



## PENGEMBANGAN ONLINE APPLICATION BERBASIS ANDROID DALAM PEMBELAJARAN GRAMMAR

**Novianni Anggraini<sup>1)</sup>, Puput Arianto<sup>2)</sup>, Habibi Nur Hidayanto<sup>3)</sup>**

Institut Agama Islam Negeri Surakarta

Email : hbbnh10@gmail.com

### ABSTRAK

Kajian keterampilan Kerja (KKK) menerapkan keilmuan khusus yang berhubungan erat dengan profesi keguruan bidang pengajaran bahasa Inggris. Grammar merupakan salah satu mata kuliah di Kajian Ketrampilan Kerja. Media yang sekarang digunakan pada mahasiswa salah satunya adalah dengan menggunakan aplikasi dari gadget. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan tahapan pengembangan online application dan menguji validitas pengembangan online application dan materials. Penelitian ini mengaplikasikan pendekatan penelitian dan pengembangan (Research and Development) dari Gall & Borg. Diakhir penelitian ini akan menghasilkan desain atau merancang sebuah aplikasi untuk digunakan dalam proses belajar mengajar di mata kuliah Basic English Grammar 1. Penelitian. Aplikasi ini bisa digunakan untuk menyajikan materi, proses belajar serta evaluasi pembelajaran (BEG) Basic English Grammar 1. Berdasarkan uji coba lapangan, untuk mahasiswa yang menginstall aplikasi di smartphone mereka bisa mendapatkan kemudahan belajar dan memahami grammar bahasa inggris kapan dan dimanapun mereka berada. Aplikasi ini mampu meningkatkan kemampuan berbahasa inggris bagi para penggunanya.

**Kata Kunci :** Kajian Ketrampilan Kerja, Online Application, Grammar, materials, dan Research and Development.

### ABSTRACT

In Kajian keterampilan Kerja (KKK) applies special knowledge relating to the teaching profession in the field of teaching English. One of the Work Skills courses Study is Grammar. gadget is one of the media currently used by students. The purpose of this research are to describe the stages of online application development and to test the validity of online application and material development. In this study, researchers used a research and development approach (Research and Development) from Gall & Borg. The results of this study will be used to design an application that can be used in teaching and learning in Basic English Grammar 1. This study produces an application that can be used to present the material, learning process and learning evaluation (BEG) Basic English Grammar 1. Based on field trials, the development of online application makes it easy for students to learn and understand English grammar whenever and wherever they are via a smartphone that has the application installed. This application can improve their English language skills.

**Keywords :** Study of job skills, Online Applications, Grammar, Materials, and Research and Development.

### PENDAHULUAN

Undang Undang Nomor 14 tahun 2005 pasal 10 ayat 1 tentang indicator kompetensi professional yang dijabarkan oleh Faklutas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan IAIN Surakarta khususnya jurusan Prodi

Bahasa Inggris dengan mata kuliah utama berjumlah 130 sks dari total mata kuliah sejumlah 146 sks atau memenuhi 86%. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Nomor Kepmendiknas No. 045/2002 Serta Permendiknas No. 232 /U/ 2000 pasal 8 ayat

1 dan 2 menjadikan landasan penyusunan kurikulum. Kompetensi utama meliputi Kajian Pengembangan Kepribadian (KPK), Kajian keterampilan Kerja (KKK), Kajian Keilmuan dan Pengetahuan (KKP), Kajian Metode dan Tingkat kemampuan (KMK), Kajian Kemampuan Manajerial (KKM).

80 SKS untuk mata kuliah yang tercakup dalam Kajian keterampilan Kerja (KKK) dengan mengaplikasikan keilmuan khusus yang berkaitan dengan profesi keguruan dalam bidang pengajaran bahasa Inggris. Salah satu mata kuliah yang ada dalam Kajian Ketrampilan Kerja ini adalah Grammar atau struktur bahasa.

Pendekatan deduktif selama ini masih terlihat dalam Pengajaran grammar atau tata bahasa yang dilakukan di Prodi Bahasa Inggris IAIN Surakarta. Hal ini terlihat saat observasi yang dilakukan pada tanggal 21 Agustus 2018 yang mana dosen masih menggunakan buku teks sebagai media mengajar pengajaran grammar atau tata bahasa untuk mata kuliah Basic English Grammar 1.

Salah satu media yang sekarang digunakan pada mahasiswa adalah dengan menggunakan aplikasi dari gadget mereka terutama handphone. White & Mills (2012) mengatakan bahwa siswa memiliki kecenderungan menggunakan smartphone untuk pembelajaran bahasa asing. Hal ini sejalan dengan penelitian dari Sari (2020) yang menyatakan perangkat digital, terutama smartphone, memungkinkan berbagai pengalaman belajar dan mendukung gambar yang berwarna, audio dan video sehingga materi pembelajaran menjadi menarik dan dapat dengan mudah dipahami oleh siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti akan mendeskripsikan tingkat validitas dari pengembangan online application dan materials yang bisa digunakan dalam pembelajaran Basic English Grammar 1 untuk bisa mendapatkan model pengajaran interaktif dan menyenangkan melalui dukungan koneksi internet yang tersebar dengan baik di lingkungan kampus IAIN Surakarta.

## KAJIAN PUSTAKA

### 1. Pembelajaran Bahasa Inggris

Bahasa Inggris sebagai bahasa kedua perlu dipelajari, dikenal dan dipahami dengan baik akan makna sebenarnya dari bahasa itu sendiri. Salah satu definisi bahasa dari ahli menyatakan : "*Language is a system of arbitrary conventionalized vocal, written, or gestural symbol that enable members of a given community to communicate intelligibly with one another.*" (Brown, 2000:5). Dari kalimat yang disampaikan Brown mempunyai makna bahwa bahasa merupakan sebuah sistem yang terdiri dari simbol atau lambang bunyi yang dapat digunakan untuk berkomunikasi.

Bahasa berfungsi sebagai alat komunikasi dengan memberikan suatu petunjuk bahwa dengan menggunakan bahasa maka kegiatan komunikasi menjadikan metode pengajaran dianggap sebagai metode yang paling mendekati keberhasilan. Jack C. Richard (2006) dalam bukunya menulis Communicative Language Teaching (CLT) bertujuan untuk menumbuhkan *communicative competence* (kompetensi komunikatif) dari murid. Dengan mempunyai Kompetensi komunikatif ini siswa tidak hanya meningkatkan kemampuan berbahasa, tapi juga cara pemilihan bahasa atau ujaran yang sesuai untuk digunakan bagi orang-orang yang berbeda.

### 2. Grammar

*Grammar* mempunyai beberapa definisi menurut para ahli. Yang pertama yaitu dari Dykes (2007:5), dia mempunyai pendapat bahwa grammar merupakan bahasa untuk mempelajari bahasa. Dalam konteks komunikasi dari kalimat itu, Dykes menjelaskan bahwa manusia dalam menggunakan bahasa tidak lepas kaitannya dengan mempelajari grammar, termasuk dalam level kosakata, pola kalimat, frasa, ungkapan serta makna yang terkandung di dalamnya.

Menurut Barbara Dykes (2007: 5) secara sederhana dia memberi pengertian tentang grammar, "*grammar is a language to talk about language*" atau *grammar* adalah bahasa untuk mempelajari bahasa.

Penjelasannya kenapa seperti itu adalah karena dari mempelajari grammar, orang bisa mengetahui cara berkomunikasi dengan baik yang dimulai dari kosakata dan fungsinya, pola kalimat, ungkapan, dan makananya.

Menurut Jeffry Coghill, "*Grammar of language is the set of rules that govern its structure. Grammar determines how words are arranged to form meaningful units.*" Artinya, grammar merupakan suatu seperangkat aturan bahasa yang mengatur struktur bahasa itu sendiri. Grammar digunakan untuk menentukan penyusunan kata-kata dalam membentuk unit bahasa yang bermakna. Grammar disini dengan sangat jelas diartikan sebagai seperangkat aturan untuk membentuk bahasa agar mempunyai makna atau bisa dipahami. Berdasarkan ulasan tentang grammar diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa grammar adalah seperangkat aturan mengenai tata bahasa yang digunakan dalam komunikasi untuk mencapai makna tertentu.

### 3. Model pembelajaran Grammar

Ada bamyak model pembelajaran grammar yang bisa diterapkan di dalam kelas. Schmidt menyatakan bahwa dalam belajar bahasa perhatian terhadap elemen-elemen bahasa tetap diperlukan. Schmidt (dalam Cohen & Macaro, 2007) mengatakan secara implisit bahwa pembelajaran tatabahasa dapat dikatakan sebagai unconscious learning. Ini mempunyai arti bahwa pembelajar Bahasa tidak mempunyai cara tertentu dalam menggunakan tatabahasa dan bahkan tidak mengetahui strategi yang harus digunakan saat mempunyai masalah tentang tatabahasa. Dari pendapat beberapa para ahli tentang strategi belajar Bahasa maka dapat disimpulkan bahwa ada dua macam strategi belajar Bahasa termasuk juga dalam tata Bahasa, yaitu (1) exposure atau strategi belajar Bahasa melalui pengalaman belajar Bahasa yang bisa dilakukan dengan misalnya membaca majalah dan/ koran, menyimak siaran tv berbahasa inggris, serta bisa berkomunikasi langsung dengan petutur asli. (2) strategi belajar Bahasa secara implisit yaitu dengan belajar Bahasa tanpa disadari saat pembelajar secara langsung atau

kontekstual mempelajari tatabahasa saat terjadi percakapan.

### 4. Pengertian Aplikasi Online

Dhanta yang dikutip dari Sanjaya (2015) mendefinisikan aplikasi adalah *software* yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu, misalnya Microsoft Word, Microsoft Excel. Menurut Jogiyanto dikuip oleh Ramzi (2013) aplikasi dapat dikatakan suatu penerapan, menyimpan sesuatu hal, data, permasalahan, pekerjaan kedalam suatu sarana atau media yang dapat digunakan atau mengeplementasikan hal atau permasalahan yang ada sehingga berubah menjadi suatu bentuk yang baru tanpa menghilangkan nilai-nilai dasar dari hal data, permasalahan, dan pekerjaan itu sendiri.

Dengan kata lain aplikasi data dikatakan merupakan sebuah perubahan akan suatu masalah dari pekerjaan yang awalnya sulit untuk dimengerti dan berubah menjadi sederhana untuk dipahami oleh penggunaanya. Permasalahan yang terjadi akan cepat dan tepat diselesaikan dengan adanya aplikasi.

Ada 2 jenis aplikasi; offline dan online. Kedua jenis ini bisa dijalankan melalui desktop baik di Komputer ataupun gadget lainnya. Web merupakan salah satu aplikasi yang untuk mengopersiannya harus online. Aplikasi web menggunakan teknologi browser untuk bisa diakses dengan jaringan computer. Remick dalam jurnalnya Ramzi (2013) mengungkapkan bahwa aplikasi web dikatakan juga suatu perangkat lunak komputer dengan mempunyai kode bahasa pemrograman yang didukung seperangkat berbasis web seperti *HTML, JavaScript, CSS, Ruby, Python, PHP, Java* dan bahasa pemrograman lainnya.

### 5. Model Online Application dengan Platform Android

Android merupakan salah satu software open source yang bisa menjalankan aplikasi secara offline maupun online. *Online application* yang menggunakan Android bisa dibuat untuk

mengakomodasi siswa bergerak secara bebas masuk dan keluar dari ruang fisik, digital, dan komunikatif yang tumpang tindih. Kegiatan mobilitas ini bisa diterapkan secara individu, berpasangan, dalam kelompok kecil, atau secara keseluruhan kelas bersama dengan guru, mentor, pakar, orang tua, profesional, dan lainnya (Chan et al., 2006). Bisa diketahui bahwa teknologi seluler mampu memberikan kesinambungan di berbagai pengalaman belajar, memberikan kesempatan siswa untuk membuat koneksi antara apa yang mereka amati, kumpulkan, akses, dan pikirkan tentang waktu, dan tempat (Druin:2009, p 42). *It was learning independent of location in time or space* (Kitchenham, 2011). Banyak kegiatan yang bisa dilakukan guru dan peserta didik dalam menggunakan teknologi seluler, seperti untuk komunikasi teman sebaya, tutor, dan penilai. Peserta didik juga bisa mengumpulkan hasil video, audio, dan foto untuk portofolio mereka.

Pembelajaran menjadi semakin penting ketika para guru memilih di antara berbagai teknologi yang berubah dengan cepat untuk memenuhi kebutuhan khusus siswa dan kurikulum mereka (Bikowski, 2018). Guru harus bisa meradaptasi dengan teknologi untuk menunjang kebutuhan belajar dari siswanya.

Android mungkin merupakan salah satu teknologi yang bisa mengakomodir kebutuhan belajar siswa dengan teknologi terkini. Android yang merupakan sebuah system operasi, middleware, dan aplikasi berbasis Linux yang dirilis oleh Google (Safaat,2011). Linux merupakan suatu system operasi yang bebas dikembangkan oleh para penggunanya. Para pengembang mempunyai keleluasaan untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri yang bisa dipasarkan dan dipasang di gadget atau smartphone setiap orang.

## **METODE**

Peneliti ini menggunakan metode dari Gall & Borg (2007) yaitu pendekatan penelitian pengembangan (Research and Development). Produk dari penelitian ini akan dipakai untuk mendesain atau

merancang sebuah aplikasi di mata kuliah Basic English Grammar 1 yang bisa diterapkan dalam proses belajar mengajar di kelas. Prosedur awal pengembangan aplikasi diawali dari analisis kebutuhan, perencanaan desain aplikasi, pengujian awal produk, revisi produk utama, dan pengajian akhir produk. Langkah pertama dari penelitian dengan menganalisis kebutuhan mulai dari interview dari mahasiswa dan dosen, mengadakan FGD dan dokumentasi penelitian yang relevan kemudian dilanjutkan penelitian awal. Tahap ini peneliti menginventaris berbagai informasi untuk dijadikan analisis kebutuhan mengenai model aplikasi online yang bisa digunakan dalam proses belajar di mata kuliah Basic English Grammar 1. Data yang dikumpulkan dari penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data kualitatif. Data tersebut diperoleh dari interview ke mahasiswa, mengadakan FGD dengan mengundang para ahli aplikasi android, komunikasi dengan dosen pengampu makul Basic English Grammar 1 serta study pustaka dari catatan dan finalisasi produk aplikasi. Selain hal diatas, peneliti juga mengadakan diskusi dengan pakar IT yang bisa membuat aplikasi untuk kelas grammar. Setelah semua data awal didapat, peneliti kemudian menganalisis data secara deskriptif.

### **a. *Planning*** (perencanaan)

Di tahap perencanaan dimulai dari persiapan model awal prototype aplikasi online untuk digunakan di mata kuliah Basic English Grammar 1. Dalam prototype aplikasi ini berisi materi, bahan diskusi, dan evaluasi.

Tahap kedua di perencanaan yaitu dengan menyiapkan aplikasi prototype untuk menilai aplikasi berdasarkan 2 aspek, yaitu 1) aspek tampilan aplikasi, 2) aspek Bahasa. Untuk aspek tampilan meliputi jenis huruf, ukuran huruf, dan format. Dan untuk aspek Bahasa penilaian dari keterimaan Bahasa yang mudah dipahami.

### **b. *Develop preliminary form of product*** (mengembangkan produk awal).

Kegiatan yang dilakukan setelah tahap perencanaan selesai adalah pengembangan instrument pengukuran produk yang didalamnya terdapat pedoman

penskoran, kriteria baik atau tidak baik, serta panduan penggunaan aplikasi. Hal yang dilakukan dalam tahap ini adalah dengan mengembangkan desain model melalui konfirmasi ke para ahli, dan juga para tenaga pengajar/dosen yang mengampu mata kuliah Basic English Grammar 1 berkaitan dengan model aplikasi yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

c. *Preliminary field tesing* (pengujian lapangan awal)

Pengujian lapangan dilakukan untuk mendapatkan informasi awal tentang desain model aplikasi yang akan dibuat. Uji coba terbatas dilakukan pada tahap ini setelah dinilai dan dicek oleh ahli IT dan dosen pengampu mata kuliah Basic English Grammar 1. Untuk mendapatkan informasi maka dipilih reponden dari mahasiswa dan dosen pengampu mata kuliah Basic English Grammar 1 dengan jumlah terbatas. Metode yang dilakukan yaitu dengan uji lapangan sebagai tahap awal penggunaan aplikasi dan juga menyebar instrument yang dilengkapi dengan pedoman penskoran serta kriteria baik atau tidak baik sebagai alat pengukuran produk. Hal ini untuk acuan penyempurnaan aplikasi uji validitas dan reabilitas instrument.

d. *Operational product revision* (revisi produk operasional).

Setelah mendapatkan masukan dari uji coba lapangan utama maka tahap selanjutnya adalah dengan memperbaiki draft model instrument dengan indicator-indikatornya. Sama dengan tahap uji coba terbatas, di uji coba yang kedua ini akan mengembangkan prototype instrument model aplikasi yang terdiri dari analisis instrument produk yang dihitung validitas dan reabilitasnya. Peneliti dan pakar memperbaiki dan menyempurnakan prototpre instrument yang hasil akhir dari revisi ini adalah produk utama.

e. *Final product revision* (revisi produk akhir).

Di revisi produk akhir ini, berdasarkan adanya masukan dari ahli IT dan dosen pembimbing penelitian dilakukan pengembangan produk dari instrumen komponen model aplikasi yang

telah diperbaiki melalui uji validitas dan reliabilitas. Dari tahap revisi ini yang merupakan uji coba terakhir didapatkan produk final berupa model aplikasi pembelajaran Basic English Grammar 1.

## HASIL

### 1. Tahapan Pengembangan Produk

Setelah menyelesaikan berbagai hal berkaitan dengan desain awal produk selanjutnya muncul prototype awal di pengujian tahap satu. Masukan semua tim peneliti, dosen pengajar Basic English Grammar 1 dan para ahli IT menjadi landasan dasar pengembangan dan perbaikan produk. Di tahap ini evaluasi dari tim peneliti dan juga pengguna aplikasi diperlukan untuk mengetahui akankah aplikasi awal Basic English Grammar yang masih berupa desain awal dapat diterima sesuai harapan dan layak digunakan.

Hasil dari penelitian ini mendapatkan sebuah aplikasi yang dapat digunakan dalam penyajian materi pada saat terjadinya proses belajar mengajar dan juga adanya evaluasi pembelajaran di makul Basic English Grammar 1. Mdel pengembangan Borg and Gall yang diterapkan dalam pengembangan aplikasi online ini.

Dengan menghadirkan para ahli IT akhirnya pengujian tahap I dilakukan. Ada beberapa temuan yang didapat pada pengujian tahap 1 yang membutuhkan perhatian lebih lanjut untuk bisa diperbaiki supaya aplikasi BEG dapat maksimal digunakan serta mempunyai tampilan yang menarik. Masalah yang muncul pada pengujian tahap 1 ini adalah belum adanya ikon khusus yang mewakili dari aplikasi BEG. Hal ini membuat aplikasinya tidak kredibel dan professional saat pengguna akan mendownload dan menginstal aplikasi BEG.

Berikut ini hasil *alpha testing* 1 yang bisa dilihat pada Tabel 1 berikut:

**Tabel 1: Masukan validator ahli tahap1**

No.	Masalah	Solusi
1.	Icon menggunakan template dari thunkable.	Membuat icon khusus dengan pemberian nama unik untuk aplikasi

		BEG juga Identitas asal aplikasi
2.	Tampilan menu masih berderet sampai chapter 9, sehingga aplikasi terlihat terlalu penuh dengan menu	Tampilan menu di sederhanakan menjadi 3 menu utama.
3.	Ketidakpastian isi dari Konten.	Konten dipastikan menjadi 9 topik besar.

Setelah selesai di pengujian tahap 1, semua masukan ditampung oleh peneliti untuk selanjutnya diadakan revisi awal. Kegiatan selanjutnya adalah melakukan desk evaluation untuk para peneliti dan tim. Hasil dari kegiatan ini diperoleh temuan akan kelemahan dari aplikasi BEG. Kekurangan yang ada pada tataran konten dan visual konten aplikasi BEG.

Dibawah ini hasil evaluasi melalui *desk evaluation kedua* bisa dilihat pada Tabel 2 berikut:

**Tabel 2: Masukan validator ahli 2**

No	Masalah	Solusi
1.	Apliaksi yang terlalu berat karena semua materi masih dituliskan secara lengkap pada halaman masing-masing sub judul.	Di atur ikon-ikon yang dapat mewakili masing-masing sub-materi
2.	Tombol ikon yang belum seragam.	Dibuat tampilan tombol yang seragam
3.	Soal latihan hanya ada 1 tipe saja.	Dibuat 2 jenis latihan.
4.	Mahasiswa belum bisa mengetahui hasil akhir setelah	Dirancang pola penilaian pada akhir pengerjaan latihan

		menyelesaikan latihan.
5.	Penataan materi pada tombol belum teratur	Dibuat materi lebih tertata rapi.
6.	Pengguna sulit keluar aplikasi secara normal. Beberapa kali masih keluar paksa	Perbaikan aplikasi
7.	Pada masing-masing sub materi masih plain	Pemberian background yang menarik pada masing-masing materi

## 2. Hasil Pengujian Tahap 2 (*Beta Testing*)

Pemilihan satu kelas khusus pada jurusan pendidikan Bahasa Inggris Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan IAIN Surakarta untuk melaksanakan pengujian tahap 2. Ada 32 mahasiswa yang terlibat dalam pengujian ini, dan 3 mahasiswa diperbantukan oleh peneliti dalam pelaksanaannya. Hal pertama yang dilakukan di uji coba ini adalah dengan menginstal online application ke smartphone mahasiswa untuk bisa digunakan.

Pada bagian akhir uji coba ini para peneliti dan tim mengadakan wawancara pada mahasiswa dan kelompoknya. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan informasi yang akurat apakah aplikasi BEG ini menarik bagi mereka. Selain hal itu, wawancara juga untuk menganalisa tiap chapter, untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari tiap-tiap chapter yang dilihat dari konten, Bahasa, maupun teknis lainnya.

## 3. Penyempurnaan Produk

Penyempurnaan produk dilakukan setelah selesai pelaksanaan untuk tahapan pengembangan produk awal *desk evaluation* atau *alpha testing 1* dan 2, revisi produk, hingga uji coba lapangan (*beta testing*). Dalam penyempurnaan produk ini dilakukan penataan materi khususnya paragraph, tata letak halaman, dan bentuk dan jenis fonts. Pengurutan materi dan soal juga tidak lepas dari penyempurnaan ini. Langkah terakhir tahap ini adalah dengan pengunggahan

aplikasi ke Playstore supaya bisa diunduh dan diinstal di smartphone pengguna secara gratis.

#### **4. Tingkat Keberterimaan Produk oleh Pengguna**

BEG online application ini menurut mahasiswa PBI IAIN Surakarta yang ikut serta dalam tahap uji coba mengatakan bahwa aplikasi ini sudah menarik yang disebabkan penggunaan warna yang beragam sehingga tidak monoton. Selain itu di wawancara itu mahasiswa menyampaikan pengurutan materi sudah baik yang diawali dari mudah ke sukar.

Pengguna mengatakan bahwa aplikasi yang telah diinstal menjadikan mahasiswa mudah belajar dan memahami Bahasa Inggris khususnya grammar yang bisa dipelajari kapan dan dimanapun mereka berada dengan menggunakan smartphonenya.

Ada kelebihan yang ada pada aplikasi BEG ini menurut mahasiswa PBI IAIN Surakarta selaku subjek penelitian. Kelebihan dari aplikasi ini menurut mereka adalah online application dan materials mempunyai tampilan yang walaupun sederhana tapi menarik dengan penampilan materi dan soal yang bisa dipilih bebas disesuaikan oleh penggunanya. Selain itu online application dan materials menampilkan kemudahan untuk digunakan bahkan untuk pengguna yang jarang menggunakan aplikasi online untuk belajarnya. Kelebihan online application dan materials selanjutnya adalah penjelasan dan soal yang mudah dipahami dan tidak membosankan, serta adanya tingkat kesukaran yang bisa dipilih sesuai tingkat pemahaman mahasiswa.

Masih menurut mahasiswa selaku subjek penelitian, di online application dan materials ini juga mempunyai kelemahan. Kelemahan yang mencolok adalah tidak adanya tampilan visual yang variatif dalam gambarnya. Adanya perbedaan fonts dan jarak yang berbeda dalam tulisan di aplikasinya. Selain itu adanya beberapa soal yang tidak sesuai dengan materi di chapter yang sama.

Hasil dari wawancara mendapatkan masukan dari subjek, yaitu soal materi visual harus ditambah, adanya soal dan pembahasannya, soal audio untuk listening, dan ditambah slot tempat untuk adanya interaksi antara pengguna agar bisa diskusi. Hasil observasi dari pendamping diketahui bahwa mahasiswa mudah menggunakan online application dan materials, tidak adanya bosan dan merasa antusias saat mempelajari dan menjawab soal dengan benar.

#### **PEMBAHASAN**

Aplikasi BEG adalah aplikasi terapan yang bersifat edutainment, yang mana aplikasi ini mempunyai sifat bukan hanya edukatif tapi juga bisa untuk menghibur. Berbagai tahapan telah dilakukan dalam merancang aplikasi ini, dimulai dari perencanaan dan uji coba lapangan sampai akhirnya dilanjutkan dengan mendapatkan file berekstensi apk yang bisa di install di Android.

Dalam proses pembuatan aplikasi ini, tim peneliti melakukan penyesuaian terkait dengan prinsip-prinsip media pembelajaran yang mudah diakses. Perancangan ini juga disebabkan oleh banyaknya mahasiswa yang menggunakan android, sehingga aplikasi BEG dirancang untuk bisa sesuai dengan berbagai fitur di aplikasi android.

Saat dilakukan uji coba lapangan, sangat terlihat adanya antusias penggunaan aplikasi dari subjek penelitian yaitu mahasiswa dan dosen. Kesimpulan yang didapatkan dari hasil wawancara dengan mahasiswa adalah bahwa aplikasi ini sangat informative dan mudah untuk dioperasikan. Informative karena di aplikasi ini terdapat penjelasan dan pembahasan terkait dengan mata kuliah Basic English Grammar yang mana bisa dipelajari kapan dan dimanapun mahasiswa berada selama masih ada jaringan internet.

Dengan demikian, dalam menggunakan aplikasi ini mahasiswa mampu meningkatkan minat untuk belajar.

Ada beberapa tahapan dalam uji coba aplikasi BEG. Tahap pertama dilaksanakan ujicoba pada tenaga pengajar atau dosen yang mampu mata kuliah Basic English

Grammar dan juga beberapa mahasiswa. Hasil dari uji coba pertama ini mendapatkan hasil masukan berupa tampilan dan content di aplikasi BEG. Berdasarkan masukan ini maka kemudian diadakan revisi produk oleh tim peneliti dan ahli IT.

Kemudian dilakukan uji coba lapangan setelah selesai revisi produk. Dalam uji coba lapangan ini, dilaksanakan kepada mahasiswa yang belajar grammar. Setelah selesai uji coba lapangan ini didapatkan beberapa masukan yang kemudian dilakukan revisi terhadap produk.

Hasil lain dari uji coba lapangan ini dari pengguna menyampaikan bahwa aplikasi BEG memberikan kemudahan untuk mahasiswa yang sudah menginstal aplikasinya untuk belajar grammar dimanapun dan kapanpun melalui smartphone mereka. Dari aplikasi ini juga pengguna mampu meningkatkan kemampuan berhasa inggrisnya, yang mana setelah memahami penerapan grammar yang baik dan benar mereka bisa mengaplikasikan kemampuannya untuk bicara dan menulis dalam Bahasa inggris.

Dari subjek penelitian menyatakan bahwa online application dan material (BEG) memiliki sejumlah kelebihan. Yang pertama, aplikasi BEG ini memiliki tampilan yang sederhana namun menarik yang mempunyai materi dan soal yang tinggal pilih sesuai keinginan. Yang kedua, online application dan materials (BEG) sangat mudah untuk digunakan, bahkan untuk pengguna yang jarang buka aplikasi belajar pun bisa dengan cepat menggunakannya. Yang ketiga, soal dan meteri mudah dilihat dan dipahami. Yang keempat, ada 9 chapter yang bisa dipilih sesuai dengan tingkat kesulitan.

Namun bukan kelebihan yang ada tapi masih ada juga kelemahan dari aplikasi ini yang ditemukan saat dilakukan uji coba. Dari subjek penelitian menyampaikan beberapa masukan akan kelemahan, diantaranya untuk menambah soal materi visual, soal dan pembahasan untuk diperbanyak, penambahan soal audio, dan juga mengadakan tempat/ ruang untuk adanya interaksi antar pengguna untuk bisa diskusi. Sementara itu, dari hasil observasi, menurut pendamping, siswa dapat

menjalankan online application dan material (BEG) dengan baik dan lancar, mahasiswa merasa sangat senang dan antusias ketika mempelajari materi grammar dan bisa menjawab soal dengan benar.

## **KESIMPULAN**

Dari hasil penelitian dan pembahasan, kesimpulan yang bisa didapatkan yaitu diperlukan lima tahapan yang dilaksanakan dalam menghasilkan aplikasi Basic English Grammar di penelitian ini, dengan penjelasan dibawah ini:

- 1) Desain produk awal, disini dirancang penentuan materi yang akan digunakan dan juga desain tampilan menu untuk aplikasi BEG,
- 2) Pengujian pertama atau dengan melakukan evaluasi produk yang baru stengah jadi yang melibatkan antara tim peneliti dan calon pengguna aplikasi (mahasiswa),
- 3) Revisi produk; dari hasil pengujian 1 dan 2 selanjutnya adalah merevisi produk yang hampir jadi untuk dijadikan aplikasi produk yang siap untuk diuji lapangan,
- 4) Pengujian tahap 2; pelaksanaan uji coba aplikasi BEG untuk mahasiswa Prodi Bahasa Inggris IAIN Surakarta,
- 5) Penyempurnaan produk; berdasarkan hasil dari uji coba lapangan selanjutnya adalah menyempurnakan produk yang menjadikan aplikasi BEG untuk siap di install di smartphone android pengguna.

Menurut pengguna menyatakan bahwa dengan menggunakan aplikasi BEG ini bisa memberikan kemudahan untuk mahasiswa dalam hal mempelajari grammar dimanapun dan kapanpun sehingga hal ini meningkatkan kemampuan mereka dalam berbahasa inggris baik untuk lisan maupun tulis.

Sedangkan untuk kekurangan yang terlihat dari aplikasi BEG adalah untuk ditambah soal materi visual, soal dan pembahasan yang perlu ditambah, termasuk juga untuk soal audio, dan penambahan tempat untuk adanya interaksi antara pengguna supaya bisa terjadi interaksi. Sementara itu menurut pendamping, siswa dapat menggunakan aplikasi BEG dengan baik dan lancar, tidak merasa bosan, dan

sangat senang saat bisa menjawab soal dengan benar.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Alliosn, Druin. *Technology for Children*. Burlington. Morgan and Kaufman Publisher. 2009
- Bikowski, Dawn, and Elliott Casal. "Interactive digital textbooks and engagement: A learning strategies framework." *Language Learning & Technology* 22. 2018
- Borg, W.R. and Gall, M.D. *Educational Research*. Boston: Allyn and Bacon. 1982.
- Brown, H. Douglas. *Principles of Language Learning and Teaching. 4 th Edition*. New York: The Free Press. 2000
- Cohen, A., dan Macaro, E. *Language Learner Strategies*. Oxford: OUP. 2007.
- Coghill, Jeffry. *English Grammar*. New York: Wiley Publishing, Inc. 2003
- Dykes, Barbara. *Grammar for Everyone*. Victoria. ACER Press. 2007
- Jeremy White, Daniel J. Mills. *Examining Attitudes towards and Usage of Smartphone Technology among Japanese University Students Studying EFL*. computer-assisted language learning. Electronic Journal. 2015.
- Jogiyanto. *Analisis & Desain Sistem Informasi : Pendekatan terstruktur teori dan praktik aplikasi bisnis*. Andi Offset. Yogyakarta. 2013
- Nazaruddin Safaat, H. "Android Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android." Informatika. Bandung. 2011
- Richards, J. C., dan Schmidt, R. *Longman Dictionary of Language Teaching and Applied Linguistics*. London: Longman Pearson Education. 2002
- Sari\* , N. Suryani, D. Rochsantiningsih, S. Suharno. *Digital Learning, Smartphone Usage, and Digital Culture in Indonesia Education*. Integration of education. Vol. 24, No. 1. 2020
- Stevens, D., & Kitchenham, A. *An analysis of mobile learning in education, business, and medicine*. In *Models for interdisciplinary mobile learning: Delivering information to students*. IGI Global. 2011.
- Sadiman, A. 1996. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Sudjana, N. 2001. *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Suparmini, Sriadi S., Dyah R. 2013. "Pelestarian LignKeyungan Masyarakat Baduy Berbasis Kearifan Lokal". *Jurnal Penelitian Humaniora*, Vol.18 No.1, April hal 8-22
- Wagiran. 2011. "Pengembangan Model Pendidikan Kearifan Lokal Dalam Mendukung Visi Pembangunan Provinsi DIY 2020". *Jurnal Penelitian dan Pengembangan*. Vol 3(3): 85-100.
- Zuhdan Kun Prasetyo. 2013. "Pembelajaran Sains Berbasis Kearifan Lokal". *Seminar Nasional Fisika dan Pendidikan Fisika*. Surakarta, 14 September