

## APIKASI GRAMMAR LEARNING METHOD BAHASA INGGRIS BERBASIS WEBSITE

Jery Nur Fahmi<sup>1</sup>, Sari Susanti<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universitas Adhirajasa Reswara Sanjaya  
Jl. Sekolah Internasional No. 1-2 Antapani, Bandung, 022-7100124  
E-mail: [Jerynurfahmi01@gmail.com](mailto:Jerynurfahmi01@gmail.com)

<sup>2</sup>Universitas Adhirajasa Reswara Sanjaya  
Jl. Sekolah Internasional No. 1-2 Antapani, Bandung, 022-7100124  
E-mail: [sarisusanti@ars.ac.id](mailto:sarisusanti@ars.ac.id)

### Abstrak

Bahasa Inggris telah menjadi bahasa *international* yang digunakan diseluruh dunia. Ketika orang dari Negara lain bertemu satu sama lain, mereka menggunakan Bahasa Inggris sebagai bahasa komunikasi. Komunikasi dapat terwujud jika seseorang menguasai empat keterampilan bahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Pada proses belajar Bahasa Inggris terdapat tiga elemen bahasa yang berperan penting dalam mendukung empat keterampilan tersebut, yaitu *pronunciation* (pelafalan), *vocabulary* (kosa kata), dan *grammar* (struktur bahasa). Dari tiga elemen diatas *Grammar* (tata bahasa) yang sangat membutuhkan banyak teori dalam pemahamannya. Oleh karena itu diperlukan praktek tutor atau guru yang profesional agar dapat menghasilkan peserta didik yang berkualitas. Seiring dengan Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi sistem informasi yang berkembang pesat, sehingga memunculkan adanya inovasi dalam metode belajar mengajar. salah satunya adalah *e-learning*. Adanya *e-learning* dapat membantu pengajar dan pelajar dalam proses belajar karena *e-learning* bersifat lebih efisiensi waktu, serta dapat berbagi lebih banyak ilmu pengetahuan dan keterampilan kepada masyarakat. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah *waterfall* alasan digunakanya metode ini adalah metode karena proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak, fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak, mentranslasikan desain ke dalam program perangkat lunak, pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logika dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hasil dari penelitian ini adalah aplikasi yang dapat memberikan kemudahan kepada siswa untuk belajar *Grammar* dimana saja dan kapan saja. Aplikasi ini juga telah dilengkapi banyak fitur yang dapat mengasah kemampuan siswa.

**Keywords:** *Grammar Learning Method*, Bahasa Inggris, *Waterfall*.

### Abstract

*English has become an international language spoken throughout the world. When people from other countries meet each other, they use English as the language of communication. Communication can be realized if someone masters four language skills, namely listening, speaking, reading, and writing. In the process of learning English there are three language elements that play an important role in supporting these four skills, namely pronunciation (vocabulary), vocabulary (vocabulary), and grammar (structure of language). Of the three elements above, Grammar (grammar) really requires a lot of theory in understanding. Therefore it is necessary to practice professional tutors or teachers in order to produce quality students. Along with the advancement of science and technology, information systems are growing rapidly, giving rise to innovations in teaching and learning methods. one of them is e-learning. The existence of e-learning can help teachers and students in the learning process because e-learning is more time efficient, and can share more knowledge and skills with the community. The system development method used is the waterfall, the reason for using this method is a method because the process of gathering needs is carried out intensively to specify software requirements, focuses on designing software programs, translating designs into software*

*programs, testing focuses on software in terms of logical and functional and ensures that all parts are tested. The results of this study are applications that can make it easy for students to learn Grammar anywhere and anytime. This application has also been equipped with many features that can hone students' abilities.*

**Keywords : Grammar Learning Method, English, Waterfall.**

## 1. Pendahuluan

Komunikasi dapat terwujud jika seseorang menguasai empat keterampilan bahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Hal tersebut juga berlaku pada pembelajaran bahasa Inggris disebut dengan *listening* dan *reading* sebagai *receptive skill*, sedangkan *reading* dan *speaking* sebagai *productive skill*. (Megawati, 2016).

Pada proses belajar bahasa Inggris terdapat tiga elemen bahasa yang berperan penting dalam mendukung keempat keterampilan tersebut, yaitu *pronunciation* (pelafalan), *vocabulary* (kosa kata), dan *grammar* (struktur bahasa) (Megawati 2016).

*Grammar* merupakan aturan struktur sebuah bahasa seperti cara bagaimana mengkombinasi kata-kata, menyusunnya dan merubahnya berdasarkan hubungan dengan kata lain yang menjadi sebuah kalimat yang jelas secara makna dan maksudnya (Sriyanto, 2018). Tak sedikit siswa dihadapkan dengan kurangnya kosa kata, dan kurangnya kemampuan dalam mengoperasikan tata bahasa Inggris, menggunakan kata kerja yang salah, struktur kalimat yang salah, serta urutan kata yang salah. (Pujiawati, 2018).

Berdasarkan hal tersebut dalam pemahaman terhadap *grammar* diperlukan praktek tutor atau guru yang profesional agar dapat menghasilkan peserta didik yang berkualitas (Harahap & Putri, 2017).

Seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi sistem informasi yang berkembang pesat, sehingga memunculkan adanya inovasi dalam metode belajar mengajar. Salah satunya adalah *electronic learning* atau lebih sering kita kenal dengan istilah *e-learning* (Mardewi & Tires, 2018).

Adanya *e-learning* dapat membantu pengajar dan pelajar atau mahasiswa dalam proses belajar karena *e-learning* bersifat lebih efisien waktu, serta dapat berbagi lebih banyak ilmu pengetahuan dan keterampilan kepada masyarakat. *e-learning* juga dapat dilakukan secara informal dengan interaksi lebih sederhana (Mardewi & Tires, 2018).

Pada penelitian kali ini data yang digunakan adalah data sekunder yang diambil dari penelitian sebelumnya yaitu penelitian (Kholiani & Rosyadi, 2016). Pada penelitian sebelumnya masih terdapat beberapa kekurangan diantaranya : Tidak adanya *Form Admin*, Tidak adanya *timer* pengerjaan soal, Kurangnya keberagaman materi, dan soal-soal. Sehingga perlu dibuat fitur-fitur lainnya sebagai solusi dari masalah yang ditemukan pada penelitian sebelumnya.

Berdasarkan hal tersebut penulis akan membuat sebuah aplikasi baru sebagai pengembangan dengan menambahkan beberapa fitur yang tidak tersedia pada penelitian sebelumnya seperti Memberikan *form* untuk akses *admin*, yang digunakan untuk guru-guru agar dapat *mengupdate* materi dan soal-soal ujian.

Menambahkan menu edit pada *form profile* agar *user* dapat *update* data pada *profile* mereka, Memberikan *timer* pada *form* ujian agar memberi batasan kepada siswa dalam mengerjakan soal-soal, Menambahkan berbagai macam materi yang dapat mengasah dan mengembangkan kemampuan *grammar user*, Serta menambahkan banyak soal latihan dan ujian Untuk melatih kemampuan siswa.

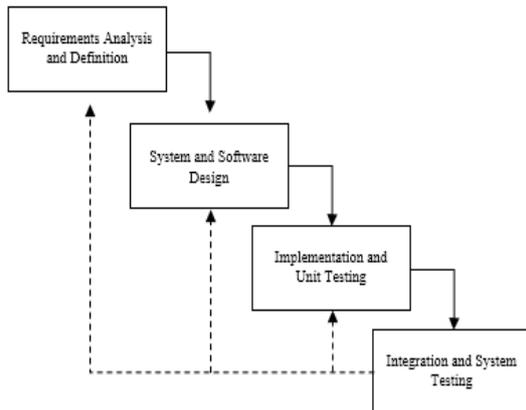
## 2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada skripsi ini adalah menggunakan metode Kualitatif. Metode kualitatif ataupun kuantitatif dapat membantu peneliti dalam memperoleh jawaban atas masalah suatu gejala, fakta dan realita yang dihadapi, sekaligus memberikan pengertian dan pemahaman baru terhadap masalah tersebut sesudah menganalisis data yang ada (Raco, 2010).

Metode pengembangan sistem yang digunakan oleh penulis adalah *waterfall* alasan digunakannya metode ini adalah metode karena proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak, fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak, mentranslasikan desain ke dalam program perangkat lunak,

pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logika dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji (Susanti et al., 2017).

Kemunculan moder air terjun adalah untuk membantu mengatasi merumitan yang terjadi akibat proyek-proyek pengembangan perangkat lunak. mengumpulkan dan menentukan kebutuhan sistem (Simarmata, 2010).



Gambar 1. Metode Waterfall

- 1) *Requirements Analysis and Definition*  
Menganalisa kebutuhan Perangkat keras, perangkat lunak, pengambilan teori mengenai *Use case Diagram*, *Activity Diagram*, *ERD*, *UML*, dan *User Interface*. yang dapat mendukung pembuatan sistem ini.
- 2) *System and Software Design*  
Proses ini digunakan untuk membuat *Use Case*, *Activity Diagram*, dan *ERD*, Serta merancang sistem *interface*.

### 3) *Implementation and Unit Testing*

Pada tahap ini yaitu mengimplementasikan dari apa yang telah disiapkan dari analisa kebutuhan sistem. Serta Melakukan Testing menggunakan *blackbox* testing. Menurut M. Sidi Mustaqbal, Roeri Fajri Firdaus dan Hendra Rahmadi (2015) Black Box Testing berfokus pada spesifikasi fungsional dari perangkat lunak. Tester dapat mendefinisikan kumpulan kondisi input dan melakukan pengetesan pada spesifikasi fungsional program.

### 4) *Integration and System Testing*

Pada tahap ini yaitu melakukan pengujian terhadap sistem apakah telah sesuai dengan apa yang direncanakan. Pastikan bahwa semua berjalan dengan lancar tanpa adanya kesalahan.

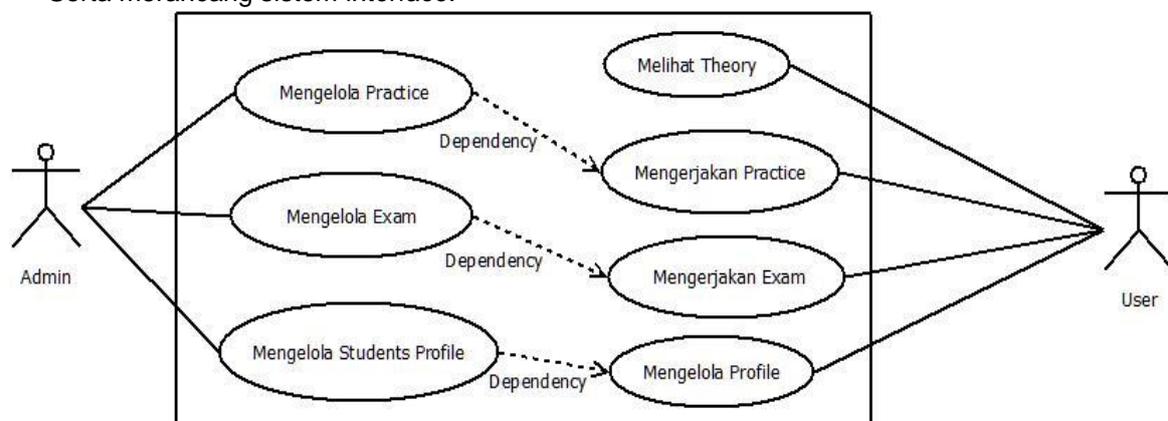
### 5) Metode Pengumpulan Data

Berdasarkan analisa penelitian sebelumnya dan penelitian ini yang menggunakan data sekunder, maka tidak adanya wawancara dan observasi terhadap perusahaan terkait. Oleh sebab itu penelitian ini dalam mengumpulkan data menggunakan studi kepustakaan.

## 3. Hasil dan Pembahasan

### 3.1. Use case Diagram

Berikut merupakan gambaran Use case diagram dari aplikasi Grammar learning method berbasis website.

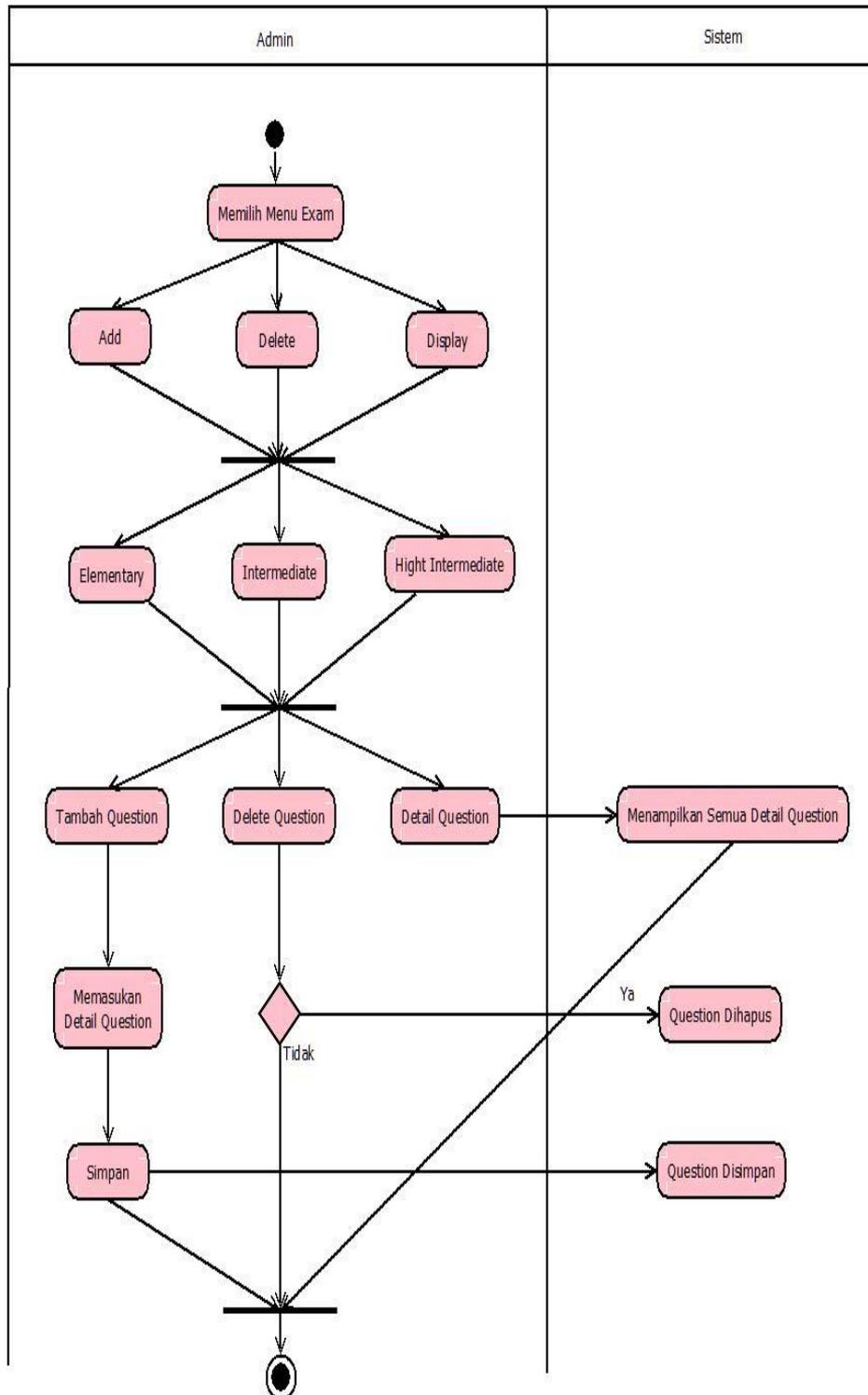


Gambar 2. Use case Diagram

### 3.2. Activity Diagram

Berikut merupakan rangkaian Activity Diagram pada Aplikasi Grammar Learning Method berbasis Website:

#### 1. Activity Diagram Form Admin mengolah Exam



Gambar 3. Activity Diagram Form Admin mengolah Practice

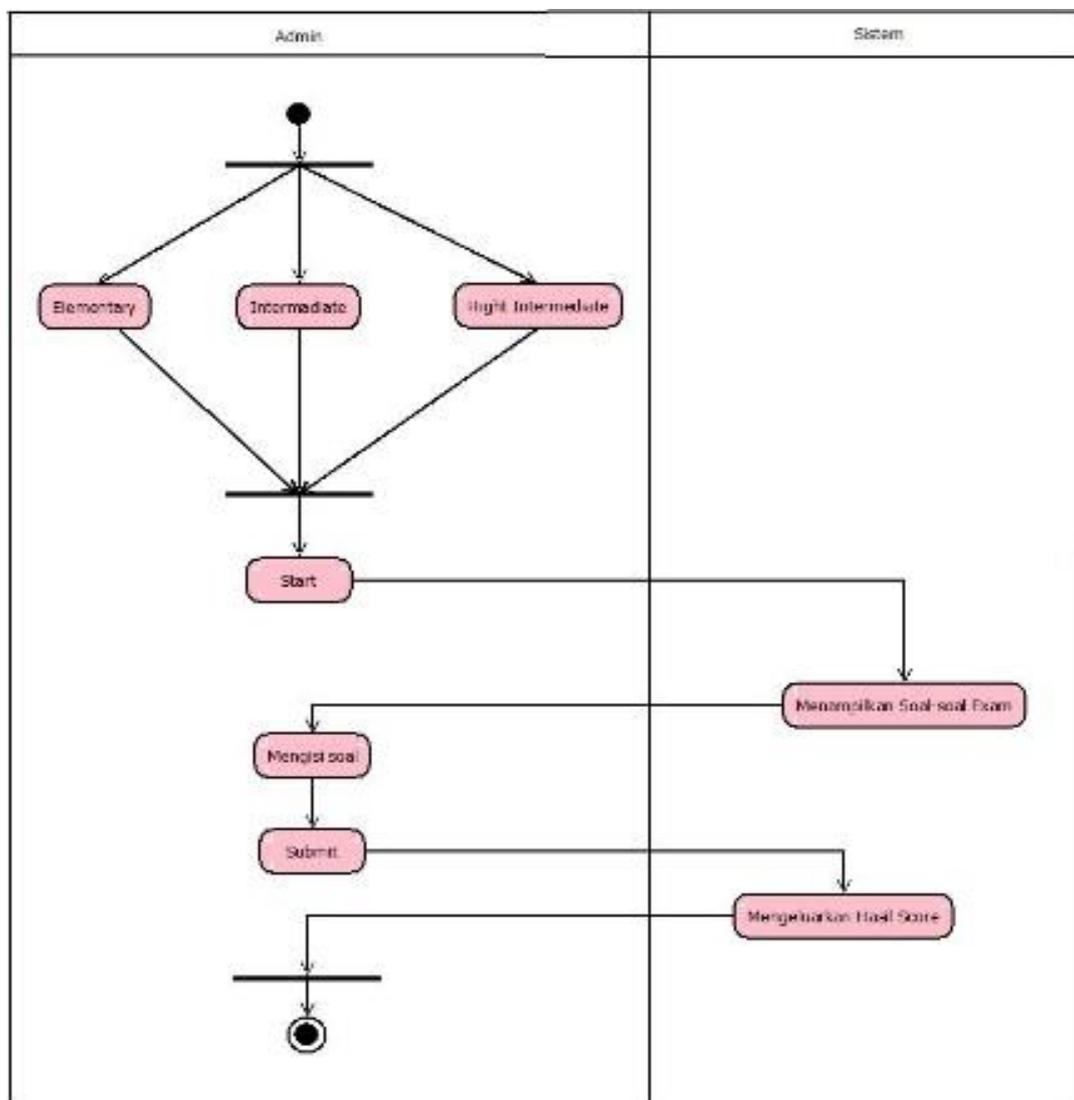
Pada *Form* ini admin dapat mengelola soal-soal exam dengan langkah sebagai berikut :

- a. *Admin* menekan menu *exam*
- b. Lalu memilih menu yaitu ada menampilkan (*Display*), menghapus (*Delete*), dan menambahkan (*Add*).
- c. Ketika admin menekan menu *Display*, lalu memilih kategori exam yaitu ada *Elementary*, *Intermediate*, dan *Hight Intermediate*. Dan sistem akan menampilkan soal-soal *exam*.
- d. Ketika *admin* menekan menu *Delete*. Lalu memilih kategori *exam* yaitu ada *Elementary*, *Intermediate*, dan *Hight*

*Intermediate*. Maka sistem akan menampilkan pilihan ya atau tidak, jika *admin* memilih Ya maka sistem akan menghapus soal-soal *exam*. Dan jika *admin* memilih Tidak maka sistem tidak akan menghapus soal.

- e. Ketika *admin* menekan menu *add*. Lalu memilih kategori *exam* yaitu ada *Elementary*, *Intermediate*, dan *Hight Intermediate*. Lalu menambahkan soal-soal dan *detail* soal kemudian menekan menu *simpan* maka sistem akan menyimpan soal tersebut.

## 2. Activity Diagram *Form User* mengerjakan soal *Exam*



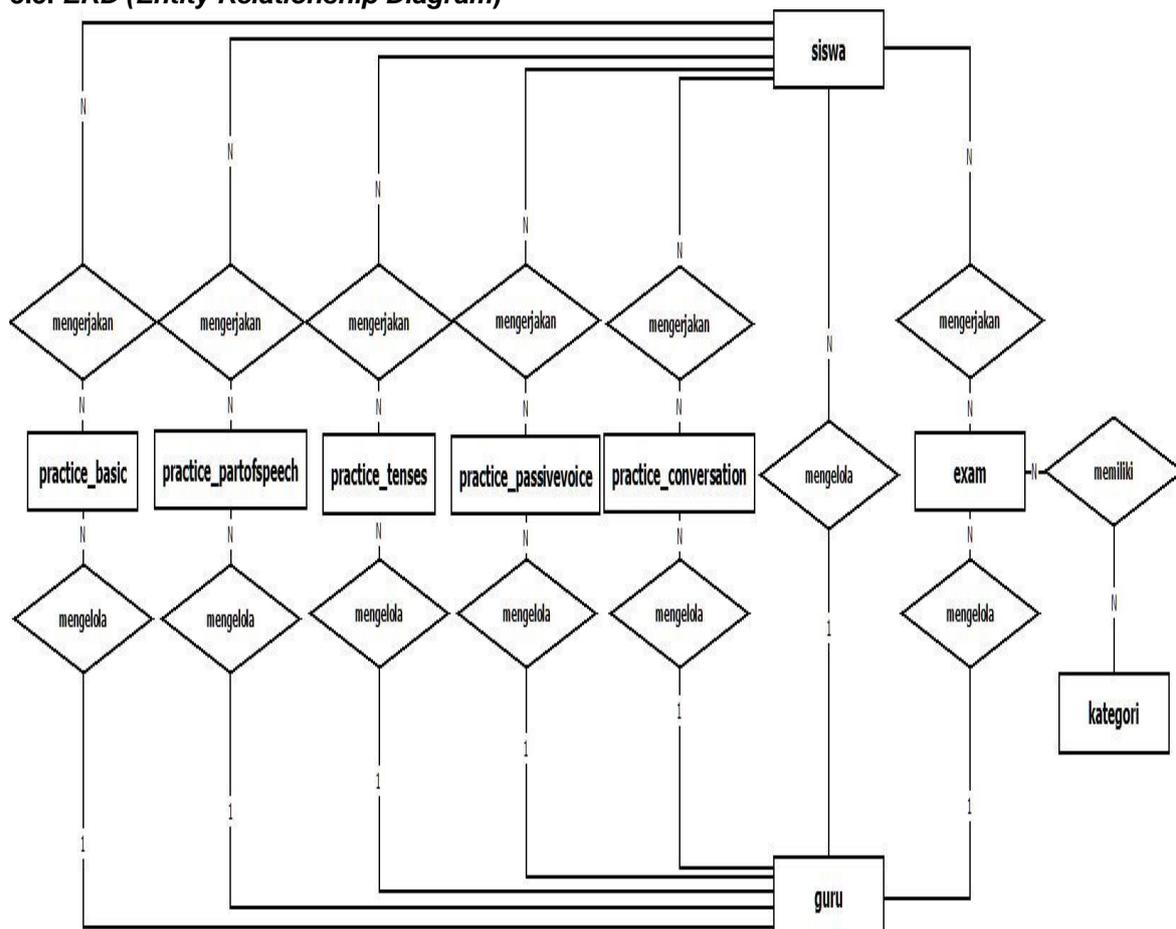
Gambar 4. Activity Diagram *Form Admin* mengolah *Students Exam*

Pada *form* ini *User* dapat menampilkan soal-soal *Exam* dengan langkah sebagai berikut :

- Pertama user memilih kategori *Exam* yaitu ada ada *Elementary*, *Intermediate*, dan *Hight Intermediate*.
- Setelah memilih kategori lalu *User* menekan tombol *Start* maka sistem akan menampilkan soal-soal.

- Lalu *User* mengisi soal-soal *Exam* kemudian menekan tombol *Submit* maka sistem akan menampilkan hasil *Score*.

### 3.3. ERD (Entity Relationship Diagram)



Gambar 5. ERD (Entity Relationship Diagram)

Pada gambar diatas terdapat sembilan Entitas yaitu Siswa, Guru, *Practice\_basic*, *Practice\_partofspeech*, *Practice\_tenses*, *Practice\_passivevoice*,

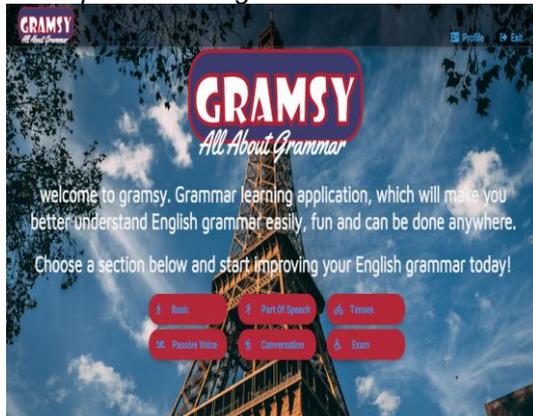
*Practice\_conversation*, *Exam*, dan *kategori*. yang masing-masing entitas mempunyai Atribut didalamnya. Dan relasi sebagai penghubung antar Entitas.

### 3.4. User Interface

#### 3.4.1 Halaman User (siswa)

##### A. Scene Halaman Beranda User

Pada halaman ini ditampilkan pilihan menu-menu yaitu 6 kategori utama yang didalam terdapat materi dan latihan dimasing-masing kategori. Serta terdapat menu *profile* dan *logout*.



Gambar 7. Halaman Beranda User

##### B. Scene Halaman Theory User

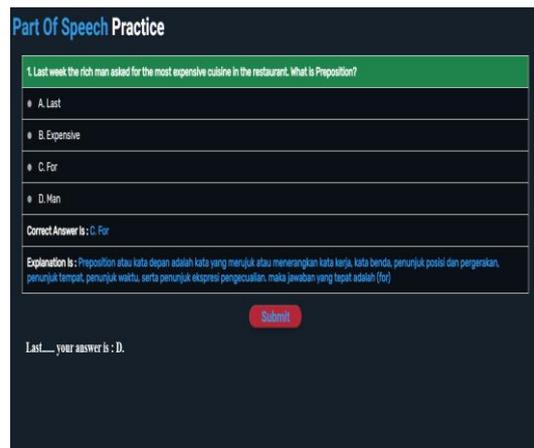
Berisi materi-materi *Grammar*, yaitu terdapat 6 kategori utama yang didalamnya terdapat sub-sub materi.



Gambar 8. Halaman Theory User

##### C. Scene Halaman Practice User

Terdapat soal-soal yang dapat di isi oleh siswa, serta berisi *Review* dari soal-soal tersebut.



Gambar 9. Halaman Practice User

##### D. Scene Halaman Exam User

Berisi soal-soal *Exam* yang dapat diisi siswa dan akan mengeluarkan *Result* berupa *Score*.



Gambar 10. Halaman Exam User

##### E. Scene Halaman Profile User

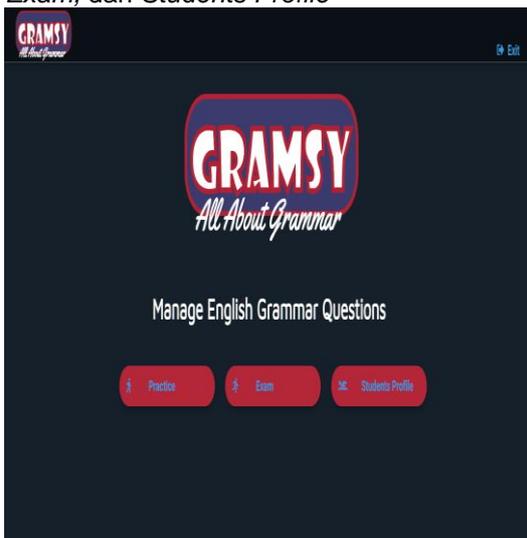
Pada halaman ini berisi biodata siswa yang telah ditambahkan oleh admin (guru) serta *user* dapat meng*Update* data mereka dengan menekan tombol edit.

Gambar 11. Halaman *Profile User*

### 3.4.2 Halaman *Admin* (guru)

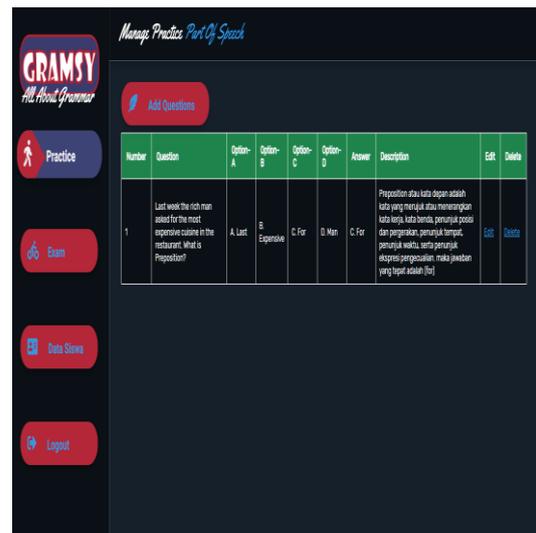
#### A. *Scene* Halaman Utama *Admin*

Berisi menu-menu yang dapat digunakan *Admin* untuk mengolah *Practice*, *Exam*, dan *Students Profile*

Gambar 12. Halaman Utama *Admin*

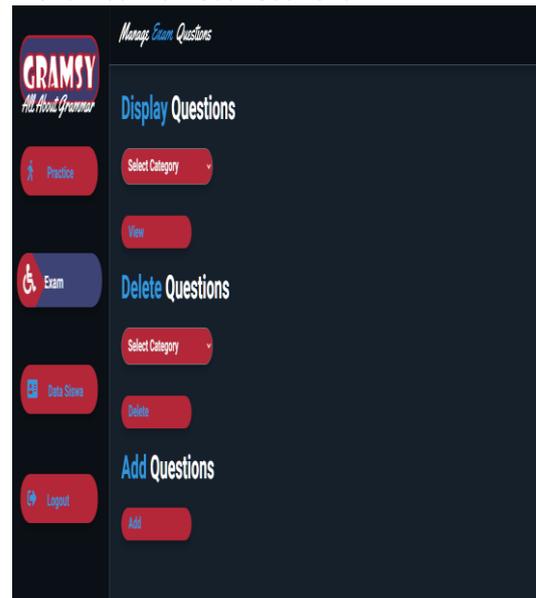
#### B. *Scene* Halaman Kelola *Practice*

Berisi tampilan soal-soal *Practice* yang dapat di tambahkan, di edit, dan di hapus.

Gambar 13. Halaman Kelola *Practice*

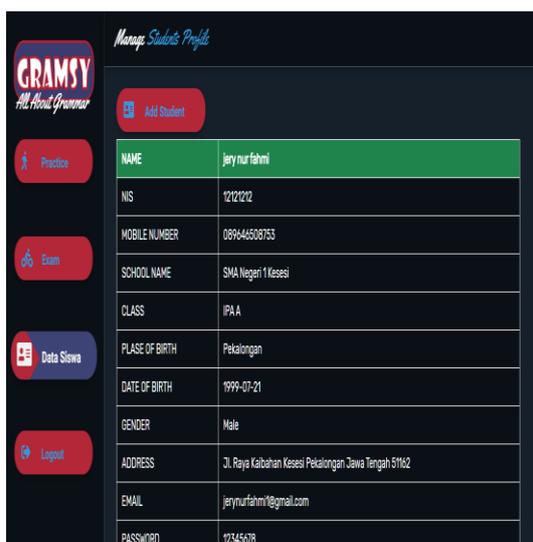
#### C. *Scene* Halaman Kelola *Exam*

Berisi tampilan kelola *exam* yang dapat menampilkan, menghapus dan menambahkan soal-soal *exam*.

Gambar 14. Halaman Kelola *Exam*

#### D. *Scene* Halaman Kelola *Students Profile*

Pada halaman ini *Admin* dapat mengelola data-data siswa yaitu menambahkan, mengubah, dan menghapus.



Gambar 15. Halaman Kelola Students Profile

#### 4. Kesimpulan

Pada bab ini penulis mengambil kesimpulan berdasarkan pembahasan pada bab-bab sebelumnya pada penelitian ini. Berikut kesimpulan yang didapat dari Aplikasi *Grammar Learning Method* Bahasa Inggris Berbasis *Website* antara lain:

1. Telah ditambahkan *Form* akses *Admin*. Yang dapat digunakan guru untuk mengelola latihan, ujian dan data-data siswa.
2. Dan Telah ditambahkan juga menu edit *Profile*. Yang digunakan untuk meng*Update* data.
3. Serta sudah terdapat *Timer* pada pengerjaan soal. Sebagai batasan waktu pada saat siswa mengerjakan soal-soal.

#### Saran

Dalam pembuatan aplikasi *Gramar Learning method* Bahasa Inggris ini belum sepenuhnya sempurna, karena keterbatasan yang ada dari segi keilmuan dan pengetahuan penulis. Maka penulis memberikan beberapa saran sehingga aplikasi ini dapat digunakan lebih baik dan optimal.

1. Menambahkan fasilitas waktu pada *form* ujian. yang akan dapat dibuka ketika waktu ujian telah di mulai.
2. Menambahkan fasilitas *form* penyimpanan nilai-nilai yang telah dihasilkan oleh siswa. Sehingga guru dapat melihat riwayat nilai-nilai siswa.

3. Menambahkan fasilitas *upload* materi untuk guru. Sehingga siswa dapat melihat *update* materi terbaru yang di keluarkan oleh guru mereka.
4. Materi yang diberikan pada aplikasi sangat beragam, yang dapat menambah wawasan siswa tentang *Grammar*.
5. Soal-soal yang diberikan sangat beragam, yang dapat mengasah sejauh mana kemampuan siswa.

#### Referensi

- Harahap, N. S., & Putri, F. A. (2017). *Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Platform Android ( Studi Kasus: Sekolah Menengah Atas )*. 3(1), 41–46.
- Kholiani, W., & Rosyadi, I. (2016). *MEDIA PEMBELAJARAN TENSES BAHASA INGGRIS PADA ENGLISH CLUB BERBASIS ADOBE FLASH CS 3. VOL.2*.
- Mardewi, T., & Tires, T. D. (2018). *Sistem informasi pembelajaran english grammar berbasis web*. 2(1), 1–8.
- Megawati, F. (2016). *Kesulitan Mahasiswa dalam Mencapai Pembelajaran Bahasa Inggris Secara Efektif*. 2, 147–156.
- Mustaqbal, M. S., Firdaus, R. F., & Rahmadi, H. (2015). *PENGUJIAN APLIKASI MENGGUNAKAN BLACK BOX TESTING BOUNDARY VALUE ANALYSIS (Studi Kasus: Aplikasi Prediksi Kelulusan SNMPTN)*. 1(3), 31–36.
- Pujiawati, N. I. A. (2018). *MENGINTEGRASIKAN AUTOMATIC GRAMMAR CHECKER*. 6, 1–11.
- Raco, J. . (2010). *Metode Penelitian Kualitatif* (L. Arita (ed.)). PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Simarmata, J. (2010). *Rekaya Perangkat Lunak* (W. Nikodemus (ed.)). C.V ANDI OFFSET.
- Sriyanto, W. (2018). *Edmodo Dalam Pembelajaran Grammar Dan Tingkat*

Literasi Teknologi Mahasiswa.  
*PROSIDING Seminar Nasional  
Pendidikan Era Revolusi, 2004*, 433–  
448.

Susanti, S., Junianto, E., & Rachman, R.  
(2017). *Implementasi Framework  
Laravel Pada Aplikasi Pengolah Nilai  
Akademik Berbasis Web*. 4(1).