Judul : *Pembelajaran Cepat English Grammar Tenses Rules dengan penerapan kolaborasi Website dan Android*
Penulis : ABDULLAH AL ANIS, S.Pd.I, M.Pd.
Identitas : Journal of Innovation Information Technology and Application (JINITA), Vol. II, No.II, Desember 2020, E-ISSN : 2715-9248, Politeknik Negeri Cilacap
No. Pemeriksaan : 012113

Telah selesai dilakukan *similarity check* dengan menggunakan perangkat lunak **Turnitin** pada 17 September 2020 dengan hasil sebagai berikut: Tingkat kesamaan diseluruh artikel (*Similarity Index*) adalah 22 % dengan publikasi yang telah diterbitkan oleh penulis pada Journal of Innovation Information Technology and Application (JINITA)

(<https://ejournal.pnc.ac.id/index.php/jinita/article/view/347/pdf>)

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Probolinggo, 02 Februari 2021

Kepala LP3M,

ACHMAD FAWAID, M.A., M.A.

NIDN. 2123098702

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

By Abdullah Al Anis

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

Abdullah Al Anis¹, Sudrianto², Moh.Ainol Yaqin³

¹ Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas SosHum Universitas Nurul Jadid

^{2,3} Program Studi Informatika, Fakultas Teknik Universitas Nurul Jadid

e-mail: abdullah81alanisfauzi@gmail.com¹, sudriyanto21@gmail.com², ainolyaqin09@unuja.ac.id³

Abstrak

Bahasa Inggris merupakan bahasa Internasional, kebanyakan Negara-negara berkembang atau maju menjadikan bahasa Inggris menjadi bahasa kedua dalam melakukan komunikasi sehari-hari. Salah satu alasan pembelajaran bahasa Inggris menjadi penting untuk dipelajari. Dengan memberikan pelajaran bahasa Inggris 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). Supaya pembelajaran tidak membosankan, media yang akan di gunakan 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.

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. One of the reasons learning English is important to learn. By providing English lessons from an early age, as the initial foundation for developing English language education is one way to compete with this Nation in the international world. The urgent discussion in English is how to make good and correct sentences, according to the rules of English. This learning is in the discussion of tenses, tenses are the rules for writing sentences from subject verb (verb) objects or information that are in accordance with the conditions of the time that occur (present, past or future). So that learning is not boring, the media that will be used are website and Android based, so that it is more interactive and learning English is fun. 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.

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

Pendahuluan

Mungkin kita pernah mendengar pribahasa bahwasanya "*Language is key to open window of world*" (Bahasa adalah kunci untuk membuka jendela dunia). Secara logika memang benar dengan bahasa kita dapat pergi kemana saja, dapat berkomunikasi dengan orang asing, sehingga adat istiadat, kebiasaan tata karma bisa dengan cepat kita kuasai. Mungkin sulit bahkan mustahil untuk mengetahui semua bahasa pada dunia ini. Akan tetapi ada satu bahasa yang mayoritas digunakan oleh kebanyakan Negara yaitu Bahasa Inggris. Karena bahasa tersebut adalah English as an international language[1], artinya dengan bisa menggunakan bahasa Inggris dapat berkomunikasi dengan orang asing. Menurut orang Arab, konsep belajar bahasa dengan cara menghafal [2], terutama pada bagian *Vocabulary* (Kosa Kata). Setelah bagian tersebut dilewati maka selanjutnya adalah Tata Bahasa (*Grammar*). Terdapat banyak bagian dari tata bahasa Inggris dari paling dasar sampai tingkat *advance*, dimulai dari kata, klausa, kalimat dan paragraf. Dari keempat tersebut yang cukup membingungkan adalah kalimat, karena penerapan kalimat menyesuaikan dengan waktu diantaranya 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]. Dengan adanya aplikasi online tersebut peserta didik tingkat elementary (SD/MI) memiliki cepat pemahaman tentang tata bahasa dalam bahasa Inggris khusus pelajaran tentang Tenses secara cepat dan dapat dipraktikkan dalam membuat kalimat atau secara komunikasi, karena praktek lebih lama ingatnya dari pada teori [5]. Maka dari itu, fokus penelitian ini pada pembelajaran tenses secara cepat dan tepat pada tingkat pendidikan dasar, sehingga menjadi pondasi untuk bersangi dengan Negara maju.

Penelitian Terkait

Penelitian terkait pertama tentang Aplikasi Media Pembelajaran Tenses Bahasa Inggris berbasis Android [6]. Grammar atau tata bahasa merupakan belajar 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-olah menjadi bahasa kedua setelah bahasa Inggris di masyarakat, karena pentingnya penggunaan bahasa Inggris yang digunakan di semua bidang seperti percakapan, pendidikan, perdagangan dan lain-lain. Maka dari itu, bahasa Inggris penting untuk dipelajari. Alur sistem pada penelitian ini di gambarkan oleh flowchart. Dan hasilnya telah dirancang dan dibuat Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Handphone dengan J2ME.

Penelitian berikutnya dengan judul Pengguna 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 rana 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 eksperimental 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

Menurut New Grolier Webster (1972: 1013) tense berarti bentuk kata kerja yang menunjukkan waktu tindakannya atau keadaan keberadaan atau rangkaian bentuk-bentuk yang menunjukkan waktu tertentu [9]. Di lain kata, tense adalah bentuk infleksi dalam kemerosotan kata kerja yang menunjukkan waktu seperti masa lalu, sekarang atau masa depan.

Web bootstrap

Pada official web resmi *bootstrap* <https://getbootstrap.com/>, Bootstrap adalah framework front-end HTML, CSS, dan Javascript populer yang dirancang dan dibuat untuk mengembangkan situs web responsif. Dipejelas dari suatu jurnal Bootstrap digunakan untuk membangun *front end* situs web yang menyediakan perilaku responsive [10]. Syarat menggunakan Bootstrap harus menggunakan html 5, dan dilink-kan dengan *framework* yang dimiliki oleh *bootstrap* tersebut. Pembuat desain 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]. Dengan adanya Android, semua kalangan akan mudah dalam mengaksesnya, karena zaman sekarang semua kalangan menggunakan Mobile phone.

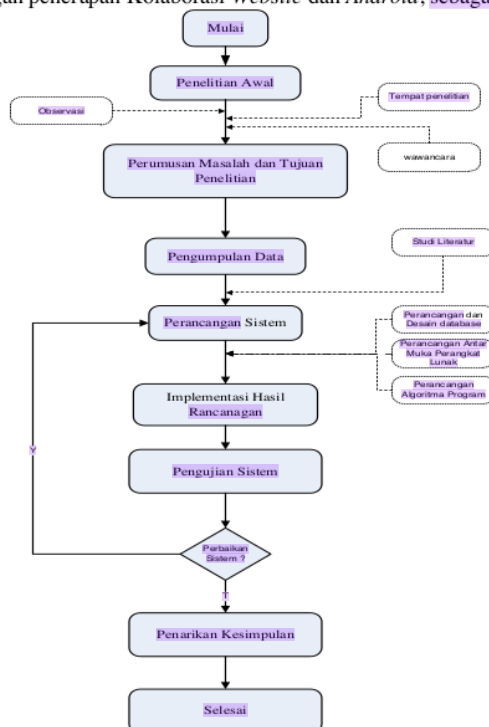
Framework Codeigniter

Codeigniter adalah aplikasi open source dalam bentuk kerangka kerja dengan model MVC (Model, View, Controller) untuk membangun situs web yang dinamis [12]. Menggunakan PHP Codeigniter akan memudahkan pengembang untuk membuat web aplikasi dengan cepat dan mudah dibandingkan dengan membuat dari awal. Dengan menggabungkan *Framework Codeigniter* dan *Bootstrap* untuk *front end*-nya,

website akan lebih bagus dengan tampilan yang responsif dan sintak sudah menggunakan konsep MVC (Model View Controller). Dan konsep tersebut dalam pengembangannya lebih mudah dan bisa berkelanjutan jika menambahkan fitur lainnya

Metode Penelitian

Metode penelitan 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 Bapak Bambang selaku Kepala sekolah. Tujuan awal ke pihak Kepala Sekolah untuk mendapatkan ijin dalam melakukan penelitian di sekolah tersebut melalui proses wawancara dan observasi tentang model atau metode pembelajaran bahasa Inggris khususnya materi Grammar tenses. Langkah awal melihat kondisi dan memahami metode yang diajarkan di sekolah tersebut. Setelah mendapatkan kondisi dan metode akan mengarah pada perumusan dan tujuan penelitian.

1

Perumusan Masalah dan Tujuan Penelitian

Kegiatan ini dilakukan oleh ketua dan anggota penelitian. 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 adanya aplikasi ini, dapat mempermudah pemahaman tentang tenses secara cepat, benar dan tepat serta terbatas tempat dan waktu. Hal ini pembelajaran tanpa batas ruang dan waktu menggunakan media berupa website pembelajaran, yang sudah pasti responsive. Dengan sudah memiliki fitur-fitur pengajaran berupa video dan pdf atau text, dimana setiap siswa dapat memberikan komentar pada setiap materi baik video atau text. Maka akan tercipta atmosfer diskusi yang secara materi pembahasannya. Tahap pertama menggunakan website, karena lebih mudah dan gampang dalam segi pengaksesan materi.

1

Pengumpulan Data.

Pengumpulan data dilakukan oleh ketua dan anggota penelitian. Pengumpulan data pada bagian ini merupakan tindak lanjut dari wawancara dan observasi pada penelitian awal, yang ditunjang 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. Dari buku, jurnal video tutorial dan hal terkait sesuai target menyelesaikan aplikasi tersebut.

1

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. Terdapat 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*. Dengan sudah memiliki fitur-fitur pengajaran berupa video dan pdf atau text, dimana setiap siswa dapat memberikan komentar pada setiap materi baik video atau text. Maka akan tercipta atmosfer diskusi yang secara materi pembahasana. Tahap pertama menggunakan website, karena lebih mudah dan gampang dalam segi pengaksesan materi. Dan setelah materi ada *Quis* yang berhubungan dengan materi tersebut. Kemudian tahap berikutnya akan menggunakan media android yang dapat diinstall di *smartphone*, dengan media tersebut akan lebih mudah dan interaktif antara guru dan siswa.

1

Implementasi Rancangan.

Implementasi Rancangan dilakukan oleh ketua penelitian. Tahapan ini adalah pengujian dengan aplikasi, sintak, algoritam dan desain *interface* yang sesuai dengan perancangan sistem. Sehingga terbangun sebuah aplikasi untuk menyelesaikan masalah dalam penelitian ini. Dalam merancang dua sistem tersebut yaitu website dan *android*, yang memiliki integrasi database. Jadi pengaksesan terdapat dua sisi bisa di *smartphone* atau di webiste, jika menggunakan media webiste maka cukup melakukan login dan pembelajaran Tenses sudah dapat dinikmati.

1

Pengujian Sistem

Ketua dan anggota penelitian melakukan kegiatan ini. Menguji aplikasi dengan cara uji coba sistem. Jika sesuai maka dilanjutkan jika tidak maka kembali perancangan sistem sampai sesuai dengan yang dirancakan. Proses tahapan ini menggunakan uji coba langsung ke siswa dan menanyakan kekurangan dari sistem tersebut. Media pertama akan menggunakan webiste, secara berkalai atau berikutnya akan menggunakan media android. Dalam tahapan ini akan melibatkan peran orang tua, sebagai controlling dan pengawasan terhadap siswa.

1

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. Dan menerima saran agar pengembanganya lebih baik dan menjadik *platform* yang membantu memberikan pemahaman secara praktek da teori.

Hasil dan Pembahasan

Cara Cepat Rules Tenses

Tata bahasa mengambil peran penting dalam pembelajaran bahasa Inggris. Dalam pembelajaran bahasa Inggris gramatikal, terdapat banyak kesulitan untuk diajarkan. Salah satu kesulitan itu adalah aturan atau pola yang sulit dihafal [13]. Terdapat 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]. Di setiap kelima *tenses* tersebut terdapat kata Kunci [16] seperti tabel di bawah berikut:

Tabel 1. Dasar inti pada *tenses* awal

NO	Tenses	Kata Dasar
1.	<i>Persent Tense</i>	Verbs 1 atau <i>am, are</i> dan <i>is</i>
2.	<i>Past Tense</i>	Verbs 2 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 V3

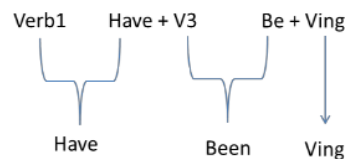
Dari tabel di atas akan di pola dengan menggunakan aturan dalam penulisan. Terdapat tiga perubahan penulisan dalam verb atau kata kerja baik itu *regular* ataupun *irregular verb*[17], disebut *verb1*, *verb2* dan *verb3*[18]. Tabel inti pada *tenses* dasar akan digabungkan menjadi satu dengan memenuhi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

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

NO	Tenses	Kata Dasar	Verb1	Verb2	Verb3
1.	<i>Persent Tense</i>	Verbs 1 atau <i>am, are</i> dan <i>is</i>	Verb (s/es)	Were /was	Been
2.	<i>Past Tense</i>	Verbs 2 atay <i>was, were</i>	Verb (s/es)	Were /was	Been
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>	Were /was	Being
5.	<i>Perfect Tense</i>	<i>Has/have</i> dan V3	<i>Has/have</i>	<i>Had</i>	<i>Had</i>

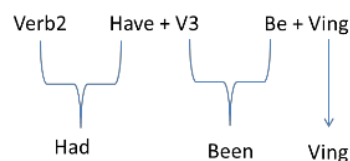
Dari aturan pada tabel 2 perubahan pada *tenses* awal ke verb 1,2 dan 3 akan digabungkan dengan sifat dasar dari lima *tenses*, dengan cara ini akan lebih mudah dalam mendapatkan hasil yang tepat tanpa menghafalnya. Contoh rumus dari menentukan rumus atau *rules* dari *present perfect continous Tenses* dan *past perfect continous Tenses*. Dalam menentukan 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 continous Tenses*

past perfect continous Tense

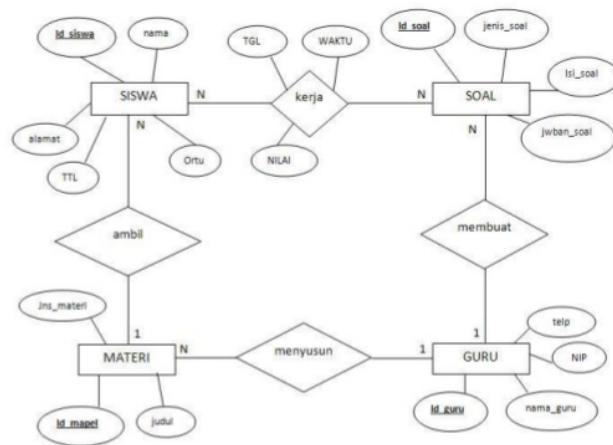


Gambar 3. Cara cepat mendapatkan rumus *past perfect continous Tenses*

Keterangan dari gambar 2 hasil *rules tenses*-nya menjadi *Subject + Have + Been Ving* dan gambar 2 *Subject + Had + Been + Ving*. Penjelasan pada gambar 3, *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*. Kemudian *Verb 3* dari *be* atau *is, am, are* adalah *Been* sesuai tabel 2, dan *Ving* otomatis turun, begitu juga penyelesaian pada gambar 2. Kemudian cara tersebut akan di kolaborasikan dengan *e-learning*.

Implementasi Ke e-Learning

Kemudian cara tersebut akan dikolaborasikan 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 di mana 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, secara ERD (*Entity Relationship Diagram*).



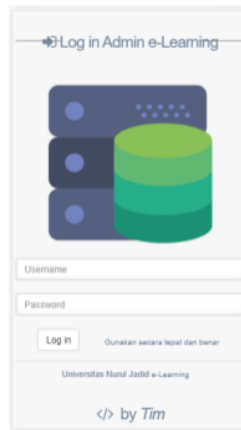
Gambar 4. ERD *e-Learinig* cara cepat belajar *Rules Tenses*

Keterangan dari gambar di atas, banyak *entitas* siswa bisa mengambil *entitas* materi sehingga relasi *many to one*. *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 relasi *one to many*. *Entitas* guru bisa membuat banyak *entitas* soal sehingga relasi *one to many*. Peletakan konsep metode cepatnya terdapat *entitas* materi. Artian siswa secara umum, bisa mahasiswa, santri atau peserta didik. Implementasi aplikasi terdiri dari dua sistem secara besaran yaitu tampilan *website*-nya dan tampilan Android. Tampilan *website*-nya sebagai berikut:



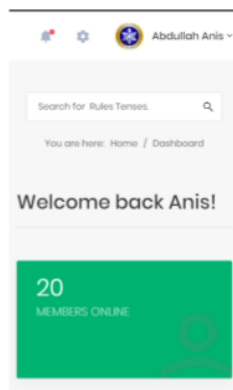
Gambar 5. Implementasi Tampilan *e-Learning website*

Tampilan website sudah lengkap dengan menu penilaian, Refensi dan login untuk dapat mengakses pembelajaran tentang *rules tenses* secara cepat dan mudah tanpa menghafalnya. Kemudian pada *Android*-nya sebagai berikut:



Gambar 6. Implementasi Tampilan e-Learning *android* Login

Tampilan *Android* awalnya seperti gambar di atas, Jika berhasil login maka, akan tampil menu utama *android* dan jika gagal tidak dapat masuk ke sistem. Dan dapat mengelolah aplikasi serta menikmati konsep cepat memahami *rules tenses*.



Gambar 7. Implementasi Tampilan e-Learning *android* Menu Utama

Tampilan utama *android*, dengan demikian belajar cepat *rules tenses* dengan penerapan *website* dan *android* dapat membantu meningkatkan pemahaman pembelajaran *tenses* tanpa menghafal rumus-rumus *tenses*. Dan dengan 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

Dari hasil penelitian telah dihasilkan pembelajaran cepat *English Grammar Tenses Rules* dengan penerapan kolaborasi *Website* dan *Android*. Sistem pembelajaran cepat dihasilkan dari 5 dasar *tenses*, yaitu *present, past, continous, future* dan *perfect tenses*. Dimana setiap *tenses* tersebut memiliki nilai inti, kemudian nilai inti tersebut akan diterapkan ke *verb 1, 2* dan *3*. Sehingga jika gabung menjadi *tenses* yang sesuai dengan keinginan. Dan metode tersebut akan diterapkan ke media *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. Kemudian yang 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 Manajemen 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," *LENTERA DUMA*, 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. Dji, "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. 12
- [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. 13
- [19] A. Isroqmi, "Pentingnya pemanfaatan beberapa aplikasi komputer bagi dosen di pembelajaran daring berbasis moodle," in *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 2020.

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

ORIGINALITY REPORT

22%

SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES

1	njca.co.id Internet	263 words — 7%
2	journal.institutpendidikan.ac.id Internet	84 words — 2%
3	www.scribd.com Internet	83 words — 2%
4	fmipa.unmul.ac.id Internet	34 words — 1%
5	jurnal.unimed.ac.id Internet	34 words — 1%
6	www.neliti.com Internet	34 words — 1%
7	journal.uin-alauddin.ac.id Internet	33 words — 1%
8	www.iscjournal.com Internet	29 words — 1%
9	adoc.tips Internet	28 words — 1%
10	digilib.uinsby.ac.id Internet	27 words — 1%

eprints.akakom.ac.id

11	Internet	27 words — 1%
12	repo.iain-tulungagung.ac.id Internet	24 words — 1%
13	jurnal.univpgri-palembang.ac.id Internet	20 words — 1%
14	Guner Tatar, Salih Bayar. "FPGA Based Bluetooth Controlled Land Vehicle", 2018 International Symposium on Advanced Electrical and Communication Technologies (ISAECT), 2018 Crossref	20 words — 1%
15	azbahasainggris.com Internet	18 words — 1%
16	Jack Madiba, Pius Adewale Owolawi, Temitope Mapayi. "Wi-Fi Enabled Speech Automated Guided Vehicle using Android and NodeMCU", 2019 International Multidisciplinary Information Technology and Engineering Conference (IMITEC), 2019 Crossref	11 words — < 1%
17	Muhammad Yusuf, Danuri Danuri, Jaroji Jaroji. "APLIKASI PENJUALAN TIKET RO-RO BENGKALIS BERBASIS ANDROID", INOVTEK Polbeng - Seri Informatika, 2019 Crossref	8 words — < 1%

EXCLUDE QUOTES
EXCLUDE
BIBLIOGRAPHY

OFF
OFF

EXCLUDE MATCHES

< 1%