

L A P O R A N
PENELITIAN



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

Disusun oleh:

Ketua Tim	: Abdullah Al Anis, M.Pd.	NIDN. 0725088103
Anggota	: Sudriyanto, M.Kom.	NIDN. 0705048605
Anggota	: Moh. Ainol Yaqin, S.Kom, M.Kom	NIDN. 0708128702

Lembaga Penerbitan, Penelitian, dan
Pengabdian Kepada Masyarakat (LP3M)
Universitas Nurul Jadid
Paiton Probolinggo
Tahun 2020



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 TUGAS

Nomor: NJ-T06/LP3M/0027/A.1/03.2020

Assalamualaikum Wr. Wb.

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : ACHMAD FAWAID, M.A., M.A.
NIDN : 2123098702
Jabatan : Kepala LP3M
Nama PT : Universitas Nurul Jadid
Alamat PT : PO BOX 1 Karanganyar Paiton Probolinggo 67291

Menerangkan bahwa

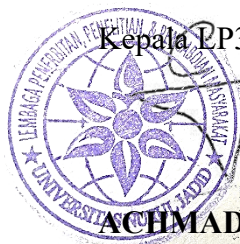
Nama : ABDULLAH AL ANIS, M.PD.
NIDN : 0725088103
Jabatan : Dosen Tetap Universitas Nurul Jadid
Prodi : Pendidikan Bahasa Inggris
Fakultas : Sosial Dan Humaniora

Diberi tanggung jawab bersama mahasiswa sebagaimana terlampir untuk melakukan Penelitian dengan judul “**Pembelajaran Cepat English Grammar Tenses Rules dengan penerapan kolaborasi Website dan Android**” pada tanggal 15 Maret s.d. 30 Desember 2020

Demikian Surat Tugas ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Paiton, 15 Maret 2020



Kepala LP3M,

ACHMAD FAWAID, M.A., M.A.
NIDN. 212309870

Lampiran Nomor: NJ-T06/LP3M/0027/A.1/03.2020

Daftar Anggota Pelaksana Penelitian
Universitas Nurul Jadid Tahun 2020

NO	NIDN/NIM	NAMA	FAKULTAS	JURUSAN
1	0725088103	Abdullah Al Anis, M.Pd.	Sosial Dan Humaniora	Pendidikan Bahasa Inggris
2	0705048605	Sudriyanto, M.Kom.	Teknik	Teknik Informatika
3	0708128702	Moh. Ainol Yaqin, M.Kom	Teknik	Teknik Informatika

Paiton, 15 Maret 2020



Kepala LP3M,

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

NIDN. 21230987

HALAMAN PENGESAHAN

1	Judul	:	Pembelajaran Cepat English Grammar Tenses Rules dengan penerapan kolaborasi Website dan Android
2	Ketua Tim	:	Abdullah Al Anis, M.Pd.
	a. NIDN	:	0725088103
	b. Program Studi	:	Pendidikan Bahasa Inggris
	c. Alamat Email	:	abdullah81alanisfauzi@gmail.com
3	Anggota 1	:	Sudriyanto, M.Kom.
	a. NIDN / NIM	:	0705048605
	b. Program Studi	:	Teknik Informatika
4	Anggota 2	:	Moh. Ainol Yaqin, S.Kom, M.Kom
	a. NIDN / NIM	:	0708128702
	b. Program Studi	:	Teknik Informatika
5	Lokasi Mitra (jika ada)	:	
	a. Kabupaten	:	
	b. Provinsi	:	
6	Luaran yang Dihasilkan	:	a. Jurnal
			b.
			c.

Probolinggo, 25 Desember 2020

Mengetahui,
Kepala LP3M,

Ketua Tim,

ACHMAD FAWAID, M.A., M.A.
NIDN. 2123098702

ABDULLAH AL ANIS, M.PD.
NIDN. 0725088103

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

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.

BAB I 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 dikuasi, 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 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.

A. 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.

B. Landasan Teori

1. 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.

2. 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 dipenjas 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.

3. 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,

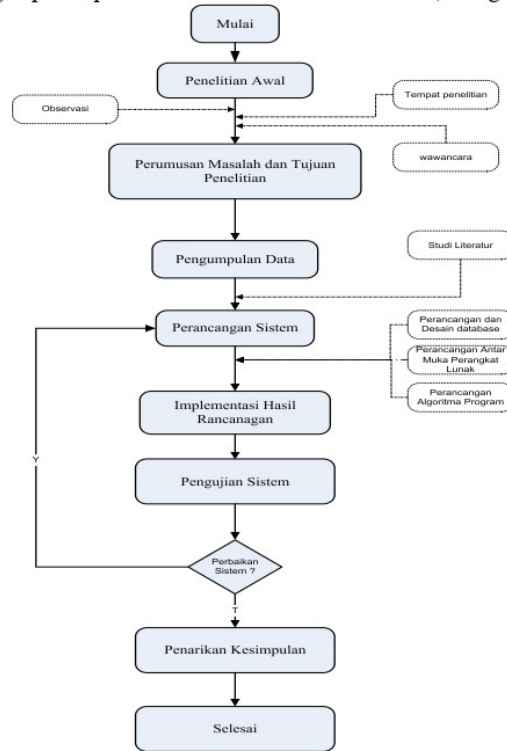
karena mudah dalam mengaksesnya atau user friendly dan Mobile phone menjadi tren di masa zaman sekarang.

4. 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.

BAB II 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

A. 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 kesihatan, 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.

B. 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.

C. Pengumpulan Data.

Proses pengumpulan data dilakukan oleh ketua dan anggota penelitian, anggota terdiri dari dua orang, dalam pengumpulan data ketua tugasnya meminta izin 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.

D. 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 penambahan 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.

E. 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 website, jika menggunakan media website maka cukup melakukan login dan pembelajaran Tenses sudah dapat dinikmati.

F. 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 website, secara berkala dan berikutnya akan menggunakan media android. Proses tahapan tersebut akan melibatkan peran orang tua, sebagai kontrol dan pengawasan terhadap siswa.

G. 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.

BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN

A. 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>

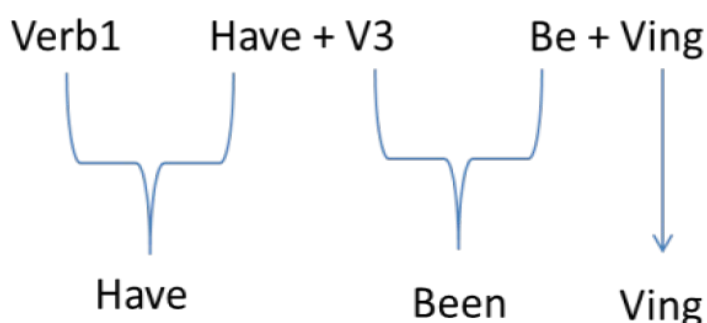
Tabel di atas akan di pola dengan menggunakan aturan dalam penulisan, terdapat tiga perubahan penulisan dalam verb atau kata kerja baik itu regular ataupun irregular verb[17], biasanya disebut dengan verb1, verb2 dan verb3[18]. Tabel inti pada tenses dasar akan digabungkan menjadi satu dengan memenuhi 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 continous Tenses

past perfect continous Tense

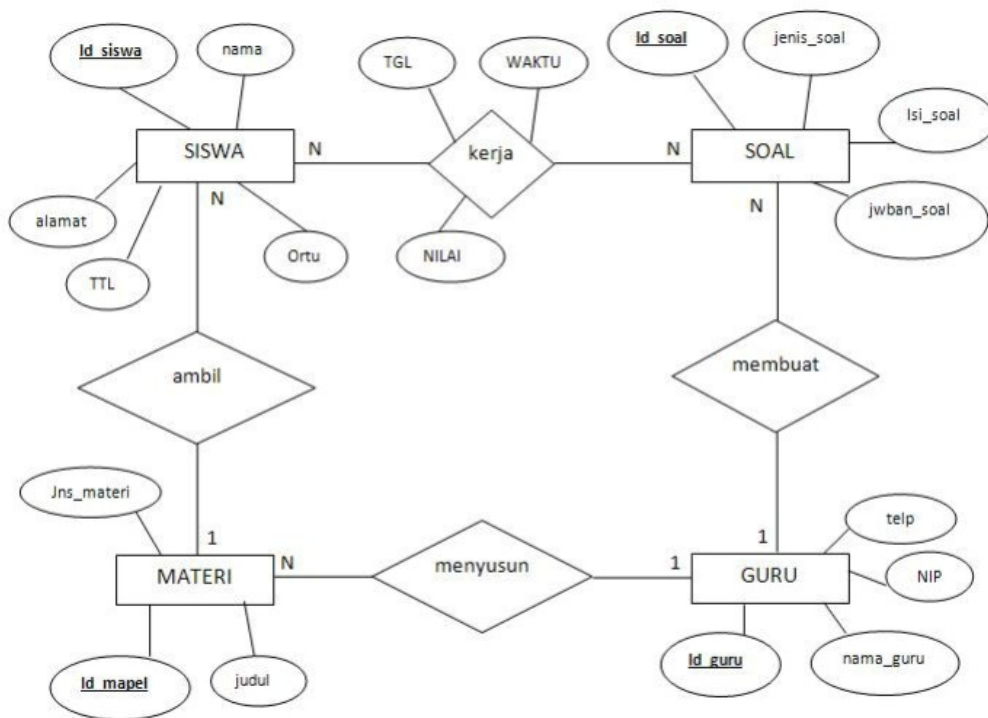


Gambar 3. Cara cepat mendapatkan rumus *past perfect continous Tenses*

Gambar 2 hasil rules tenses-nya menjadi Subject + Have + Been Ving dan gambar 3 Subject + Had + Been + Ving. Penjelasan 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.

B. 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:



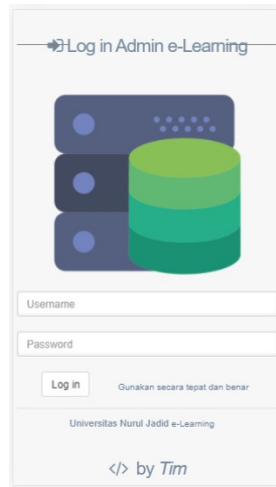
Gambar 4. ERD e-Learinig cara cepat belajar Rules Tenses

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 mendapatkan 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:



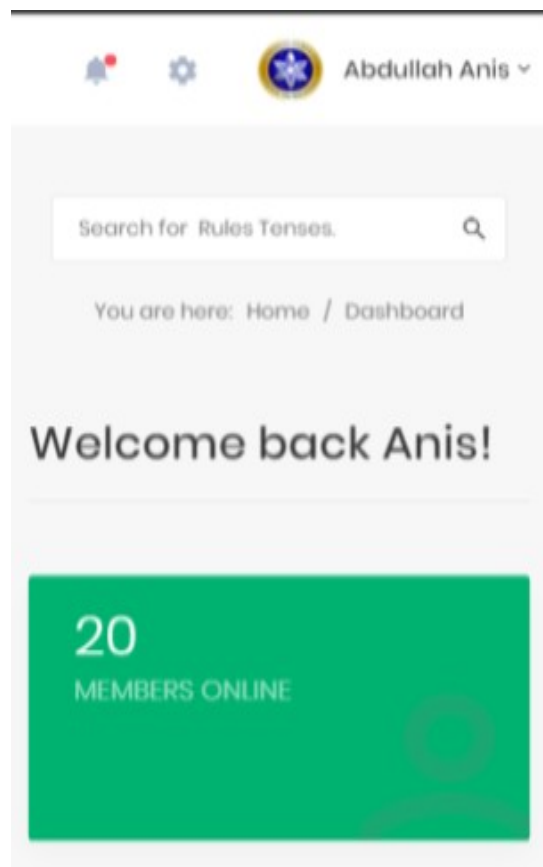
Gambar 5. Implementasi Tampilan e-Learning website

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 mengelolah 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.

BAB IV

PENUTUP

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, continuous, 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

- L. E. Smith, "English as an international language : No room for linguistic chauvinism," *JELF*, vol. 4, no. 1, p. 2015, 2015.
- M. Alqahtani, "The importance of vocabulary in language learning and how to be taught," vol. III, no. 3, pp. 21–34, 2015.
- 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.
- 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.
- S. Chung, "A communicative approach to teaching grammar :," *English Teach.*, vol. XXXIV, pp. 33–50, 2017.
- 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.
- Y. Nyura, "Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Handphone dengan J2ME Yusni Nyura," *Informasi, Jur. Teknol.*, vol. 5, no. 3, pp. 18–27, 2010.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- J. Muta and N. K. Dennis, “A study of tenses used in english online news website,” 2017.
- 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.
- 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.
- T. Rangelov and J. Barbour, “Multi-verb constructions in Ahamb (Vanuatu): Between serialisation and echo reference,” in *BOOK OF ABSTRACTS*, 2020, p. 153.
- A. Isroqmi, “Pentingnya penguasaan beberapa aplikasi komputer bagi dosen di pembelajaran daring berbasis moodle,” in *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang*, 2020.