

MODEL PEMBELAJARAN  
**GRAMMAR**  
**BAHASA INGGRIS**  
BERBASIS MOBILE LEARNING



**Segu,**  
**Zarkasi, Sandi Alfiandri**  
Editor: Kholifuddin Roma

**Editor :** Kholifuddin Roma

**MODEL PEMBELAJARAN GRAMMAR  
BAHASA INGGRIS BERBASIS MOBILE  
LEARNING**

Segu, Zarkasi, Sandi Alfiandri



## MODEL PEMBELAJARAN GRAMMAR BAHASA INGGRIS BERBASIS MOBILE LEARNING

---

Penulis : Segu, Zarkasi, Sandi Alfiandri  
Editor : Kholifuddin Roma  
proofreader : DSI Press  
Setting dan layout : DSI Press  
desain cover : DSI Press  
link : [www.dutasains.com](http://www.dutasains.com)  
Isbn : 978-634-7443-41-0

Hak Penerbitan ada pada © Duta Sains Indonesia 2026  
Ukuran Unesco  
Halaman : vi + 42 hal  
Hak cipta dilindungi Undang-undang  
Dilarang mengutip, memperbanyak dan menerjemahkan  
sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari  
Duta Sains Indonesia  
Cetakan I, Januari 2026



Sedati Agung 3 RT 07 RW 01 Kec. Sedati  
Jawa Timur – Indonesia  
Telp. 0877 5551 0658  
E-mail : [dutasainsindonesia@gmail.com](mailto:dutasainsindonesia@gmail.com)  
Website: [www.dutasains.com](http://www.dutasains.com)

## PENGANTAR EDITOR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, ilmu pengetahuan, serta kemudahan kepada kita semua sehingga proses penyusunan buku berjudul *Model Pembelajaran Grammar Bahasa Inggris Berbasis Mobile Learning* ini dapat diselesaikan dengan baik. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, teladan agung dalam dunia pendidikan umat manusia. Buku ini hadir sebagai wujud kepedulian akademik penulis terhadap pentingnya inovasi pembelajaran bahasa Inggris, khususnya pada aspek grammar, yang hingga kini masih menjadi tantangan besar bagi peserta didik di Indonesia.

Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang memiliki peranan sangat penting dalam berbagai bidang kehidupan. Kemampuan berbahasa Inggris tidak hanya dibutuhkan dalam dunia akademik, tetapi juga dalam dunia kerja, komunikasi global, serta pengembangan diri pada era modern. Salah satu komponen utama dalam penguasaan bahasa Inggris adalah pemahaman grammar atau tata bahasa. Grammar sering dianggap sebagai bagian tersulit dalam proses belajar bahasa Inggris karena memuat aturan-aturan struktural yang kompleks, penggunaan tenses yang beragam, serta pola kalimat yang berbeda dengan bahasa Indonesia. Banyak siswa maupun mahasiswa mengalami kesulitan learning grammar karena materi yang disajikan cenderung teoretis, kaku, dan kurang menarik.

Selama bertahun-tahun, pembelajaran grammar di sekolah dan perguruan tinggi lebih banyak dilakukan melalui metode konvensional. Guru menjelaskan rumus, siswa mencatat, lalu diberikan latihan soal di buku kerja. Pola learning seperti ini memang dapat membantu pemahaman dasar, namun sering kali belum mampu menumbuhkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Akibatnya, grammar dipahami sebatas hafalan jangka pendek untuk kebutuhan ujian semata. Peserta didik mudah lupa dan kurang mampu menerapkan hasil learning grammar dalam komunikasi nyata, baik lisan maupun tulisan. Berangkat dari persoalan tersebut, diperlukan sebuah model pembelajaran baru yang mampu membuat proses learning grammar menjadi lebih mudah, fleksibel, dan menyenangkan.

Kami berharap semoga buku *Model Pembelajaran Grammar Bahasa Inggris Berbasis Mobile Learning* ini dapat memberi manfaat luas bagi peningkatan mutu learning peserta didik Indonesia. Semoga melalui inovasi mobile learning, proses learning grammar bahasa Inggris menjadi lebih mudah dipahami, lebih menarik dipelajari, serta lebih efektif diterapkan dalam kehidupan nyata. Mudah-mudahan buku ini menjadi bagian dari ikhtiar bersama dalam membangun generasi yang gemar learning, kreatif, dan siap bersaing di tingkat global.

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN BALIK JUDUL .....	ii
PENGANTAR EDITOR .....	iii
DAFTAR ISI .....	v
BAB I	
KONSEP PEMBELAJARAN LEARNING .....	1
BAB II	
M-LEARNING INTERAKTIF .....	6
BAB III	
SMART APPS CREATOR .....	15
BAB IV	
STUDI KASUS LEARNING .....	33
DAFTAR PUSTAKA .....	38

## **BAB 1**

### **KONSEP PEMBELAJARAN LEARNING**

Pembelajaran merupakan jantung dari setiap proses pendidikan. Seluruh aktivitas pendidikan, baik yang berlangsung di sekolah, madrasah, perguruan tinggi, maupun di lingkungan masyarakat, pada hakikatnya bermuara pada terjadinya proses learning atau belajar pada diri peserta didik. Tanpa adanya learning, pendidikan hanya akan menjadi serangkaian kegiatan administratif dan formalitas belaka. Oleh sebab itu, memahami konsep pembelajaran learning secara utuh menjadi kebutuhan mendasar bagi setiap pendidik, calon pendidik, maupun pemerhati pendidikan. Konsep learning tidak hanya berbicara tentang bagaimana materi disampaikan, tetapi lebih dalam lagi menyangkut bagaimana peserta didik mengalami perubahan pengetahuan, sikap, keterampilan, serta cara berpikir sebagai hasil interaksi dengan lingkungan belajarnya.

Bahasa Inggris bukan hanya sekadar alat komunikasi global, tetapi juga jendela bagi kita untuk memperluas wawasan, memahami budaya beragam, dan terlibat dalam dialog antarbangsa. Dalam konteks ini, kita dapat merenungkan firman Allah dalam Al-Quran yang menekankan pentingnya pengetahuan dan pemahaman yang luas. Di Surat Al-Mujadila (58:11) Allah mengingatkan kita seperti berikut ini:

Artinya

"Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, "Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis, maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, "Berdirilah kamu," maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Mahateliti apa yang kamu kerjakan."

Dari ayat diatas penting mencari ilmu dan dengan belajar bahasa Inggris dapat membantu membuka pintu kesempatan pendidikan dan

karier yang lebih luas.

Bahan ajar memiliki peran besar dalam mengendalikan proses belajar mengajar. Ini memberi rangsangan, dukungan, dan referensi kepada peserta didik untuk mencapai tujuan mereka dalam belajar. Bahan ajar mengarahkan guru untuk terlibat dengan siswa dan melibatkan siswa dengan bahasa target.

Proses pembelajaran Bahasa Inggris belum mampu meningkatkan kemampuan *Simple Past Tense* masalah Bahasa Inggris siswa. Dengan demikian, penyebab dari rendahnya kemampuan *Simple Past Tense* masalah siswa adalah siswa tidak terbiasa dalam belajar Bahasa Inggris dan mengerjakan soalnya. Itu juga disebabkan kurang maksimalnya guru dalam menggunakan teknologi informasi untuk media pembelajaran secara daring. Oleh sebab itu, salah satu cara yang dapat dilakukan adalah mengembangkan media pembelajaran yang tentunya memuat soal-soal *Simple Past Tense*. Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan adalah media M-learning.

Cheung & Slavin (2013) menjelaskan bahwa salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar atau kompetensi siswa adalah dengan memanfaatkan teknologi dan hasil penelitian. Smith dan Wang (2013) menyatakan bahwa pembelajaran melalui *Mobile learning* dipandang positif oleh siswa sebagai metode yang efektif untuk meningkatkan grammar Bahasa Inggris dan kemampuan membaca.

Perbedaan kajian ini dan sebelumnya adalah Cheung dan Slavin (2013) menggunakan i-MoL terdiri dari dua server i-MoL dan alat i-MoL, Smith dan Wang menggunakan pengembangan dengan akun yang dirancang untuk dikendalikan oleh suatu program tertentu dapat ditemukan di tempat yang disebut *Program Derived Addresses* (PDA). Sedangkan penelitian ini menggunakan *M-learning* berbasis *Smart Apps Creator* adalah salah satu teknologi yang bisa dikembangkan sebagai media pembelajaran dan bisa digunakan di *hand phone* secara offline.

Media *Mobile learning* merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan perangkat

*mobile. Mobile learning* yang disingkat *M-learning* merujuk pada penggunaan perangkat ilmu teknologi baik genggam maupun bergerak, seperti hand phone, laptop dan tablet PC dalam pembelajaran (Ghozi, 2014), sedangkan *Smart Apps Creator* merupakan salah satu aplikasi untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan mudah tanpa harus paham dengan pemograman komputer.

## BAB II

### *M-learning* Interaktif

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam dua dekade terakhir telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan. Salah satu inovasi yang paling menonjol adalah hadirnya mobile learning atau M-learning. M-learning merupakan konsep pembelajaran yang memanfaatkan perangkat mobile seperti smartphone, tablet, maupun gadget portabel lainnya sebagai media utama dalam proses learning.

#### 1. *M-Learning (Mobile Learning)* Interaktif

*M-learning* adalah salah satu alternatif media pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dalam pelaksanaan pembelajaran. *Mobile Learning* merupakan suatu media pembelajaran yang memudahkan peserta didik mengakses materi pembelajaran karena media ini menggunakan perangkat bergerak (Warsita, 2018). Secara sederhana *Mobile Learning*

itu adalah suatu pemanfaatan teknologi baik terpisah maupun dikombinasikan dengan teknologi informasi dan komunikasi untuk dijadikan sebagai suatu media pembelajaran.

*Mobile learning (M-learning)* merupakan sebuah alternatif pembelajaran yang bersifat praktis, sehingga mudah dibawa dan dapat dilakukan ditempat yang berada pada kondisi *mobile* atau terkoneksi internet. Pada model pembelajaran ini dapat memberikan manfaat yaitu tersedianya materi pembelajaran dengan visualisasi menarik dan dapat diakses setiap saat (Ghozi, 2014). Selain itu, *Mobile Learning (M-Leaning)* adalah sebuah pembelajaran yang memiliki keunikan, karena peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran, arahan, dan aplikasi tersebut dimanapun dan kapanpun. Hal ini dapat memicu peningkatan perhatian atau fokus pada materi pembelajaran, membuat pembelajaran menjadi *pervasive*, dan dapat mendorong motivasi peserta didik kepada pembelajaran sepanjang hayat (Tamimuddin dalam Aliffuddin et al.,2018).

Penerapan mobile learning dalam pembelajaran sangat efektif dan mampu mengembangkan keterampilan dan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Adapun perbedaan dari penelitian yang akan dilakukan ialah pada muatan dan penggunaan aplikasi (El-Alfi et al, 2016). Hasil penelitian Smith dan Wang (2013) menyatakan bahwa pembelajaran melalui *Mobile learning* dipandang positif oleh siswa sebagai metode yang efektif untuk meningkatkan grammar Bahasa Inggris dan kemampuan membaca. Pada penelitian El-Alfi et al. (2016) menggunakan *mobile learning* dalam mengembangkan keterampilan dan kemampuan matematis pada pembelajaran matematika sedangkan penelitian ini akan mendesain mobile learning interaktif berbasis *Smart Apps Creator* dan bermuatan etnomatematika terhadap kemampuan masalah matematis siswa. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa *M-learning (mobile learning)* interaktif adalah media pembelajaran yang digunakan melalui pemanfaatan teknologi dari perangkat *mobile* yang

bersifat praktis, sehingga dapat diakses setiap saat oleh siswa.

## 2. *Smart Apps Creator (SAC)*

Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti menggunakan software *Smart Apps Creator* sebagai perangkat dalam pembuatan media mobile learning interaktif. *Smart Apps Creator* dapat dimanfaatkan untuk memasukkan konten-konten animasi sehingga akan lebih menarik (Khasanah et al., 2020). *Smart Apps Creator* ini merupakan salah satu aplikasi dekstop untuk membuat aplikasi *mobile* dan IOS tanpa harus memiliki kemampuan khusus dalam pemograman komputer dan dapat menghasilkan format HTML5 dan exe.

Kemampuan programming tidak diperlukan dalam pembuatan aplikasi ini karena *Smart Apps Creator* merupakan tools multimedia yang mudah sehingga memudahkan guru dalam pembuatan media mobile apps yang baik dan menarik tanpa harus memiliki kemampuan programming. *Mobile apps* yang dihasilkan mudah dimengerti dan tidak banyak memakan ram pada android. Jadi, smart

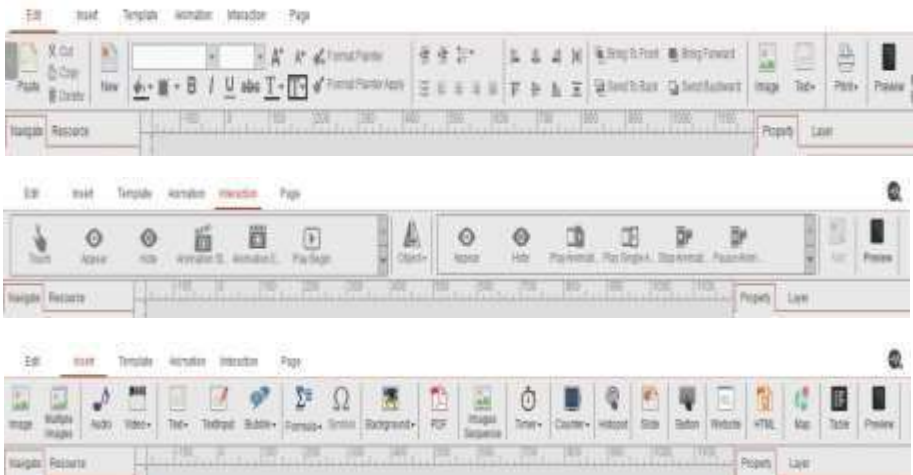
apps creator adalah aplikasi dekstop untuk membuat aplikasi *mobile* dan IOS tanpa harus memiliki kemampuan khusus dalam pemograman komputer dan dapat menghasilkan format HTML5 dan exe.

*Smart Apps Creator* terdiri atas beberapa fitur dan tools untuk mempermudah dalam pembuatan media. Adapun macam-macam *tools* itu diantaranya menu edit kegunaannya untuk mengatur dan merapikan teks, menu insert berfungsi untuk memasukkan gambar, audio, video, mengatur atau mengganti background dan sebagainya.

Kemudian menu *interaction* kegunaannya untuk memberikan animasi atau efek pada gambar serta ada menu *animation*, *template*, dan *page* yang digunakan untuk membantu dalam menjalankan *tools* utama dengan baik. Ada penelitian dalam bidang matematika yang mengembangkan media pembelajaran berbasis *smart apps creator* seperti Murtiyasa et al. (2020) tetapi media tersebut tidak bermuatan etnomatematika dan tidak ada soal-soal

pemecahan masalah seperti yang akan peneliti kembangkan bermuatan etnomatematika dan tentunya memuat soal pemecahan masalah. Tampilan awal smart apps creator dapat dilihat pada gambar 2.1.

Gambar 2.1 feature tools Smart Apps Creator



## B. Mengajar Tata Bahasa Inggris (*Grammar*)

### 1. *Grammar*

Grammar adalah elemen bahasa yang harus diajarkan kepada pembelajar bahasa untuk mendukung pencapaian keterampilan berbahasa.

Jeremy Harmer (2001:12) dalam bukunya

mendefinisikan bahwa tata bahasa adalah gambaran tentang cara kata-kata dapat berubah bentuknya dan dapat digabungkan menjadi kalimat dalam bahasa tersebut. Selain itu, Thornbury (2006:1) menyatakan bahwa tata bahasa adalah sebagian studi tentang bentuk (atau struktur) apa yang mungkin ada dalam suatu bahasa. Secara tradisional, tata bahasa hampir secara eksklusif berkaitan dengan analisis pada tingkat kalimat. Selanjutnya, Ur (1988:4) mengatakan bahwa tata bahasa secara kasar dapat didefinisikan sebagai cara bahasa memanipulasi dan menggabungkan kata-kata (atau potongan-potongan kata) untuk membentuk satuan makna yang lebih panjang.

Dari semua definisi di atas, peneliti menyimpulkan bahwa tata bahasa adalah seperangkat aturan bahasa yang mengatur pola kalimat untuk menyampaikan makna. Selain itu, bisa juga dikatakan bahwa tata bahasa adalah aturan penggunaan kata-kata untuk membuat kalimat. Umumnya aturan tersebut menunjukkan bagaimana menggabungkan kata-kata menjadi

kalimat struktural sehingga makna kalimat jelas dan dapat dipahami.

## 2. *Simple Past Tense*

Simple Past Tense merupakan tenses yang penting untuk dikuasai oleh siswa karena *Simple Past Tense* merupakan salah satu tenses yang paling banyak digunakan dalam teks. Murphy (1985) berpendapat bahwa *Simple Past Tense* adalah bentuk waktu dalam bahasa Inggris yang digunakan untuk menyatakan peristiwa atau tindakan yang terjadi di masa lampau dan sudah selesai. *Simple Past Tense* biasanya digunakan dengan *adverbial time phrases* yang mengindikasikan waktu tertentu di masa lampau. Azar (2003) juga mendefinisikan bahwa *Simple Past Tense* adalah salah satu tenses yang digunakan untuk menyatakan kegiatan yang dilakukan di masa lalu dan sudah selesai pada waktu tertentu. Selain itu, Harmer dan Lott (2004) mengatakan bahwa *Simple Past Tense* untuk membicarakan kejadian yang sudah terjadi, kejadian yang berulang-ulang dimasa lalu dan kejadian berlanjut tapi sudah selesai sekarang.

Selanjutnya, menurut Peter (2016) *Simple Past Tense* digunakan untuk menggambarkan atau menunjukkan suatu tindakan yang dimulai di masa lalu. Bergantung pada bagaimana kita membentuk bentuk lampau, ini mungkin menggambarkan tindakan itu terjadi atau diselesaikan di masa lalu, terjadi pada waktu yang sama sesuatu yang lain di masa lalu, atau terus terjadi hingga atau mendekati masa kini. Dari semua penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa *Simple Past Tense* adalah bentuk waktu dalam bahasa Inggris yang digunakan untuk menyatakan peristiwa atau tindakan yang terjadi di masa lampau dan sudah selesai. *Tense* ini sering dikenal dengan kata kerja lampau atau preterite. Dalam *Simple Past Tense*, kata kerja umumnya diubah menjadi bentuk lampau (past form). *Simple past tense* biasanya digunakan dengan adverbial time phrases yang mengindikasikan waktu tertentu di masa lampau.

### **BAB III**

#### ***Smart Apps Creator***

Transformasi digital dalam dunia pendidikan menuntut hadirnya media dan aplikasi pembelajaran yang semakin inovatif. Pembelajaran pada era modern tidak lagi cukup hanya mengandalkan buku cetak atau presentasi statis, tetapi memerlukan perangkat lunak yang mampu membantu pendidik menghasilkan aplikasi learning secara mudah, cepat, dan menarik. Salah satu software yang banyak digunakan untuk tujuan tersebut adalah Smart Apps Creator.

Pengembangan ini berfokus pada menciptakan sebuah aplikasi pembelajaran berbasis Android menggunakan platform bernama *Smart Apps Creator*. Aplikasi ini dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran Bahasa Inggris, khususnya materi Simple Past Tense. Aplikasi *M-Learning* ini menawarkan berbagai fitur, seperti materi *Simple Past Tense*, gambar, dan contoh soal yang dirancang untuk menginspirasi minat belajar

siswa serta meningkatkan kemampuan mereka dalam memahami materi Simple Past Tense. Sebelumnya, aplikasi *M-Learning* berbasis *Smart Apps Creator* telah melalui proses validasi oleh para ahli, dosen dan guru mata pelajaran Bahasa Inggris di SMP Awaluddin Kubu Raya. Hasil validasi ini memungkinkan penggunaan aplikasi dalam konteks pembelajaran, baik secara daring maupun tatap muka, sesuai dengan kebutuhan.

pendekatan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) dalam pengembangannya. Namun, dalam konteks ini, model 4D telah dimodifikasi menjadi 3D. Model 3D ini terdiri dari tahap *Define* (pengertian), *Design* (perancangan), dan *Development* (pengembangan). Modifikasi ini dilakukan karena adanya keterbatasan dalam hal waktu dan anggaran, sehingga tahap *Disseminate* (penyebaran) tidak dapat diimplementasikan. Langkah-langkah yang diambil adalah sebagai berikut:

1. *Define* (Pengertian)

Tahap ini memiliki tujuan utama untuk menggali informasi dan pemahaman yang lebih

dalam tentang permasalahan yang ada di lapangan, yang pada gilirannya memberikan landasan yang kuat untuk pengembangan media M-Learning interaktif berbasis Smart Apps Creator. Dalam tahap analisis ini, penelitian akan berfokus pada:

a. Identifikasi Kebutuhan

Analisis Kebutuhan adalah langkah awal yang sangat penting dalam pengembangan media pembelajaran. Dalam konteks ini, analisis kebutuhan bertujuan untuk mengidentifikasi keterbatasan media pembelajaran yang ada. Metode pembelajaran yang digunakan di SMP Awaluddin Kubu Raya masih sangat terbatas, terutama dalam hal media pembelajaran. LKS (Lembar Kerja Siswa) dan buku paket menjadi sumber materi utama, namun kurang memadai dalam menarik minat siswa.

Peran Teknologi dalam Kurikulum 2013 (K13) menekankan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, ada kebutuhan yang mendesak untuk mengembangkan media pembelajaran yang

memanfaatkan teknologi guna mendukung implementasi K13. Minat siswa dalam belajar faktor penting dalam proses pendidikan. Saat ini, media pembelajaran yang digunakan tidak cukup menarik minat siswa. Oleh karena itu, perlu diidentifikasi bagaimana media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik dapat membantu meningkatkan minat siswa dalam belajar.

Dengan pemahaman ini, pengembangan media M-Learning berbasis Smart Apps Creator dapat menjadi solusi yang tepat untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Media ini dapat memadukan teknologi dengan pembelajaran, dan juga menyediakan konten yang lebih menarik dan interaktif, yang diharapkan dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran Bahasa Inggris, khususnya materi Simple Past Tense.

#### b. Identifikasi Masalah

Pemahaman yang telah disampaikan tentang penggunaan teknologi dalam pembelajaran sangat relevan. Meningkatnya

kepemilikan *smartphone* di kalangan siswa memberikan peluang besar untuk memanfaatkannya sebagai alat pembelajaran yang efektif. Sumber daya ini dapat menjadi solusi bagi permasalahan yang dihadapi siswa, seperti keterbatasan akses ke sumber belajar dan kesulitan dalam memecahkan masalah dalam soal-soal bentuk cerita, terutama dalam mata pelajaran Bahasa Inggris.

Pengembangan media *M-Learning* berbasis *Smart Apps Creator* yang dilakukan dapat menjadi jawaban atas tantangan ini. Aplikasi ini dapat dirancang untuk mendukung pembelajaran Bahasa Inggris, khususnya dalam pemahaman *tenses* dan soal-soalnya. Dengan pendekatan yang interaktif dan menggunakan *smartphone* sebagai alat pembelajaran, siswa dapat memperoleh akses yang lebih mudah ke sumber belajar yang berkualitas, serta mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan berbasis teknologi.

Selain itu, ini juga memberikan peluang kepada guru untuk mengembangkan metode

pengajaran yang lebih inovatif dan efektif dalam mengajarkan materi Bahasa Inggris. Guru dapat memanfaatkan aplikasi ini sebagai alat bantu dalam proses pengajaran, membantu siswa memahami tenses dan berlatih mengerjakan soal-soal berbentuk kalimat pendek.

Dengan demikian, pemanfaatan teknologi, seperti aplikasi M- Learning berbasis Smart Apps Creator, dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan memecahkan beberapa masalah yang dihadapi dalam proses pendidikan.

### c. Analisis Tugas

Pendekatan untuk mengembangkan aplikasi smartphone yang memfasilitasi pembelajaran adalah langkah yang sangat positif dan relevan. Aplikasi ini memiliki potensi untuk mengatasi berbagai tantangan yang dihadapi siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris, khususnya materi Simple Past Tense, dan memungkinkan mereka untuk belajar dengan lebih efektif dan interaktif. Berikut adalah beberapa poin kunci yang dapat menjadi keuntungan dari aplikasi ini:

Akses Fleksibel: Aplikasi ini memungkinkan siswa untuk mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja melalui smartphone mereka. Ini memberikan fleksibilitas yang penting, terutama dalam era pembelajaran jarak jauh atau dalam situasi di mana sumber belajar yang terbatas.

- 1) Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah: Aplikasi ini dirancang untuk melatih siswa dalam memecahkan masalah yang muncul dalam soal-soal, khususnya dalam konteks Simple Past Tense. Ini merupakan keterampilan yang sangat penting dalam pembelajaran Bahasa Inggris.
- 2) Karakter Interaktif: Memasukkan muatan karakter dalam aplikasi dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Karakter- karakter ini bisa menjadi guru virtual atau panduan yang membantu siswa dalam memahami materi dengan cara yang lebih ramah dan engas.
- 3) Konten yang Menarik: Konten dalam aplikasi ini harus dirancang agar menarik

dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Pemilihan metode, latihan, dan asesmen yang sesuai sangat penting untuk mempertahankan minat siswa.

- 4) Monitor dan Evaluasi: Aplikasi dapat memberikan data yang berguna tentang perkembangan belajar siswa. Hal ini memungkinkan guru dan siswa untuk melacak kemajuan, mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki, dan menyusun rencana pembelajaran yang lebih baik.

Semua inovasi ini dapat mendukung efektivitas pembelajaran dan membantu siswa dalam memahami dan menguasai materi Simple Past Tense dengan lebih baik. Terus berlanjut dengan pengembangan aplikasi ini, dan pastikan untuk melibatkan siswa dan guru dalam pengujian dan perbaikan untuk memastikan aplikasi sesuai dengan kebutuhan dan harapan mereka.

## 2. Tahap *Design* (Desain/Perancangan)

Tahap perancangan (*Design*) adalah tahap penting dalam pengembangan media M-Learning

interaktif berbasis Smart Apps Creator yang bermuatan etnomatematika. Pada tahap ini, fokus utamanya adalah merancang produk sesuai dengan masalah yang telah diidentifikasi selama tahap sebelumnya dan juga sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Berikut adalah beberapa langkah yang dapat dilakukan selama tahap perancangan:

Pengembangan Instrumen: Merancang instrumen yang akan digunakan untuk mengukur hasil dari penggunaan media M-Learning ini. Instrumen tersebut harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dan mengukur sejauh mana siswa memahami materi Bahasa Inggris, khususnya Simple Past Tense.

- 1) Desain Awal: Membuat desain awal dari aplikasi M-Learning. Ini mencakup desain antarmuka pengguna (*user interface*) dan tampilan konten pembelajaran. Pastikan desain ini memungkinkan interaktivitas, keterlibatan, dan kemudahan navigasi bagi pengguna (siswa).

- 2) Penyesuaian dengan Tujuan Pembelajaran: Pastikan desain aplikasi mencerminkan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Konten, fitur, dan metode pembelajaran yang terdapat dalam aplikasi harus sesuai dengan tujuan tersebut.
- 3) Pemilihan materi Bahasa Inggris, khususnya Simple Past Tense: Materi harus disesuaikan dengan kompetensi dasar dan indikator kurikulum 2013 yang digunakan di SMP Awaluddin Kubu Raya. Ini memastikan bahwa materi yang disajikan dalam media M-Learning interaktif benar-benar sesuai dengan kurikulum yang berlaku dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
- 4) Uji Coba Desain: Sebelum memasuki tahap pengembangan lebih lanjut, uji coba desain aplikasi dengan sejumlah pengguna. Ini dapat membantu

mengidentifikasi masalah atau perbaikan yang diperlukan sebelum produk akhir dibuat.

Dalam tahap ini, keselarasan antara desain aplikasi dan tujuan pembelajaran sangat penting. Pastikan bahwa setiap elemen dalam aplikasi mendukung pencapaian tujuan pembelajaran dan membantu siswa dalam memahami materi etnomatematika dengan lebih baik.

### 3. Tahap *Development* (pengembangan)

Tahap pengembangan ini adalah salah satu fase kunci dalam proses pengembangan materi pembelajaran Bahasa Inggris, khususnya Simple Past Tense. Tahap ini berfokus pada implementasi dan pengujian konsep atau ide awal untuk menghasilkan produk atau solusi yang dapat digunakan. Pada tahap ini, terdapat beberapa langkah yang perlu dijalani seperti yang berikut ini:

#### a. Pembuatan Media

Berikut adalah hasil dari pengembangan media *M-learning*:

1) Logo Aplikasi

dapat berkontribusi pada pembentukan citra positif dan peningkatan reputasi sekolah tersebut

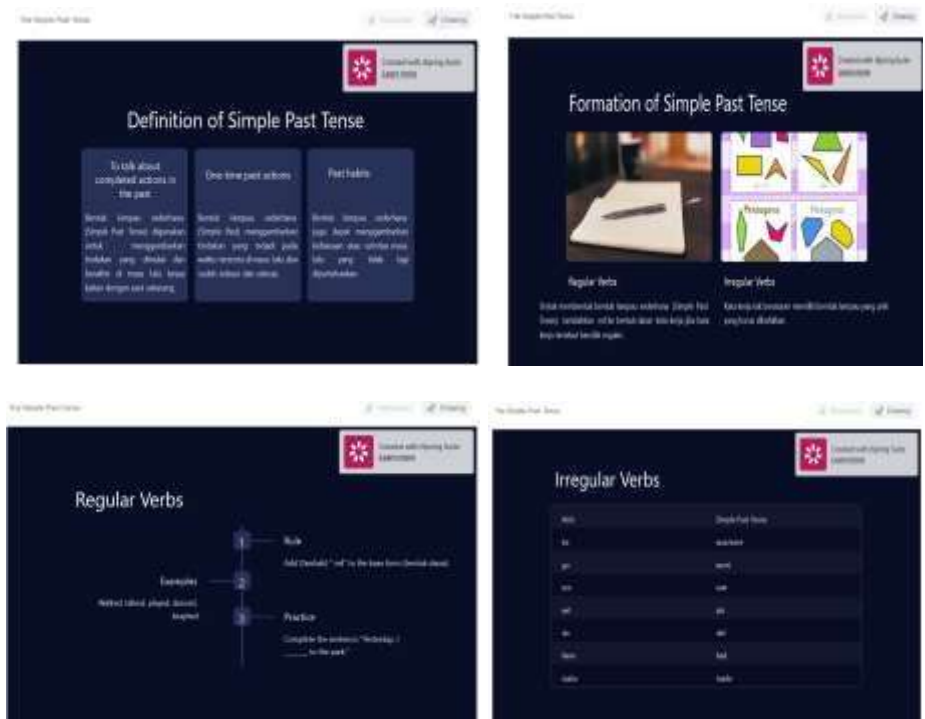
2) Tampilan Awal



Gambar 4.2 Tampilan Awal

Tampilan awal ini mendorong dan mengajak siswa-siswa untuk belajar Bahasa Inggris, khususnya materi Simple Past Tense. Ditampilkan ini menyatakan belajar Bahasa Inggris dengan mudah karena dengan aplikasi ini siswa-siswa bisa membaca, memahami dan berlatih tentang Simple Past Tense.

### 3) Materi Simple Past Tense





**Gambar 4.3 Materi Simple Past Tense**

Materi "Simple Past Tense" adalah salah satu bentuk waktu dalam bahasa Inggris yang digunakan untuk menyatakan peristiwa atau tindakan yang terjadi di masa lampau. Ini adalah salah satu dari beberapa bentuk waktu dalam bahasa Inggris dan memiliki ciri khas penggunaan kata kerja dalam bentuk lampau yang sederhana. Untuk kata kerja beraturan (regular verbs), tambahkan "-ed" pada akhir kata kerja untuk membentuk bentuk lampau. Contoh: "talked" (berbicara), "walked" (berjalan). Untuk kata kerja tidak beraturan (irregular verbs), bentuk lampau mereka tidak mengikuti pola yang konsisten, dan Anda perlu menghafal bentuk-bentuknya.

Contoh: "go" (pergi) menjadi "went," "eat" (makan) menjadi "ate."

Simple Past Tense digunakan untuk



Rubahlah dalam bentuk Simple Past Tense

	Positive	Negative	Questions
Kami makan nasi malam			
Dia (I) belajar bahasa Inggris barusan			
Kami pergi ke pasar			
Kamu membaca koran kemarin			
Saya melihat kamu minggu lalu			

narasi, contoh kalimat *She visited her grandmother yesterday, she didn't visit her grandmother yesterday and did she visit her grandmother yesterday?*

#### 4) Latihan Soal

### **Gambar 4.3 Materi Simple Past Tense**

Setiap soal dirancang untuk membantu siswa-siswa berlatih penggunaan Simple Past Tense dalam berbagai konteks. Dengan menjawab soal-soal ini, Siswa-siswa dapat memahami dan menguasai konsep tersebut lebih baik. Dalam aplikasi ini, siswa-siswa diminta untuk memilih kata kerja yang tepat dalam bentuk Simple Past Tense untuk melengkapi kalimat yang sudah diberikan. Jadi siswa-siswa harus memilih kata kerja yang sesuai untuk menyusun kalimat yang benar.

Selanjutnya, siswa juga diminta mengubah kalimat bahasa Indonesia menjadi kalimat past tense, yang merupakan suatu permintaan kepada siswa untuk mengubah kalimat-kalimat dalam bahasa Indonesia ke dalam bentuk "*Simple Past Tense*" dalam bahasa Inggris. Ini adalah latihan yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris untuk membantu siswa memahami dan menguasai konsep *Simple Past Tense*.

#### b. Validasi kelayakan Produk

Validasi Ahli Media Desain dan Validasi Ahli Materi. Dengan melibatkan ahli yang berkompeten dalam bidang mereka masing-masing, kajian ini memastikan bahwa materi dan desain media yang digunakan dalam penelitian ini mendapat validasi dari berbagai perspektif. Guru-guru SMP memiliki pemahaman yang baik tentang apa yang sesuai dengan tingkat pendidikan mereka dan akan efektif dalam pengajaran sehari-hari, sementara dosen dari IAIN Pontianak membawa wawasan yang lebih mendalam dalam hal konten dan kurikulum tingkat perguruan tinggi. Langkah-langkah ini

akan meningkatkan kualitas dan validitas hasil penelitian, dan juga memastikan bahwa materi yang disiapkan sesuai dengan kebutuhan siswa dan mengikuti standar pendidikan yang relevan.

Rekomendasi atau saran dari validator dimaksudkan untuk memastikan bahwa aplikasi M-Learning interaktif yang dibangun menggunakan Smart Apps Creator siap untuk diujicobakan kepada siswa kelas VIII SMP Awaluddin Kubu Raya dalam konteks penelitian. Di bawah ini disajikan hasil validasi yang diberikan oleh para ahli:

### 1) Validasi oleh Ahli Materi

Ahli materi memberikan penilaian berdasarkan beberapa aspek, yaitu relevansi materi, pengorganisasian materi, latihan soal, bahasa yang digunakan, dan dampaknya terhadap strategi pembelajaran. Rata-rata penilaian dari para ahli materi terhadap aplikasi *M-Learning* interaktif yang dibuat dengan *Smart Apps Creator* tersaji dalam tabel berikut:

## **BAB IV**

### **STUDI KASUS LEARNING**

Pembelajaran (learning) tidak hanya dipahami sebagai proses penyampaian materi secara teoretis, tetapi juga sebagai proses penerapan pengetahuan dalam situasi nyata. Salah satu pendekatan yang sangat efektif untuk menjembatani antara teori dan praktik learning adalah melalui metode studi kasus. Studi kasus learning merupakan model pembelajaran yang menempatkan peserta didik pada persoalan konkret yang harus dianalisis, dipecahkan, dan disimpulkan dengan menggunakan konsep-konsep keilmuan yang telah dipelajari. Pendekatan ini menjadi semakin penting karena realitas pendidikan modern menuntut peserta didik tidak hanya menguasai pengetahuan, tetapi juga memiliki kemampuan berpikir kritis, analitis, serta mampu mengambil keputusan berdasarkan masalah riil. Melalui studi kasus, proses learning berlangsung lebih hidup, menantang, dan

bermakna.

Pembuatan desain media *M-Learning* interaktif berbasis *Smart Apps Creator* yang berisi materi Bahasa Inggris, khususnya *Simple Past Tense*. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris siswa dalam membuat kalimat *Simple Past Tense* berdasarkan rumus baik dan benar di kelas VIII SMP Awaluddin Kubu Raya. Dalam proses pengembangan, peneliti mengikuti model pengembangan 4-D, yaitu *Define, Design, Develop*, dan *Desseminate* oleh Thiagarajan (Sugiyono, 2015).

Tahap *Define* memiliki tujuan untuk menganalisis kebutuhan yang ada di lapangan, sehingga peneliti dapat memahami masalah yang dihadapi siswa dan mencari solusi yang tepat. Tahap *Design* fokus pada pembuatan rancangan awal produk, yang disesuaikan dengan kebutuhan yang telah diidentifikasi sebelumnya. Tahap *Develop* bertujuan untuk mengembangkan produk dengan mempertimbangkan saran dan masukan dari para ahli serta mengujinya secara terbatas.

Namun, penting untuk mencatat bahwa

penelitian ini hanya mencapai tahap pengembangan (Develop) karena keterbatasan waktu dan sumber daya yang tersedia. Penelitian ini juga dibatasi hanya pada satu sekolah dan satu kelas, sehingga tahap selanjutnya, yaitu Disseminate (penyebaran), tidak dapat dilakukan dalam kerangka penelitian ini.

Untuk saat yang serba teknologi, guru harus menggunakan M-learning untuk proses belajar dan mengajar karena itu bisa membantuk guru membuat siswa lebih aktif, efisien dan menarik. M-learning adalah salah satu alternatif media pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dalam pelaksanaan pembelajaran. Mobile Learning merupakan suatu media pembelajaran yang memudahkan peserta didik mengakses materi pembelajaran karena media ini menggunakan perangkat bergerak (Warsita, 2018).

Mobile learning (M-learning) adalah sebuah pilihan pembelajaran yang praktis, memungkinkan akses mudah dan dapat dilakukan di lokasi yang memiliki konektivitas internet. Model pembelajaran ini memberikan sejumlah

manfaat, salah satunya adalah ketersediaan materi pembelajaran yang disajikan dengan visualisasi menarik dan dapat diakses kapan pun diperlukan (Ghozi, 2014). Shuib, Abdullah, Azizan dan Gunasegaran (2015) menyatakan bahwa Mobile learning harus dimanfaatkan untuk memenuhi kebutuhan siswa yang belajar bahasa Inggris saat ini.

Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti memanfaatkan perangkat lunak Smart Apps Creator sebagai alat untuk membuat Media Mobile Learning interaktif.

Smart Apps Creator memungkinkan penambahan elemen-elemen animasi ke dalam konten, yang dapat meningkatkan daya tariknya (Khasanah et al., 2020). Smart Apps Creator adalah sebuah aplikasi desktop yang memungkinkan pembuatan aplikasi mobile dan iOS tanpa memerlukan keahlian khusus dalam pemrograman komputer. Aplikasi ini mampu menghasilkan format HTML5 dan file eksekusi (exe).

Learning (M-Learning) merupakan bentuk pembelajaran yang unik, di mana peserta didik

memiliki kemampuan untuk mengakses materi pembelajaran, petunjuk, dan aplikasi yang terkait di mana saja dan kapan saja. Hal ini dapat merangsang peningkatan perhatian dan fokus terhadap materi pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

Azar, B, S. (2003). *Fundamentals of English Grammar*. New Jersey: Prentice- Hall

Budiyono. (2015). *Pengantar Penilaian Prestasi belajar*. Surakarta: UPT UNS Press.

Cheung, A. C. K., & Slavin, R. E. (2013). The effectiveness of educational technology applications for enhancing mathematics achievement in K- 12 classrooms: A meta-analysis. *Educational Research Review*, 9, 88-

113.

<https://doi.org/10.1016/j.edurev.2013.01.001>

Damopolii, V., Bito, N., & Resmawan, R. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Materi Segiempat. *ALGORITMA: Journal of Mathematics Education*, 1(2), 74-85.

<https://doi.org/10.15408/ajme.v1i2.14069>

El-Alfi, A. I., E Amin, A. A., & Ibrahim, H. M.

- (2016). Building M-learning Program to Develop Skills and Problem Solving in Math to Laborers University Students. *IRACST -International Journal of Computer Science and Information Technology & Security*, 6(2), 2249-9555.
- Ghozi, S. (2014). Pengembangan Materi Mobile Learning Dalam Pembelajaran Matematika Kelas X Sma Perguruan. *Indonesian Digital Journal of Mathematics and Education*, I, 13.
- Harmer, J & Lott, H. (2004) .Just: Grammar. London: Marshall Cavendish Ltd
- Harmer, J.(2001). The Practice of English Language Teaching. London: Longman Group Ltd
- Hodiyanto, H., Darma, Y., & Putra, S. R. S. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis macromedia flash bermuatan problem posing terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 323-334.

Khasanah, K., Muhlas, M., & Marwani, L. (2020). Development of E-Learning Smart Apps Creator (Sac) Learning Media for Selling Employees on Paid Tv. *Akademika*, 9(02), 129–143.

<https://doi.org/10.34005/akademika.v9i02.819>

Murphy, R. (1985). *English Grammar in Use*. New York: Cambridge University Press.

Murtiyasa, B., Jannah, I. M., & Rejeki, S. (2020). Designing mathematics learning media based on mobile learning for ten graders of vocational high school. *Universal Journal of Educational Research*, 8(11), 5637–5647.

<https://doi.org/10.13189/ujer.2020.081168>

Peter, H. (2016). *The Farlex Grammar Book: Complete English Grammar Rules*. Ireland: Farlex International.

Shuib, M., Abdullah, A., Azizan, S. N., &

- Gunasegaran, T. (2015). Designing an intelligent mobile learning tool for grammar learning (i-MoL). *Int. J. Interact. Mob. Technol.*, 9(1), 41-46.
- Smith, S., & Wang, S. (2013). Reading and grammar learning through mobile phones.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Thornbury, S. (2006). *How to Teach Grammar*. London: Longman Group
- Ur, P. (1988). *Grammar Practice Activities: A Practical Guide for Teacher*. New York: Cambridge University press
- Warsita, B. (2018). Mobile Learning Sebagai Model Pembelajaran Yang Efektif Dan Inovatif. *Jurnal Teknodik*, 14(1), 062.

# MODEL PEMBELAJARAN

# GRAMMAR

# BAHASA INGGRIS

## BERBASIS MOBILE LEARNING

Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang memiliki peranan sangat penting dalam berbagai bidang kehidupan. Kemampuan berbahasa Inggris tidak hanya dibutuhkan dalam dunia akademik, tetapi juga dalam dunia kerja, komunikasi global, serta pengembangan diri pada era modern. Salah satu komponen utama dalam penguasaan bahasa Inggris adalah pemahaman grammar atau tata bahasa. Grammar sering dianggap sebagai bagian tersulit dalam proses belajar bahasa Inggris karena memuat aturan-aturan struktural yang kompleks, penggunaan tenses yang beragam, serta pola kalimat yang berbeda dengan bahasa Indonesia. Banyak siswa maupun mahasiswa mengalami kesulitan learning grammar karena materi yang disajikan cenderung teoretis, kaku, dan kurang menarik.



Diterbitkan Oleh Duta Sains Indonesia  
Alamat : Sedati - Sidoarjo  
Website : [dutasains.com](http://dutasains.com)  
Info Penerbitan : 0877-5551-0658