

## **CORPUS GRAMMAR: MEDIA PEMBELAJARAN MANDIRI BERBASIS TEKNOLOGI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PENGUASAAN TATA BAHASA INGGRIS PEMBELAJAR BAHASA ASING DI ERA 5.0**

Istifadah<sup>1</sup>, Queen Salsabila<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>*Department of English Education, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim  
Malang, Indonesia*

### **ABSTRAK**

*Grammar* merupakan hal yang esensial untuk dipelajari serta dipahami oleh setiap pembelajar Bahasa Inggris. Pembelajaran *Grammar* diharapkan tidak hanya berlangsung di dalam kelas tetapi juga di luar kelas sebagai bentuk dari upaya *lifelong learning* dan implementasi *Grammar* secara kontekstual. Itulah kenapa banyak media pembelajaran diciptakan dan dikembangkan untuk membantu proses pembelajaran *Grammar* yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun berada. Salah satu media yang kredibel dan sangat familiar bagi pembelajar Bahasa Inggris yaitu *website Corpus of Contemporary American English* (COCA Corpus). *Website* ini merupakan media berbasis teknologi yang menyediakan lebih dari satu juta kata Bahasa Inggris Amerika Kontemporer, yang di dalamnya terdapat berbagai fitur untuk mempelajari berbagai aspek pembelajaran dalam Bahasa Inggris. Namun, akibat dari banyaknya fitur yang disediakan, *website* ini menjadi *website* yang terlalu rumit untuk sekedar digunakan mempelajari satu aspek kebahasaan. Maka dari itu, dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), peneliti mengeksplorasi sebagian *repository* yang tersedia dalam COCA Corpus untuk diklasifikasikan dan difokuskan pada struktur tata bahasa pada setiap kata dalam kalimat. Proses penelitian ini dilakukan melalui pengumpulan data penelitian berupa hasil dari *preliminary study*, angket *expert validation* dan uji kelayakan melalui kuisioner terhadap 32 responden. Penelitian ini menghasilkan sebuah *prototype* desain aplikasi yang bernama "Corpus Grammar" yang kemudian direduksi dan dianalisis secara kuantitatif untuk hasil berupa angka, dan secara deskriptif untuk hasil observasi dan wawancara pada *preliminary study*. Hasil validasi dan uji kelayakan dari seluruh aspek menunjukkan adanya tingkat validitas diatas 70%, sehingga dapat disimpulkan bahwa aplikasi "Corpus Grammar" memiliki validitas dan kelayakan yang baik dan sangat baik untuk diaplikasikan.

**Kata Kunci:** Aplikasi, Corpus-English, Grammar, Media Pembelajaran.

### **ABSTRACT**

*Grammar is essential for every English learner to learn and understand. In Grammar learning process, it is expected learners can understand and practice not only in the classroom but also outside, as a form of lifelong learning and contextual implementation. Thus, many learning media are created and developed to help the learner accessing Grammar materials at anytime and anywhere. One of the credible media in English language major is Corpus of Contemporary American English (COCA Corpus) website. This website is a technology-based media that provides more than one million words of Contemporary American English, in which there are features to learn numerous aspects of English. However, due to the many features provided, this website becomes a very complicated media to use if learner wants to just learn one aspect of English. Therefore, by using research and development methods, the researcher explores some of the repositories available in the COCA Corpus to be classified and focused on the grammatical structure of each word in a sentence. The research process is carried out through the collection of research data from the preliminary study, expert validation and feasibility product through questionnaires to 32 respondents. This research produces an application*

8

*design prototype called "Corpus Grammar" which is then reduced and analyzed quantitatively for the nominal result, and descriptively for the observation and interview at preliminary study. The result of the expert validation and feasibility product shows that the level of validities are more than 70%. Thus, it can be concluded that this "Corpus Grammar" application has the interval validations at the level "Good" and "Very Good" to use.*

**Keywords:** Application, Corpus-English, Grammar, Learning Media.

## 1. PENDAHULUAN

Grammar atau tata bahasa Inggris seringkali dianggap sebagai hal yang menakutkan bagi para pelajar. Padahal, sebagai salah satu English based-component, tata bahasa merupakan hal yang sangat esensial untuk dipelajari serta dipahami oleh setiap orang yang sedang mempelajari bahasa. Syaefani Arif Romadhon, M. Taufik Qurohman, and Firmansyah Johan (1) bahkan menjuluki Grammar sebagai "Matematika-nya bahasa Inggris", yang memberikan penggambaran singkat bahwa Grammar memang tidak mudah untuk dipelajari. Julukan itu juga pada akhirnya menimbulkan stigma negatif bagi sebagian besar pembelajar Bahasa Inggris terhadap adanya Grammar.

Berawal dari stigma tersebut, tenaga pendidik melakukan berbagai upaya untuk memahami sekaligus meningkatkan motivasi belajar Grammar kepada para pembelajar Grammar. Salah satu upaya tersebut yakni adanya penggunaan media belajar yang menarik dan mudah digunakan. Hal ini tidak lain adalah bertujuan untuk mempercepat stimulus yang disampaikan oleh guru kepada siswa.

Perwujudan media yang menarik dapat dilakukan dengan cara mengintegrasikan penggunaan teknologi informasi dalam pendidikan. Pengintegrasian teknologi dalam pendidikan memiliki manfaat dalam pembangunan pendidikan menjadi lebih baik (2). Penggunaan media pembelajaran juga sesuai dengan perkembangan zaman yang terus berkembang.

Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang sering digunakan dalam proses pembelajaran yaitu pembelajaran berbasis *website*. Pembelajaran dengan menggunakan web memungkinkan para siswa untuk

saling terhubung satu sama lain di waktu yang sama melalui internet pada saat proses pembelajaran (3). Media pembelajaran *website* dapat diakses kapanpun oleh siswa tanpa adanya batasan waktu baik di dalam kelas maupun di luar kelas.

Terlebih, siswa pada pembelajaran tidak hanya dituntut memahami materi secara tekstual namun juga secara kontekstual. Pada akhir pembelajaran, termasuk pada pembelajaran Grammar, siswa diharapkan dapat mempraktikkan penggunaan Grammar tersebut di luar kelas. Sehingga, selain pembelajaran formal di dalam kelas, pembelajaran mandiri atau autonomous learning di luar kelas juga menjadi salah satu faktor penting yang mendukung peningkatan pemahaman siswa terhadap materi (4).

Egel (5) menyatakan bahwa adanya autonomous learning akan mendukung perkembangan seseorang pada pembelajaran jangka panjangnya (*lifelong learning*). Apabila seseorang memiliki kesempatan untuk belajar secara mandiri sebagai pembelajaran tambahan, maka ia juga akan memiliki kesempatan untuk mengembangkan kemampuannya menjadi kemampuan yang berjangka panjang (tidak mudah hilang dan lupa). Oleh karena itu, pembelajaran berbasis teknologi ini dianggap sesuai untuk membantu siswa melakukan kegiatan autonomous learning mereka di luar kelas.

Hal ini juga dibuktikan oleh beberapa penelitian sebelumnya yang menemukan bahwa penggunaan teknologi lebih efektif dalam proses pembelajaran daripada metode konvensional. Penelitian yang dilakukan oleh Wawan menunjukkan hasil positif berupa peningkatan motivasi belajar mahasiswa saat menggunakan e-learning dalam proses pembelajaran (6). Ayu (7), dalam penelitiannya, juga

mendapati peningkatan semangat pada peserta didik yang menggunakan e-learning dalam proses pembelajaran. Selain karena dianggap lebih menarik, siswa juga merasa lebih mudah untuk mempelajari serta memahami kembali materi sebab materi dapat diakses kapanpun dan dimanapun mereka berada.

Dalam pembelajaran Bahasa Inggris, salah satu media berbasis teknologi yang sering digunakan baik di dalam dan di luar kelas adalah Corpus of Contemporary American English (COCA Corpus). *Website* ini sangat familiar dikalangan pembelajar bahkan ahli (expert) dari berbagai tingkatan di bidang Bahasa Inggris seantero dunia. *Website* ini merupakan laman resmi yang menyediakan lebih dari satu juta kata Bahasa Inggris Amerika Kontemporer, yang di dalamnya terdapat berbagai fitur untuk mempelajari berbagai aspek pembelajaran dalam Bahasa Inggris.

Leech menuturkan istilah dari "korpus" sebagai kata jamak dari "korpora" yang memiliki acuan makna berupa koleksi material berbasis konteks (kontekstual) yang memiliki tujuan tertentu pada proses penyusunannya(8). COCA Corpus digunakan untuk membantu mengetahui penggunaan dari suatu kalimat berbahasa Inggris, mulai dari meaning, pronunciation, grammar, word in context dari berbagai jenis sumber seperti *news, academic, spoken, blog, website, fiction, TV*, dan lain sebagainya. COCA Corpus memiliki fitur yang sangat lengkap dan sumber yang autentik sehingga sangat berhubungan dengan penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari.

Namun, pada preliminary study (penelitian pendahuluan) yang dilakukan oleh peneliti melalui wawancara dan observasi, ia menemukan bahwa fitur yang lengkap tersebut justru menjadi penghalang untuk mahasiswa dapat dengan mudah mempelajari *website* COCA Corpus, terutama apabila mahasiswa merupakan pembelajar Bahasa Inggris sebagai Bahasa Ketiga atau Bahasa Asing (English as Foreign Learner/EFL). Berdasarkan wawancara terhadap tiga mahasiswa program studi

Tadris Bahasa Inggris, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, yang sudah dipastikan pernah memanfaatkan fitur COCA Corpus, salah satu mahasiswa berinisial W mengatakan: "*Website* ini sangatlah lengkap dan memiliki manfaat yang luar biasa. Tetapi itu hanya berlaku untuk para ahli saja, karena sebagai mahasiswa biasa saya seringkali mengalami kebingungan menangkap maksud dari penjelasan di dalamnya".

Hampir sama dengan pernyataan narasumber pertama, mahasiswa kedua berinisial I mengatakan bahwa *website* ini seringkali justru membuat pusing karena ia tidak memahami fitur-fitur yang ada di dalamnya secara jelas. Ia merasa *website* ini terlalu tinggi tingkatannya untuk ia pahami. Sedangkan mahasiswa ketiga berinisial E mengatakan: "Corpus ini memang punya repositori yang melimpah tapi banyak yang kalimatnya terlalu sulit, mungkin karena sumbernya autentik. Satu lagi pada bagian Grammar tidak ada keterangan di setiap warnanya sehingga itu tidak memberikan pemahaman apapun pada saya."

Lebih dari itu, peneliti juga melakukan observasi terhadap fitur-fitur dalam COCA Corpus dan satu aplikasi sejenis yang bernama "16515 Word Corpus of Contemporary". Peneliti melakukan perbandingan terhadap fitur-fitur dalam dua media belajar tersebut. Dalam COCA Corpus, peneliti menemukan banyak sekali kelebihan tetapi juga kelemahan yang menjadi titik akan adanya perbaikan. Beberapa kelemahan pada fitur COCA Corpus yaitu: penggunaan bahasa yang terlalu sulit untuk EFL (lebih cocok udiberikan kepada native atau expert); fitur *website* cukup rumit untuk diaplikasikan bagi pemula; fitur yang membingungkan pada penyekatan setiap pembahasannya (misalnya mana yang membahas grammar, mana yang membahas meaning atau pronunciation, dan lain sebagainya); dan perlunya pembaharuan ke premium dan mendaftar kedalam *website* untuk menjelajah lebih banyak.

Oleh karena itu, dengan prinsip pengembangan media pembelajaran berupa kesederhanaan (simplicity),

kesatuan (unity), penekanan (emphasis), dan keseimbangan (balance). Maka, penyeimbangan dalam penempatan posisi dalam setiap komponen dari media yang dikembangkan harus dilakukan(9). Berdasarkan hal-hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *website* COCA Corpus menjadi sebuah aplikasi yang lebih sederhana dan berfokus pada satu pembahasan saja yakni Grammar yang ditujukan untuk para EFL khususnya di Indonesia. Penelitian ini diharapkan dapat terciptanya sebuah aplikasi yang menarik dan mampu menjadi media pegangan dalam proses pembelajaran Grammar secara mandiri (autonomous learning) untuk para EFL di Indonesia. Sehingga, para EFL dapat meningkatkan kemampuan Grammar mereka dengan lebih mudah dan efisien.

### 1.1 Rumusan Masalah

1. Bagaimana urgensi adanya *autonomous learning* dalam membantu peningkatan pemahaman Grammar terhadap EFL di luar kelas?
2. Bagaimana sistem kerja dan kelebihan aplikasi *Corpus Grammar* dibandingkan dengan *Corpus of Contemporary American English* (COCA Corpus)?

### 1.2 Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan urgensi adanya *autonomous learning* dalam membantu meningkatkan pemahaman pembelajaran Grammar di luar kelas.
2. Mengetahui sistem kerja dan kelebihan aplikasi *Corpus Grammar* serta membandingkannya dengan *Corpus of Contemporary American English* (COCA Corpus).

### 1.3 Manfaat Penelitian

1. Memudahkan para pembelajar Bahasa Inggris terutama *English Foreign Learner* di Indonesia untuk memahami Grammar dari sumber autentik berupa korpus.

2. Meningkatkan motivasi dan minat belajar Grammar para pembelajar Bahasa Inggris akibat adanya media yang menarik dan efisien
3. Pengimplementasian sebuah gagasan inovatif yang berkelanjutan dalam mendukung peran pemuda terhadap adanya SDGs dalam rangka mempersiapkan Era Society 5.0.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk. Metode penelitian dan pengembangan menurut Sugiyono (10) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Adapun produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini yaitu model *prototype* aplikasi penyederhanaan fitur dari *website Corpus of Contemporary American English* (COCA Corpus). Dalam hal ini, penelitian berfokus pada pengembangan fitur Grammar atau pengembangan pada bagian Tata Bahasa Inggris dari *website* tersebut.

Penulisan karya tulis ini bersifat deskriptif yaitu dengan menjelaskan *design prototype* produk yang dihasilkan. Data dalam penelitian berasal dari penelitian pendahuluan dan proses pembuatan *prototype* aplikasi. Analisis hasil penelitian dilakukan melalui pembacaan literatur yang koheren dengan permasalahan penelitian.

Desain penelitian pada penelitian ini mengacu pada tahap-tahap penelitian dan pengembangan Sugiyono (2017) yang terdiri dari 6 tahapan yaitu: (1) penggalan potensi dan masalah; (2) pengumpulan data dan informasi; (3) desain produk; (4) validasi dan uji coba; (5) revisi / perbaikan; (6) produksi massal. Akan tetapi, penelitian dan pengembangan pada penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap validasi ahli dan uji kelayakan *prototype* produk kepada responden.

Berdasarkan hal tersebut, maka tahap-tahap penelitian dapat dilihat pada gambar berikut ini:



**Gambar 1.** Tahapan Penelitian dan Pengembangan pada Penelitian

## 2.1 Penggalan Potensi Dan Masalah

Pada tahap pertama, yakni penggalan potensi dan masalah, peneliti melakukan *preliminary study* (penelitian pendahuluan) terkait dengan penggunaan *website* COCA Corpus. Penelitian pendahuluan dilakukan melalui teknik wawancara dan observasi.

Wawancara dilakukan kepada tiga orang mahasiswa jurusan Tadris Bahasa Inggris angkatan 2019 di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang pernah mendalami mata kuliah *IT for ELT* dan melakukan praktik penggunaan dan pemanfaatan *website* COCA Corpus. Sedangkan observasi dilakukan peneliti dengan menjelajah kembali *website* COCA Corpus, mencari kelebihan dan kelemahan *website* COCA Corpus, mencari aplikasi yang sejenis dengan COCA Corpus, mencari kelebihan dan kelemahan dari aplikasi, membandingkan hasil dari kelebihan dan kelemahan tersebut.

Sehingga, dari perbandingan tersebut kemudian diambil beberapa kelemahan yang dapat disempurnakan dan diperbaiki dalam bentuk pengembangan aplikasi pada penelitian ini.

## 2.2 Sumber Data dan Pengumpulan Data

Sumber data dalam penelitian ini yaitu masing-masing 20 kalimat yang diambil dan diadaptasi dari beberapa section dalam COCA Corpus. Kalimat-kalimat tersebut kemudian dikelompokkan sesuai dengan jenisnya dan dimasukkan sebagai bahan analisis *grammar* atau tata bahasa Inggris dalam aplikasi. Selain itu, dalam analisis tata bahasa pada aplikasi didasarkan pada beberapa buku pengajaran Grammar yaitu: *Advanced Learners' Grammar: A*

*Self-Study Reference & Practice Book with Answers* (Mark Foley & Diane Hall: 2003); *Focus on Grammar: An Integrated Skills Approach 3<sup>rd</sup> ed.* (Jay Maurer: 2006); *English Grammar: Understanding the Basics* (Evelyn Altenberg & Robert M. Vago: 2010); dan tiga series *English Grammar* milik Betty Schramper Azar.

Pengambilan data penelitian didasarkan pada penelitian pendahuluan yang mengedepankan kelemahan dari COCA Corpus dan aplikasi pembanding menurut peneliti dan narasumber, sehingga desain sekaligus isi produk dapat menyempurnakan atau menutupi kelemahan tersebut.

## 2.3 DESAIN PRODUK

Pada tahap ketiga sekaligus tahap final dalam penelitian ini, peneliti menentukan dan membuat *interface* dari desain produk berupa *prototype* gambaran aplikasi apabila nantinya diproduksi. Acuan peneliti dalam mendesain produk adalah dengan mengutamakan efisiensi dan kemudahan akses terhadap aplikasi oleh para pengguna nantinya.

Dalam hal ini peneliti menawarkan sebuah desain produk hasil dari penyederhanaan *website* COCA Corpus menjadi sebuah aplikasi interaktif yang berfokus pada pemberian fasilitas pemahaman *Grammar*. Sehingga, diharapkan adanya aplikasi ini dapat membantu para pengguna khususnya pembelajar Bahasa Inggris sebagai Bahasa Asing (*English Foreign Learner/EFL*) dapat lebih mudah dalam menggunakan, mempelajari, dan memanfaatkan apa yang ada dalam aplikasi.

## 2.4 Validasi dan Uji Coba

Validasi pada penelitian ini berupa validasi ahli (*expert validation*) yang terdiri dari ahli materi (*Grammar*) dan ahli desain. Ahli materi menilai produk berdasarkan aspek kemudahan pada materi. Ahli desain menilai produk dari dua aspek, yaitu: aspek kepartisan dan desain media.

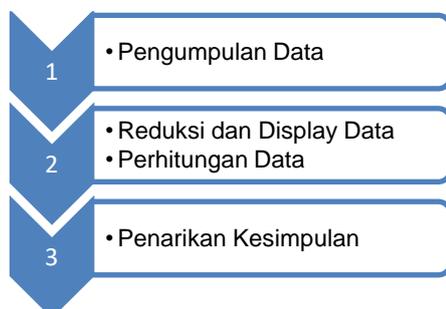
Kemudian, uji coba kelayakan (*feasibility product*) dilakukan melalui kuisisioner yang disebarluaskan kepada

responden dengan kriteria merupakan pembelajar Bahasa Inggris sebagai bahasa asing (EFL) yang menempuh tingkat pendidikan sekolah menengah atas dan mahasiswa. Hasil dari penyebaran kuisioner didapatkan 32 responden dengan yang terdiri dari 17 siswa SMA dan 20 mahasiswa. Seluruh responden telah dipastikan mencoba sekaligus mengamati kinerja dari *prototype* aplikasi Corpus Grammar.

## 2.5 Teknik Analisis Data

Bogdan (11) menyatakan bahwa analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehingga dapat dengan mudah dipahami, dan diinformasikan kepada orang lain. Analisis data menjadi hal yang paling sulit dalam penelitian. Hal ini karena hasil analisis juga menentukan hasil dari penelitian.

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara deskriptif kualitatif. Langkah-langkah analisis ditunjukkan pada gambar berikut:



**Gambar 2.** Tahapan Analisis Data Penelitian

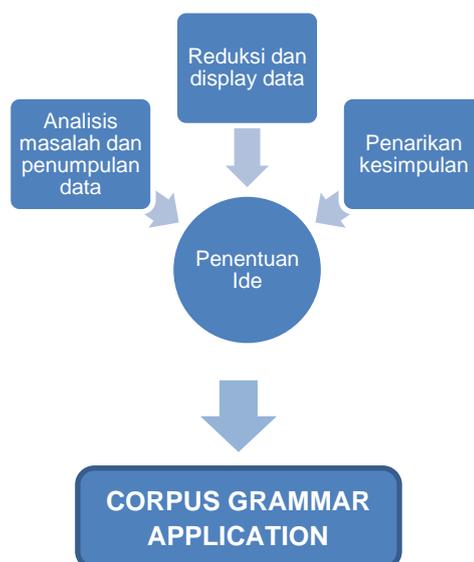
Pada tahap pengumpulan data, data diperoleh dari penelitian pendahuluan yang berupa wawancara dan observasi, data yang diadaptasi dari *website* COCA Corpus, serta hasil validasi dan uji kelayakan. Sehingga, hasil data yang terkumpul kemudian diproses pada tahap kedua yakni pereduksian data. Pada tahap ini, data akan dikelompokkan untuk membuang data-data yang tidak diperlukan, serta kemudian mengolah data-data yang

diperlukan untuk mendapatkan kesimpulan akhir.

Pada tahap reduksi data juga dilakukan analisis terhadap hasil persentase validasi dari para validator ahli dan juga uji kelayakan. Masing-masing butir penilaian mendapatkan skor pada rentang satu sampai lima. Kemudian hasil skor dijumlahkan dan dibagi dengan skor maksimal sesuai masing-masing aspek. Sehingga hasil dari rumusan tersebut menjadi hasil persentase akhir dari uji validitas dan kelayakan *prototype* aplikasi.

Tahap penarikan kesimpulan bertujuan untuk menjawab masalah penelitian yang telah dirumuskan, dan kemudian dijabarkan secara detail.

## 2.4 Kerangka Berpikir



**Gambar 3.** Kerangka Berpikir Penelitian

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1 Konsep Aplikasi *Corpus Grammar* Sebagai Penunjang Pembelajaran *Grammar* Pada *Autonomous Learning Activities*

Melalui hasil penelitian pendahuluan berupa wawancara dan observasi, peneliti mendapati permasalahan terkait pemanfaatan *website* COCA Corpus yang tidak maksimal akibat banyaknya kerumitan yang tidak dimengerti oleh para EFL. Dalam hal ini, peneliti menawarkan solusi

berupa pengembangan aplikasi yang dapat mengatasi penyebab permasalahan tersebut. Aplikasi yang ditawarkan bernama "Corpus Grammar" yang dikembangkan dari penyederhanaan *website* COCA Corpus sekaligus difokuskan terhadap salah satu aspek kebahasaan yaitu *Grammar*.

Sesuai dengan namanya, Corpus Grammar merupakan aplikasi berbasis teknologi yang dapat digunakan oleh seluruh pembelajar Bahasa Inggris khususnya para EFL di dunia untuk membantu meningkatkan kemampuan pemahaman *Grammar* secara kontekstual. Aplikasi ini memudahkan para EFL untuk mendapatkan materi pembahasan *Grammar* yang sepadan dengan pembahasan *Grammar* dalam *website* COCA Corpus, namun dalam bentuk yang lebih efisien dan mudah untuk dipahami. Pembelajar Bahasa Inggris dapat dengan lebih mudah mengakses materi atau penggunaan kalimat dalam Bahasa Inggris sesuai dengan jenis konteks yang ingin dipelajari.

Lebih dari itu, pada aplikasi ini para EFL dapat mempelajari konteks *Grammar* sesuai dengan tingkat kemampuan bahasa mereka. Terdapat 4 tingkatan dalam aplikasi yaitu *beginner* untuk para EFL pemula, *pre-intermediate* dan *intermediate* bagi para EFL yang memiliki kemampuan menengah dan *advanced* bagi para EFL dengan kemampuan yang sudah mumpuni. Dengan dimulai dari tingkatan yang sesuai dengan kemampuan pembelajar, diharapkan hal tersebut dapat membantu mereka mendapatkan pemahaman materi yang lebih maksimal dari pemanfaatan aplikasi.

Balaei & Ahour (12) dalam penelitiannya mengemukakan pentingnya analisis kebutuhan pembelajaran sebelum memulai proses pembelajaran yaitu supaya dapat mendesain konsep dan materi pembelajaran sesuai kebutuhan pembelajar. Sejalan dengan itu, Endah P. Haryono, Donny R.J Taju, Franky F. Tombokan dan Trio P. Lonan (13) juga menjelaskan bahwa dengan mengetahui secara jelas tingkatan

kemampuan pembelajar sebelum proses pembelajaran adalah suatu hal yang esensial untuk dilakukan supaya dapat menentukan *treatment* yang tepat pada pembelajar. Sehingga, adanya penentuan tingkat kemampuan pembelajar diharapkan dapat menjembatani pembelajar untuk dapat memahami dan mendapatkan *insight* pada materi dengan lebih maksimal.

Sebagai aplikasi yang mengadopsi sistem kerja *website* COCA Corpus, Corpus Grammar menyediakan sejumlah kalimat yang sama dan sesuai dengan *repository* COCA Corpus di setiap jenis sectionnya. Akan tetapi, pembahasan *Grammar in context* di setiap kalimat menyesuaikan tingkatan kemampuan yang dipilih oleh pembelajar. Sebagian kata dalam kalimat diberikan pembahasan mengenai komponen *Grammar* yang mencakup kedudukan kata, *pronunciation*, *phonetic alphabet*, *meaning in English* dan Indonesia, *function*, serta *examples*. Adanya fitur yang lebih jelas, efisien dan mudah dipahami ini diharapkan dapat berkontribusi dalam memberikan pemahaman tentang *Grammar* kepada pembelajar dengan lebih maksimal. Sehingga, dapat mendukung peembangan teknologi pada bidang pendidikan di Era 5.0 dan memacu generasi muda untuk berkompetisi di dunia global melalui Bahasa Inggris sebagai jembatan akses ke seluruh bidang di dunia.

### 3.2 Hasil Validasi dan Uji Kelayakan Produk

*Prototype* aplikasi Corpus Grammar divalidasi oleh dua ahli yakni ahli materi dan ahli desain serta diuji kelayakannya melalui pengisian kuisioner oleh 32 responden. Pada validasi ahli materi, total skor yang didapat yakni 54 yang kemudian dibagi skor maksimal angket yakni 60. Sehingga, hitungan persentase tingkat validitas materi *prototype* COCA Corpus senilai 90%.

Pada validasi ahli desain, aspek pertama yakni kepraktisan mendapatkan skor penilaian 28 yang kemudian dibagi dengan skor maksimal 35, sehingga mendapatkan persentase sebesar 80%.

Aspek kedua yakni aspek desain media dimana skor yang didapatkan sejumlah 35 yang kemudian dibagi dengan skor maksimal yaitu 45, sehingga mendapatkan hasil persentase senilai 77.7%.

Selanjutnya, hasil uji kelayakan melalui kuisioner pada aspek pertama yaitu aspek kepraktisan mendapatkan persentase sangat setuju sejumlah 21.65% dan setuju sejumlah 52.8% sehingga mendapatkan total 74.45%. Pada komponen keefektifan aplikasi pada aspek grafis, mendapatkan persentase sangat setuju sejumlah 16.9% dan setuju sejumlah 63.4% sehingga total persentase berjumlah 80.3%. Pada komponen keefektifan aplikasi pada aspek bahasa 15.1% dan setuju sejumlah 59.9% sehingga total persentase berjumlah 75%. Pada komponen keefektifan aplikasi pada aspek isi, mendapatkan persentase sangat setuju sejumlah 18% dan setuju sejumlah 58.57% sehingga total persentase berjumlah 76.57%.

Seluruh hasil persentase di atas kemudian diselaraskan dengan interval persentase skala likert yang diadaptasi dari penelitian Ima Mutholliatil Badriyah, dkk, sebagai berikut:

**Tabel 1.** Interval Persentase Skala Likert

| Interval Persentase Skala Likert |        |
|----------------------------------|--------|
| Sangat Baik                      | 81-100 |
| Baik                             | 61-80  |
| Cukup Baik                       | 41-60  |
| Tidak Baik                       | 21-40  |
| Sangat Tidak Baik                | <20    |

Berdasarkan tabel interval persentase diatas, dapat dilihat bahwa seluruh hasil persentase tingkat validitas dari ahli materi, ahli desain dan uji kelayakan telah berada pada angka di atas 70%. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa aplikasi Corpus Grammar berada pada interval yang baik dan sangat baik untuk diaplikasikan.

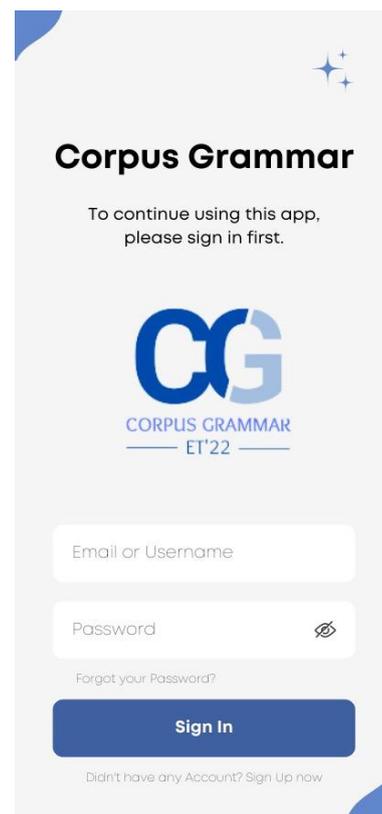
### 3.3 Desain Aplikasi Corpus Grammar

Sebuah produk akan lebih mudah dikenali dengan sesuatu yang menjad ciri

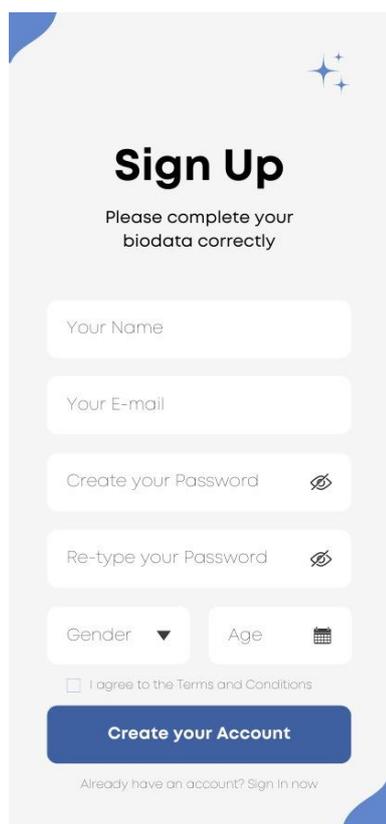
khasnya. Seperti halnya sebuah aplikasi, akan mudah dikenali dan menarik jika memiliki logo yang merepresentasikan aplikasi tersebut baik secara luaran maupun filosofis. Oleh karenanya, untuk mempermudah pembelajar menganali aplikasi Corpus Grammar, maka logo aplikasi tersebut adalah sebagai berikut:



**Gambar 4.** Logo Aplikasi Corpus Grammar



**Gambar 5.** Fitur Section Sign-In

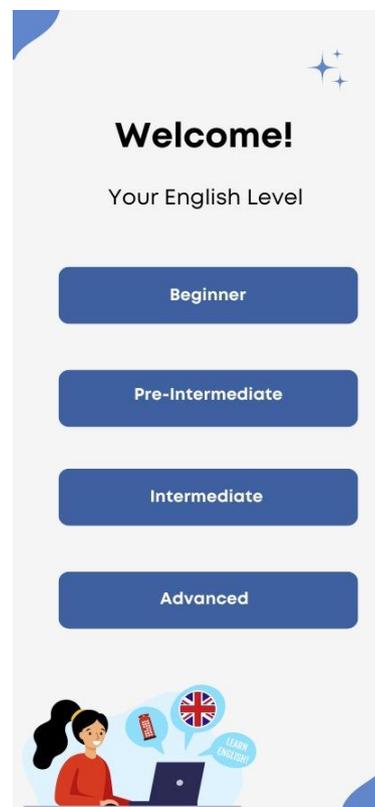


Gambar 6. Fitur Section Sign-Up

Pada *interface* pertama aplikasi, tampilan yang akan terlihat adalah tampilan *sign-in* untuk pengguna yang sudah memiliki akun dan *sign-up* bagi yang belum memiliki akun. Pada tahap *sign-up* atau pendaftaran akun, pengguna baru wajib mengisi *username*, *email*, *password*, jenis kelamin dan usia pengguna. Setelah melakukan pendaftaran atau *sign-up*, maka selanjutnya proses *sign-in* dilakukan dengan memasukkan *username* dan *password*.

Tujuan dimasukkannya *email* dan *password* adalah untuk memberikan keamanan pada akun pengguna dan memudahkan pengguna untuk masuk kembali, tanpa mendaftar ulang, ke aplikasi apabila suatu saat *uninstall* aplikasi. Tujuan adanya jenis kelamin dan usia tidak lain hanya untuk menjangkau pada kisaran usia berapa dan jenis kelamin apa rata-rata pengguna aplikasi pembelajaran *Grammar* ini nantinya.

Kemudian, tampilan utama yang akan muncul ketika pengguna sudah berhasil *sign-in* adalah sebagai berikut:



Gambar 7. Fitur Section English Level Proficiency

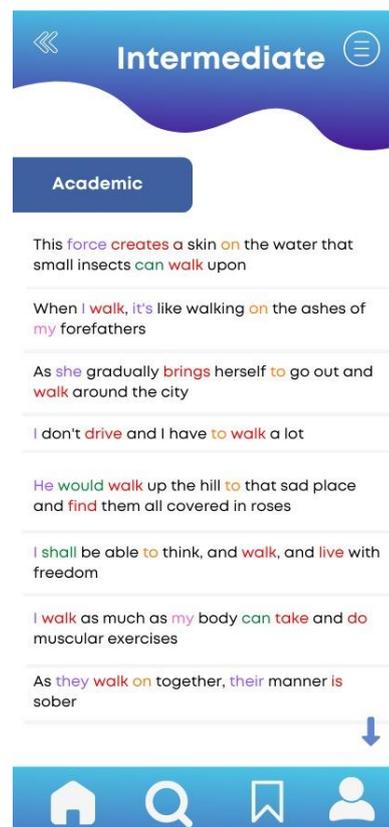
Tampilan tersebut bernama beranda aplikasi, yang didalamnya berisi pilihan tingkatan kemampuan *Grammar* yang akan dipelajari oleh pengguna. umus kimia atau matematika dituliskan dengan microsoft equation dan diberi nomor seperti contoh berikut:

Tingkatan kemampuan pengguna dikelompokkan menjadi empat yaitu: *beginner*, *pre-intermediate*, *intermediate*, dan *advanced*. Fitur ini membantu pengguna untuk menentukan pada tingkat seberapa pengguna memulai pembelajaran *Grammar* melalui aplikasi. Bahkan, apabila memang dirasa pengguna ingin menjelajahi setiap tingkatan untuk menguasai kemampuan *Grammar* paling dasar, maka pengguna bisa memilih opsi *beginner* dan melanjutkannya hingga opsi *advanced*.



Gambar 8. Fitur *Section Resource*

Setelah memilih satu opsi tingkatan pembelajaran, pengguna aplikasi disuguhkan dengan fitur pilihan sumber belajar atau *resource* yang menyuguhkan kalimat-kalimat sesuai dengan *resource* yang dipilih. Pada setiap opsi akan ditampilkan 20 macam kalimat berbahasa Inggris yang memiliki tanda berupa warna-warna tertentu di beberapa kata dalam setiap kalimat. Frekuensi banyak kata yang berwarna tergantung pada tingkatan yang dipilih oleh pengguna. Semakin tinggi tingkatannya, maka semakin banyak warna dan semakin dalam pembahasan *Grammar* yang dipelajari pada *section* selanjutnya.



Gambar 9. Fitur *Section Pilihan Resource Academic*

Kemudian, dapat dilihat pada gambar 9 Gambar tersebut menunjukkan fitur *source academic*. Maka kalimat-kalimat yang muncul juga bersumber dari *academic writing*, karena pada pilihan tersebut ada pada tingkat *intermediate*. Kata yang diberi warna pada kalimat-kalimat tersebut juga menyesuaikan dengan pembahasan pada tingkat *intermediate*. Apabila salah satu kalimat ditekan, fitur yang muncul adalah pembahasan mengenai kata tersebut.



Gambar 10. Fitur *Section* Penjelasan Materi *Grammar*

Pada *section* terakhir, saat pengguna menekan salah satu kata yang berwarna, maka fitur aplikasi memberikan penjelasan mengenai beberapa aspek *Grammar* yang dimiliki oleh kata tersebut sesuai dengan konteks kalimat. Beberapa aspek kebahasaan yang dibahas seperti yang ditunjukkan pada gambar 10 yaitu kedudukan kata, *pronunciation*, *phonetic alphabet*, *meaning in English* dan Indonesia, *function*, serta *examples* yang sesuai dengan konteks kalimat. Adanya aplikasi Corpus Grammar ini diharapkan para pengguna yang merupakan pembelajar Bahasa Inggris (*English Foreign Learner*) khususnya di Indonesia dapat terbantu dan terfasilitasi dalam mempelajari *Grammar* secara kontekstual seperti yang ada pada *website* COCA Corpus, namun dengan fitur yang lebih mudah dan efisien.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan pada pembahasan sebelumnya, tingkat validitas aplikasi "Corpus Grammar" secara merata berada pada angka di atas 70%. Sehingga, pada interval skala likert, dapat disimpulkan bahwa aplikasi "Corpus Grammar" baik dan sangat baik untuk dipergunakan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memfasilitasi para EFL khususnya di Indonesia untuk lebih mudah mempelajari penggunaan *Grammar* sesuai dengan konteksnya.

#### 5. SARAN

Peneliti menyadari bahwa hasil dari desain aplikasi yang disuguhkan masih memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, diharapkan pada penelitian selanjutnya, peneliti dapat memproduksi aplikasi secara *real* dan melaksanakan validasi lapangan pada responden yang lebih banyak, sehingga yang dapat menyempurnakan hasil dari penelitian.

#### DAFTAR PUSTAKA

1. Romadhon SA, Qurohman MT, Johan F. Peningkatan Pemahaman Grammar Berbasis Web Englishclub.Com Bagi Siswa Smk Astrindo Tegal. *J Pendidikan Pembelajaran Pemberdaya Masy.* 2020;II(1):102–7.
2. Pujiani T, Nisa K, Soali M. Pelatihan TOEFL online melalui media Youtube untuk santri Pondok Pesantren Darussalam Purwokerto. *Al-Mu'awanah J Pengabdian Kpd Masy.* 2020;1(2):16–22.
3. Wardani SK. Sistem Informasi Pengolahan Data Nilai Siswa Berbasis Web Pada Sekolah Menengah Atas (Sma) Muhammadiyah Pacitan. *Indonesian J Netw Secur.* 2013;2(2):2302–5700.
4. Fajar DA, Agustina D. Independent Learning for Improving English Skills of Students in English Language Education, Pekalongan University. *Surakarta English Lit*

- J. 2019;2(2):67.
5. EGEL IP. Learner autonomy in the language classroom: From teacher dependency to learner independency. *Procedia - Soc Behav Sci.* 2009;1(1):2023–6.
  6. Suwastika IWK. Pengaruh E-Learning sebagai Salah Satu Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. *J Sist dan Inform.* 2018;13(1):1–5.
  7. Ayu M. Online Learning: Leading e-Learning at Higher Education. *J English Lit Educ Teach Learn English as a Foreign Lang.* 2020;7(1):47–54.
  8. Nuraniwati T, Lathifah AF. Kolokasi Bahasa Inggris Dalam Tugas Akhir Mahasiswa: Analisis Berbasis Frekuensi Dengan Google Sebagai Korpus. *JLA (Jurnal Ling Appl.* 2018;1(2):155.
  9. Dewi Salma Prawiradilaga. *Prinsip Desain Pembelajaran.* kencana; 2015.
  10. Prof. Dr. Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* 25th ed. Bandung: Alfabeta; 2017.
  11. Biklen SK, Bogdan R. *Qualitative research for education: An introduction to theory and methods.* 1992;5.
  12. Balaei P, Ahour T. Information Technology Students' Language Needs for their ESP Course. *Int J Appl Linguist English Lit.* 2018;7(2):197.
  13. Haryono EP, Taju DR, Tombokan FF, Lonan TP. Needs Analysis dalam Konteks ESP (English for Specific Purpose): Analisis Kebutuhan Pembelajaran Bahasa Inggris Mahasiswa Teknik Sipil. 2020;2(3):36–47.