

## PENERAPAN MEDIA INTERAKTIF APLIKASI *JOHNNY GRAMMAR'S WORD CHALLENGE* PADA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS

Noviati<sup>1</sup>, Evi Rosmiyati<sup>2</sup>, Dewi Kartika Sari<sup>3</sup>, Ety Pratiwi<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Universitas PGRI Palembang

e-mail: noviati01969@gmail.com

### Abstrak

Tema kegiatan Pengabdian ini adalah Penerapan Media Interaktif aplikasi *Johnny Grammar's Word Challenge* pada Pembelajaran Bahasa Inggris yang berlokasi di SMA Negeri 11 Palembang. Tema ini dipilih karena saat ini, sebagian besar siswa menggunakan ponsel hanya untuk bermain *game*, berinteraksi di media sosial, dan berkomunikasi satu sama lain. Dengan penerapan media aplikasi *Johnny Grammar's Word Challenge* merupakan metode yang baik dan tepat untuk memperkenalkan siswa dalam mempelajari *Irreguler Verb*, sehingga bisa meningkatkan kemampuan tata bahasa siswa dalam Bahasa Inggris. Kegiatan Peengabdian ini dilakukan dengan pemberian materi media aplikasi *Johnny Grammar's Word Challenge* oleh tim dosen kemudian dilanjutkan dengan diskusi tanya jawab yang didampingi oleh dosen dan mahasiswa. Dengan menggunakan aplikasi ini, para siswa dan guru lebih antusias dan tertarik serta mudah memahami tata bahasa khususnya *Irreguler Verb* dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

**Kata kunci:** *Irreguler Verb*; *Johnny Grammar's Word Challenge*; Media

### Abstract

The theme of this Community Service activity is the Application of Interactive Media for the Johnny Grammar's Word Challenge application in English Language Learning which is located at State Senior High School 11 of Palembang. This theme was chosen because currently, most students use smartphone only to play games, interact on social media, and communicate with each other. By implementing the Johnny Grammar's Word Challenge application media, it is a good and appropriate method to introduce students to learning Irregular Verbs, so that they can improve students' grammar skills in English. This dedication activity was carried out by providing media material for the Johnny Grammar's Word Challenge application by a team of lecturers then followed by a question and answer discussion accompanied by lecturers and students. By using this application, students and teachers are more enthusiastic and interested and can easily understand grammar, especially Irregular Verbs in learning English.

**Keywords:** Irregular Verb; Johnny Grammar's Word Challenge; Media

### PENDAHULUAN

Pendidikan di bidang ilmu dan teknologi mengalami kemajuan yang sangat cepat, sehingga menuntut memanfaatkan teknologi untuk membenahi pembelajaran yang bermutu demi berhasilnya tujuan pendidikan. Pemanfaatan media pembelajaran harus disepadankan dengan penyampaian materi pembelajaran yang dipersiapkan oleh pendidik baik itu guru ataupun dosen. Selain memanfaatkan buku teks dalam proses belajar mengajar, tenaga pengajar juga dituntut untuk menguasai media pembelajaran. Tetapi pada umumnya sekolah belum bisa menghadirkan media pembelajaran alternatif selain buku, modul, dan majalah. Pendidikan abad 21 mengharuskan pendidik menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan perkembangan zaman.

Pengembangan media pembelajaran didesain untuk menciptakan situasi pembelajaran yang berfaedah bagi siswa dan komunikasi antara guru dan siswa. Pengembangan media pembelajaran dirancang secara teratur dan terencana sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Salah satu media pembelajaran yang bisa dan umum digunakan saat ini adalah *smartphone*, karena memungkinkan siswa untuk mengakses materi pelajaran tanpa terbatas ruang dan waktu. *Smartphone* merupakan salah satu alat komunikasi yang sering digunakan saat ini mulai dari anak-anak, remaja, dewasa bahkan orang tua. Pada awalnya *handphone* hanya pengganti telepon kabel sebagai alat komunikasi, tetapi seiring berjalannya waktu dan kecanggihan teknologi, *handphone* sekarang bisa digunakan untuk keperluan di segala bidang kehidupan tak terkecuali dibidang pendidikan. *Smartphone* jenis media yang dapat mengirimkan informasi secara cepat dengan

internetnya. *Smartphone* disebut juga dengan komputer mini atau komputer saku karena bisa mengakses informasi dengan cepat.

Hampir 90% siswa dan guru di SMA Negeri 11 Palembang sudah mempunyai *smartphone*, sehingga semakin banyak siswa dan guru yang memiliki dan menggunakan *smartphone* maka semakin besar pula kesempatan untuk menggunakan media teknologi dalam dunia pendidikan. Selama masa pandemi dan endemi di Indonesia, dunia pendidikan menggunakan *smartphone* sebagai media pembelajaran selama *online* dan diteruskan pada pembelajaran *offline*. Hal ini menyebabkan manfaat *smartphone* bisa beralih fungsi menjadi lebih baik dari sebelumnya.

Guru hanya sedikit menggunakan *smartphone* sebagai media pembelajaran, guru masih menggunakan gaya belajar konvensional, menggunakan media buku pelajaran dan papan tulis untuk menunjang proses belajar mengajar dikelas. Sehingga membuat siswa merasa bosan selama proses pembelajaran. Dan beberapa masalah yang dihadapi siswa ketika mereka belajar tentang tata bahasa yaitu siswa memiliki waktu terbatas di dalam kelas, siswa masih bingung dengan aturan tata bahasa dan yang terakhir adalah siswa merasa takut untuk menjawab pertanyaan tentang grammar. Berdasarkan permasalahan tersebut diharapkan dengan menerapkan media pembelajaran interaktif aplikasi *Johnny Grammar's Word Challenge* dalam belajar *Irregular Verb*, guru dan siswa diharapkan mampu memahami aplikasi di dalam pembelajaran tata bahasa di pembelajaran bahasa Inggris.

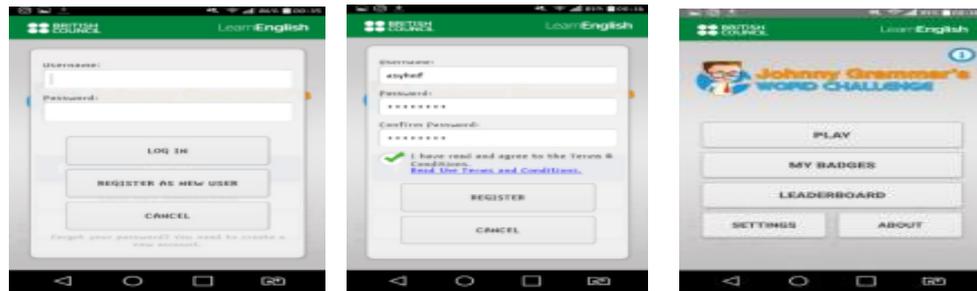
## METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat ini telah selesai dilaksanakan di SMA Negeri 11 Palembang, yang beralamat di Jln Inspektur Marzuki No. 2552 Palembang Sumatera Selatan. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 07 Desember 2022. Narasumber pada kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) adalah terdiri dari DTY Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, DTY Program studi PGSD, mahasiswa Program Studi Bahasa Inggris FKIP Universitas PGRI Palembang, serta unit LPPKM Universitas PGRI Palembang, dan guru, siswa-siswi di SMA Negeri 11 Palembang sebagai peserta.

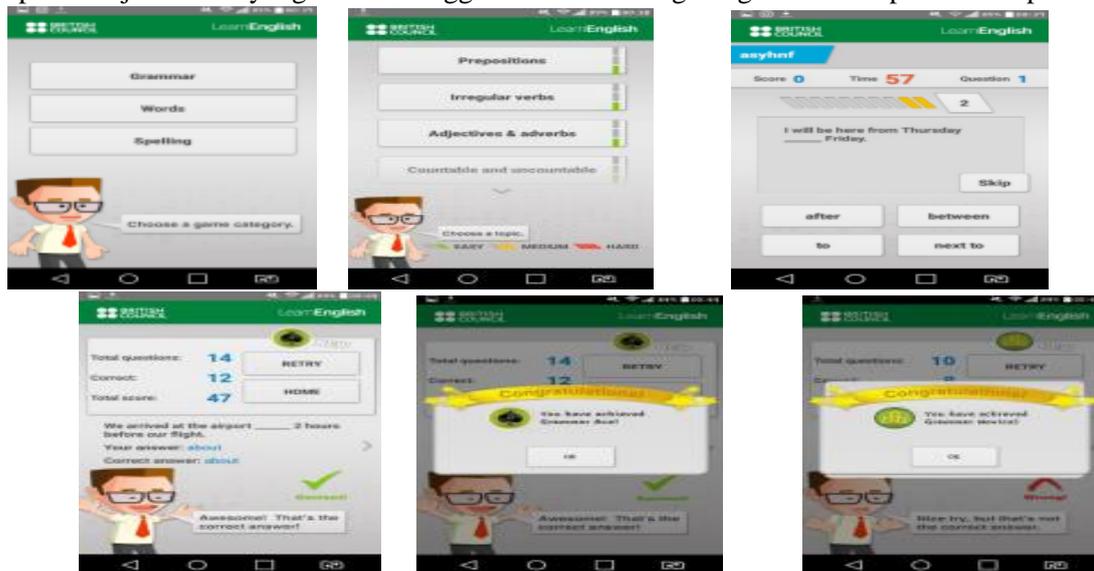
Kegiatan Pengabdian ini dilakukan secara *offline* atau tatap muka dihadiri oleh guru dan siswa dengan rincian dilakukan dalam beberapa tahapan, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahapan evaluasi.

- a) Tahapan persiapan. Di tahapan ini dosen mengajukan proposal pengabdian ke pihak universitas, setelah proposal diterima oleh pihak universitas, dosen melakukan kunjungan ke sekolah menemui pemangku sekolah dengan maksud mengajukan permohonan perizinan untuk melaksanakan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM). Dalam pengajuan permohonan, dosen juga menanyakan keadaan sekolah dan peserta yang akan di ikutsertakan. Setelah pengajuan permohonan diterima dari pihak sekolah, kemudian dosen menyusun rancangan dan mempersiapkan kegiatan, materi, dan sarana prasarana yang akan digunakan pada hari pelaksanaan.
- b) Pada tahapan pelaksanaan. Sebelum memulai kegiatan, dari pihak sekolah dan dosen mengadakan acara pembukaan dengan tujuan memperkenalkan kepada peserta apa yang akan dosen lakukan dan apa yang harus disiapkan oleh peserta. Setelah itu, dosen memperkenalkan dan menjelaskan beberapa materi seperti media pembelajaran, tata bahasa Inggris yaitu *Irregular Verb* serta aplikasi *Johnny Grammar's Word Challenge*. Dikarenakan guru dan siswa baru mengetahui aplikasi ini, jadi dosen meminta kepada peserta untuk *download* di *play store* aplikasi *Johnny Grammar's Word Challenge*, dan mengikuti prosedur registrasi.





Setelah registrasi, ada tiga jenis *skills* yang ditawarkan untuk melatih kemampuan Inggris, yaitu *Grammar*, *Vocabulary (Words)*, or *Spelling (Test of Spelling)*. Peserta di sarankan untuk memilih subjek *Grammar* kemudian memilih topik *irreguler verbs*. Kemudian siswa menjawab beberapa pertanyaan selama 60 menit untuk semua pertanyaan. Jika siswa menjawab dengan cepat dan benar, mereka akan memperoleh nilai yang besar. siswa akan memperoleh hasil dari jawaban dan bisa memperbaiki jawaban yang salah sehingga siswa bisa mengulang materi sampai mereka paham.



Tahap akhir, siswa mengklik *My Badges*, siswa akan melihat jumlah total *reward* yang diterima, siswa dapat membandingkan dengan temannya tentang peringkat mereka.



Tujuan dari Pengabdian ini adalah siswa dan guru dapat menerapkan media pembelajaran interaktif dalam pengenalan tatabahasa Inggris dalam penggunaan aplikasi *Johnny Grammar's Word Challenge*. Selain itu, dengan penerapan media interaktif ini diharapkan dapat memotivasi siswa untuk belajar Bahasa Inggris sehingga dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam bidang bahasa Inggris khususnya tata bahasa mengenai *irreguler Verb*.

- c) Tahapan terakhir ialah evaluasi. Kegiatan evaluasi ini dilakukan selama proses kegiatan, dari tahapan persiapan dan pelaksanaan, yang meliputi persiapan dosen, guru dan siswa untuk mengikuti kegiatan, kehadiran peserta, keaktifan peserta selama menyimak materi serta menjawab pertanyaan dari aplikasi, masukan dan komentar terhadap kegiatan.

Metode yang digunakan adalah penerapan, pendampingan dan diskusi tanya jawab. Peenerapan ini dilakukan dengan cara memberikan pemahaman tata bahasa Bahasa Inggris khususnya *Irreguler Verb* melalui penggunaan aplikasi *Johnny Grammar's Word Challenge*. Media yang

digunakan menjadi pendukung pada kegiatan ini adalah laptop, proyektor, dan *smartphone* dengan metode pembelajaran melalui *Audio-Visual*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penerapan aplikasi ini, banyak para guru dan siswa yang belum mengetahui media interaktif aplikasi *Johnny Grammar's Word Challenge*, karena media pembelajaran berbasis *smartphone* yang biasa digunakan guru selama ini seperti aplikasi *whatsapp*, *google classroom*, dan *youtube*. Sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah cukup memadai dan mendukung, seperti media *free wifi*, laptop, proyektor, tetapi banyak siswa yang belum bisa menggunakan sarana prasarana sekolah karena siswa juga kesulitan menggunakan sarana tersebut dan siswa merasa terbantu dengan menggunakan *smartphone*. Karena dengan *smartphone* memudahkan siswa untuk mengakses semua materi dan aplikasi yang sesuai dengan pelajaran.

Kegiatan ini sudah terlaksana dengan baik, sebelumnya PKM ini dimulai dengan tahapan persiapan, setelah proposal PKM mendapat izin dari pihak Universitas, maka pada tanggal 02 November 2022 dosen melakukan kunjungan ke sekolah untuk meminta izin pelaksanaan Pengabdian di SMA Negeri 11 Palembang. Dosen juga berdiskusi dengan wakil kepala Sekolah tentang kondisi tempat dan peserta, untuk memudahkan dosen menyusun rencana kegiatan yang akan dilakukan. Kemudian, dosen mempersiapkan materi, media pembelajaran, serta sarana dan prasarana yang dibutuhkan selama kegiatan pengabdian.



Gambar 1: Persiapan/Pembukaan

Tahap selanjutnya adalah tahap pelaksanaan. Pada tahap ini dosen melakukan penerapan aplikasi pembelajaran. Peserta pelatihan adalah semua guru mata pelajaran Bahasa Inggris dan siswa-siswi di SMA Negeri 11 Palembang sebanyak 40 orang. Pelaksanaan dimulai dengan pembukaan, kemudian dilanjutkan dengan menyapa siswa, menjelaskan materi apa yang akan dikerjakan dan memberikan beberapa pertanyaan mengenai aplikasi *Johnny Grammar's Word Challenge*. Pelaksanaan selanjutnya dosen menjelaskan aplikasi dengan mengunduh *smartphones* and *download Johnny Grammar's Word Application Challenge in the play store*. Setelah mengunduh aplikasi, dosen menyuruh siswa untuk menjawab pertanyaan tata bahasa irregular verb. Setelah siswa menjawab pertanyaan, dosen, guru dan siswa melakukan diskusi tanya jawab mengenai persepsi penggunaan aplikasi *Johnny Grammar's Word Challenge Application*.



Gambar 2: Pelaksanaan/ Penyampaian materi



Gambar 3: Evaluasi

Pada tahap evaluasi, dosen membuat catatan selama kegiatan, secara keseluruhan tidak ada hambatan yang berarti, hanya saja pada saat pelaksanaan aplikasi susah di unduh karena diakses banyak orang dan peserta ada yang kurang paham mengenai penerapan aplikasi. Pada kegiatan ini peserta terlihat sangat tertarik dan bersemangat mengikuti tahap demi tahap pelatihan. Hal ini membuktikan bahwa proses belajar mengajar menggunakan media interaktif aplikasi menggunakan

*smartphone* sangat membantu dan memudahkan guru untuk mengajar di kelas dan diharapkan siswa menjadi lebih giat belajar, bersemangat, tidak monoton dan tidak merasa bosan selama proses belajar mengajar berlangsung. Saat ini, perkembangan dan kemajuan teknologi multimedia mengubah cara siswa belajar sehingga sebagai guru harus mampu mengembangkan dan memahami media aplikasi yang bisa membantu proses belajar mengajar serta selalu mengikuti perkembangan dan kemajuan teknologi multimedia.

## SIMPULAN

Secara keseluruhan pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat di SMA Negeri 11 Palembang berjalan dengan baik. Para peserta bersemangat dan tertarik selama mengikuti pelatihan yang disampaikan oleh dosen. Siswa dan guru memiliki ketertarikan yang tinggi dalam menerapkan dan mempelajari media interaktif pembelajaran *smartphone*, karena pelatihan menggunakan aplikasi di *smartphone* yang pertama kali di adakan di Sekolah. Dengan penerapan ini, diharapkan siswa dan guru mampu mengaplikasikan media interaktif pembelajaran *Johnny Grammar's Word Challenge* pada pembelajaran Bahasa Inggris khususnya untuk tata bahasa. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini memiliki luaran dalam bentuk modul media pembelajaran berbasis aplikasi *smartphone* yang dapat dipergunakan oleh dosen, guru, dan masyarakat umum.

## SARAN

Berdasarkan kesimpulan dan hasil di atas, aplikasi yang ada di *smartphone* memenuhi kebutuhan siswa dan bisa di akses kapan dan dimanapun. Siswa juga di era digital sekarang di tuntut untuk memiliki kreativitas yang tinggi. Sementara, sebagai seorang guru, hendaknya selalu berkreaitif dan berinovasi untuk sellalu mengembangkan media interaktif pembelajaran selama proses belajar mengajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan Menggunakan Aplikasi Appypie di SMK Bina Mandiri Depok*, Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) Unimed, Volume 24 No. 2, April - Juni 2018 p-ISSN: 0852-2715 | e-ISSN: 2502-7220
- Farida, *Mengembangkan Kemampuan Pemahaman Konsep Peserta Didik Melalui Pembelajaran Berbasis VCD*, Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika, Vol. 6, No. 1, (2015), h. 26
- 4Nunuk Saryani, dkk, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), h. 4.
- Imam Asrori, Moh. Ahsanuddin, *Media Pembelajaran Bahasa Arab Dari Kartu Sederhana Sampai Web Penjelajah Dunia* (Malang: CV. Bintang Sejahtera, 2016), h. 3.
- Isma Ramadhani Lubis, Jaslin Ikhsan, *Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Android Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Prestasi Kognitif Peserta Didik SMA “*, Jurnal Inovasi Pendidikan IPA, Vol. 1 No. 2 (Oktober 2015), h. 192.
- Nurul Hidayah, Rifky Khumairo Ulva, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negrikaton Pesawaran*, Jurnal Terampil, Vol. 4 No. 1 (Juni 2017), h. 36.
- Nurwahyuningsih dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SMP”*, Jurnal Refleksi Edukatika, Vol. 8 No. 1 (2017), h. 82.
- Resti Yektyastuti, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Kelarutan untuk Meningkatkan Performa Akademik Peserta Didik SMA*, Jurnal Inovasi Pendidikan IPA, 2 (1), 2016, h, 89.
- Syafani Nur Aisyah, dkk, *Students' Perception on the use of Johny Grammar's Word Challenge Application in Learning Prepositions*, ESTEEM Journal of English Study Programme, P-ISSN 2622-9323 E-ISSN 2622-2213