

## PENGEMBANGAN PERANGKAT UJI KEMAHIRAN BERBAHASA INDONESIA BERBASIS APLIKASI ANDROID SEBAGAI MEDIA PENGUATAN PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA

Uki Hares Yulianti<sup>1</sup>, Danang Wahyu Puspito<sup>2</sup>

Universitas Negeri Semarang<sup>1,2</sup>

Posel: [ukihares@mail.unnes.ac.id](mailto:ukihares@mail.unnes.ac.id); [dawajrs@gmail.com](mailto:dawajrs@gmail.com)

### Abstract

The Indonesian nation is currently in a language crisis. This linguistic crisis must be addressed wisely. The purpose of this study is to describe, design, and determine the effectiveness of the Indonesian language proficiency test application based on Android as a medium to strengthen Indonesian language learning. The theory used is learning media, android, UKBI ranking, UKBI material. The method used is research and development. The data analyzed were (1) information about the level of product requirements, (2) Indonesian language proficiency test material, (3) expert assessment results, and (4) effectiveness test data or limited trials. The research instrument used was (1) needs analysis questionnaire, (2) expert testing instrument, (3) limited test instrument. The results of the study are aspects of the appearance and layout of Indonesian language proficiency test devices based on android applications as a medium of learning reinforcement obtain an average score of 79. The aspect of content and effectiveness of the Indonesian language proficiency test based on the android application as a medium for strengthening Indonesian language learning has an average score of 83.3 in the very good category.

**Keywords:** *application; Indonesian Language Proficiency Test (UKBI); based on android.*

### Abstrak

Bangsa Indonesia saat ini sedang krisis kebahasaan. Krisis kebahasaan ini tentunya harus segera disikapi dengan bijak. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan, merancang, dan menentukan keefektifan aplikasi uji kemahiran berbahasa Indonesia berbasis android sebagai media penguatan pembelajaran bahasa Indonesia. Teori yang digunakan adalah media pembelajaran, android, pemeringkatan UKBI, materi UKBI. Metode yang digunakan yaitu *research and development*. Data yang dianalisis ini adalah (1) informasi tentang tingkat kebutuhan produk, (2) materi uji kemahiran berbahasa Indonesia, (3) hasil penilaian ahli, dan (4) data uji keefektifan atau uji coba terbatas. Instrumen penelitian yang digunakan (1) kuesioner analisis kebutuhan, (2) instrumen uji ahli, (3) instrumen uji terbatas. Hasil penelitian yaitu aspek tampilan dan layout media perangkat uji kemahiran berbahasa Indonesia berbasis aplikasi android sebagai media penguatan pembelajaran memperoleh skor rata-rata 79. Aspek isi dan keefektifan perangkat uji kemahiran berbahasa Indonesia berbasis aplikasi android sebagai media penguatan pembelajaran bahasa Indonesia memperoleh skor rata-rata 83,3 berkategori sangat baik.

**Kata Kunci:** *aplikasi; Uji Kemahiran Berbahasa Indonesia (UKBI); berbasis android.*

### PENDAHULUAN

Bangsa Indonesia saat ini sedang krisis kebahasaan. Krisis kebahasaan yang dimaksud disini adalah para generasi muda khususnya mahasiswa lebih menyukai menggunakan bahasa prokem atau bahasa gaul dibanding bahasa Indonesia sendiri dalam berkomunikasi. Krisis kebahasaan ini tentunya harus segera disikapi dengan bijak.

Alternatif untuk mengatasi hal tersebut dapat melalui pendidikan. Melalui pendidikan diharapkan dapat mengatasi masalah budaya dan karakter yang sedang terjadi saat ini. Pendidikan diharapkan pula dapat membangun generasi muda yang lebih baik dengan

mengembangkan kualitas generasi muda dalam berbagai aspek. Akan tetapi, hasil dari pendidikan memang akan terlihat dampaknya dalam waktu yang tidak segera tetapi memiliki daya tahan dan dampak yang kuat di masyarakat.

Jika kita memperhatikan lebih, di Indonesia sendiri bahasa Inggris seolah-olah menjadi prioritas dibandingkan bahasa Indonesia sendiri. Contoh yang sering terjadi di sekitar kita yaitu penggunaan Bahasa Inggris dalam percakapan sehari-hari atau dalam pengumuman/informasi. Misal kita sering mendengarkata "OTW atau On the Way", padahal dalam bahasa Indonesia terdapat kata "sedang di jalan." Selain itu, penggunaan bahasa Inggris makin terlihat penting ketika TOEFL digunakan sebagai indikator untuk mengukur kelayakan masuk sekolah atau masuk kerja. Seperti kita ketahui, bahwa dalam undang-undang di negara kita tertulis "bahasa Negara adalah bahasa Indonesia." Berdasarkan undang-undang tersebut tentunya kita bisa mengetahui bahwa bahasa Indonesia digunakan dalam berbagai forum resmi di tingkat nasional baik dalam bidang pendidikan, pengetahuan dan teknologi.

Istilah UKBI banyak orang yang tidak mengetahuinya bila dibandingkan TOEFL yang sama-sama menguji kemampuan berbahasa seseorang. Jika TOEFL untuk menguji kemampuan berbahasa Inggris seseorang, maka UKBI untuk menguji kemampuan berbahasa Indonesia seseorang. Saat ini, pemerintah melalui Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa mulai mensosialisasikan UKBI. Uji Kemahiran Berbahasa Indonesia (UKBI) merupakan salah satu tanda bahwa kita mencintai dengan loyal terhadap bahasa Indonesia. UKBI sendiri berupa tes atau uji kemahiran yang dilakukan untuk mengetahui tingkat kemampuan berbahasa seseorang. UKBI terdiri atas 5 seksi, yaitu Seksi I (Mendengarkan), Seksi II (Merespon Kaidah), Seksi III (Membaca), Seksi IV (Menulis), dan Seksi V (Berbicara).

Seperti yang disampaikan oleh Latifah (2014) dalam blognya bahwa UKBI tahun 1997 mulai dikembangkan Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. Hal ini dilakukan sebagai rekomendasi Kongres Bahasa Indonesia III. UKBI pada tahun 2006 terdiri atas 150 soal dengan sembilan format, yaitu Format Dialog Panjang (FDP), Format Pilih Salah (FPS), Format Dialog Singkat (FDS), Format Pilih Arti (FPA), Format Ceramah Singkat (FCS), Format Pilih Tafsir (FPT), Format Isi Rumpang (FIR), Format Pilih Benar (FPB).

Rupanya ketika tes Uji Kemahiran Berbahasa Indonesia ini dilakukan oleh mahasiswa ataupun dosen banyak yang gagal dalam mengerjakan tes ini. Seperti kita ketahui bahwa bahasa Indonesia merupakan bahasa komunikasi kita keseharian, akan tetapi untuk mengerjakan tes tersebut banyak pula yang gagal. Ada beberapa faktor penyebab kegagalan tersebut, salah satunya adalah kurangnya berlatih mengerjakan soal-soal setipe UKBI.

Nurseto (2010:20) mengatakan bahwa dunia pendidikan saat ini mulai memasuki era dunia media. Dunia media ini dimaksudkan bahwa pembelajaran saat ini harus mengurangi metode ceramah dan mulai diganti dengan penggunaan media. Keterampilan Proses dan *active learning* merupakan hal yang ditekankan saat ini pada proses pembelajaran. Oleh karena itu, tentunya peranan media pembelajaran merupakan hal yang penting.

Hal senada diperkuat pula oleh Hadibin, et al. (2013:1) yang mengemukakan media pembelajaran bisa sebagai alat bantu yang berfungsi untuk menjelaskan sebagian dari

keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal. Dengan penggunaan media maka materi pembelajaran diharapkan lebih mudah dan lebih jelas.

Penggunaan media elektronik saat ini berkembang pesat menggantikan media cetak, salah satunya ponsel pintar (*smartphone*). Seperti yang kita ketahui fungsi ponsel saat ini bukan digunakan sebagai alat untuk berkomunikasi saja, akan tetapi digunakan pula untuk mencari informasi. Semua ponsel yang memiliki fasilitas aplikasi juga bisa berfungsi menjadi media pembelajaran. *Smartphone* merupakan perangkat yang mengembangkan teknologi *mobile computing*. *Smartphone* dikembangkan dengan berbagai *platform*, salah satunya *Android*. Pemrograman pada ponsel salah satunya yang sering digunakan yaitu android. Android berupa aplikasi *open-source*.

Hal ini juga berlaku pada pengguna *platform Android* di Indonesia. Dari tahun ke tahun, pengguna *platform Android* di Indonesia mengalami perkembangan yang signifikan. *Platform Android* terbukti banyak digunakan oleh pengguna *smartphone* di Indonesia jika dibandingkan *platform* lainnya.

Berdasarkan permasalahan yang telah diungkapkan di atas, peneliti ingin mengembangkan aplikasi yang berbasis android untuk mendukung latihan Uji Kemahiran Berbahasa Indonesia. Aplikasi android ini diharapkan bisa sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat dan hasil belajar dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia. Selain itu, aplikasi android ini agar pengguna ponsel dapat lebih memanfaatkan ponselnya tidak hanya sebagai alat komunikasi, namun dapat juga untuk ranah pendidikan.

Adapun tujuan dari penelitian ini sebagai berikut (1) mendeskripsikan tingkat kebutuhan terhadap pengembangan perangkat uji kemahiran berbahasa Indonesia berbasis aplikasi android sebagai media penguatan pembelajaran bahasa Indonesia; (2) merancang perangkat uji kemahiran berbahasa Indonesia berbasis aplikasi android sebagai media penguatan pembelajaran bahasa Indonesia, dan (3) menentukan keefektifan perangkat uji kemahiran berbahasa Indonesia berbasis aplikasi android sebagai media penguatan pembelajaran bahasa Indonesia.

Kajian yang relevan dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu penelitian mengenai media yang berjudul “Aplikasi Android sebagai Media Pembelajaran Interaktif Informasi Budaya Provinsi Indonesia” ditulis oleh Niken Tantining Tyas. Penelitian yang dilakukan oleh Tyas (2014) yang berjudul Tyas (2014) dalam penelitiannya mengembangkan aplikasi android juga untuk proses belajar, akan tetapi aplikasi android ini berisi tentang kebudayaan Provinsi yang ada di Indonesia. Pada aplikasi android yang dikembangkan hanya berisi mengenai informasi saja, bukan berupa latihan soal-soal mengenai budaya provinsi Indonesia.

Sedangkan dalam penelitian ini, peneliti memberikan judul “Pengembangan Perangkat Uji Kemahiran Berbahasa Indonesia Berbasis Aplikasi Android sebagai Media penguatan pembelajaran bahasa Indonesia”. Adapun yang peneliti lakukan yaitu, mengembangkan aplikasi android sebagai sarana media pembelajaran berlatih soal-soal agar dapat mengerjakan Uji Kemahiran Berbahasa Indonesia (UKBI). Tidak semua tipe soal-soal UKBI ada di aplikasi android yang dikembangkan peneliti, hanya bagian seksi merespon kaidah dan seksi membaca.

Adapun persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang telah dilakukan

oleh Niken Tantining Tyas adalah keduanya sama-sama meneliti mengembangkan aplikasi android sebagai media sarana pembelajaran. Serta memiliki tujuan yang sama, yaitu ingin mengetahui keefektifan perangkat media yang dikembangkan.

Adapun manfaat dari penelitian ini antara lain (1) mengembangkan perangkat uji kemahiran berbahasa Indonesia berbasis aplikasi android sebagai media penguatan pembelajaran bahasa Indonesia yang dapat digunakan sebagai alat evaluasi kemampuan berbahasa baik di sekolah maupun di perguruan tinggi, (2) membuat media pembelajaran yang menunjang pembelajaran kooperatif pada siswa maupun mahasiswa, dan (3) meningkatkan kualitas pembelajaran dan peningkatan kemampuan berbahasa.

Menurut Arsyad (2003) kata media sendiri berasal dari bahasa latin yaitu kata “*medius*” yang berarti tengah, perantara, atau pengantar. Media merupakan semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat, sehingga ide, gagasan, atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju. Sejalan dengan pendapat Arsyad, Ena (2001) juga mengemukakan komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media. Sedangkan definisi dari pembelajaran merupakan upaya bimbingan bagi siswa agar secara sadar mempunyai keinginan untuk belajar sebaik-baiknya sesuai dengan tahapan kemampuannya. Sehingga dapat disimpulkan, media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran.

Media pembelajaran pada proses pembelajaran juga berguna dalam memperjelas menyampaikan pesan agar tidak hanya dari penjelasan lisan atau kata-kata, dapat pula untuk mengatasi keterbatasan ruang dan waktu serta daya indera. Selain itu, peserta didik menjadi lebih aktif jika menggunakan media pembelajaran dan media pembelajaran dapat mengakomodir perbedaan individu pada peserta didik, serta tentunya proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Menurut Latuheru (dalam Wijaya 2010) yang menyatakan bahwa peran media dalam pembelajaran adalah: 1) membangkitkan motivasi belajar pembelajar; 2) mengulang apa yang telah dipelajari pembelajar; 3) merangsang pembelajar untuk belajar penuh semangat; 4) mengaktifkan respon pembelajar; dan 5) segera diperoleh umpan balik dari pembelajar. Hal serupa juga diutarakan Tresna dalam Ali yang dikutip Wijaya (2010) menjelaskan pula peranan media dalam pembelajaran mempunyai pengaruh sebagai berikut. 1) Media dapat menyiarkan informasi yang penting; 2) Media dapat digunakan untuk memotivasi pembelajar pada awal pembelajaran; 3) Media dapat menambah pengayaan dalam belajar; 4) Media dapat menunjukkan hubungan-hubungan; 5) Media dapat menyajikan pengalaman-pengalaman yang tidak dapat ditunjukkan oleh pendidik; 6) Media dapat membantu belajar perorangan; dan 7) Media dapat mendekatkan hal-hal yang ada di luar ke dalam kelas.

Sistem android merupakan *platform* yang terbuka (*Open Source*) bagi pengembang sehingga para pengembang dapat menciptakan aplikasi sendiri yang dapat digunakan oleh berbagai piranti bergerak. Menurut Sifaat (2012:2) mengemukakan android adalah subnet perangkat lunak untuk perangkat *mobile* yang meliputi *sistem operasi*, *middleware* dan aplikasi inti yang di *release* oleh Google. Android SDK (*Software Development Kit*) sendiri menyediakan *tools* dan API yang diperlukan untuk mengembangkan aplikasi pada platform android dengan menggunakan bahasa pemrograman *Java*. Ponsel pertama yang

menggunakan sistem operasi Android adalah HTC dream, yang dirilis pada 22 Oktober 2008. Sedangkan saat tahun 2012, android makin berkembang dengan pesat.

Solihah dan Dony (2005:3) menyatakan untuk menempatkan kemahiran berbahasa peserta uji, Uji Kemahiran Berbahasa Indonesia (UKBI) menentukan tujuh peringkat kemahiran berbahasa Indonesia dan ditafsirkan ke dalam tujuh predikat. Ketujuh peringkat dan predikat tersebut ditentukan berdasarkan rentang skor yang ditetapkan dalam UKBI. Berikut adalah tabel pemeringkatan hasil UKBI.

**Tabel 1**  
**Pemeringkatan Hasil UKBI**

Rentang Skor	Peringkat	Predikat
816-900	I	Istimewa
717-815	II	Sangat Unggul
593-716	III	Unggul
466-592	IV	Madya
346-465	V	Semenjana
247-345	VI	Marginal
162-246	VII	Terbatas

Tim UKBI (2003:11-13) mendeskripsi ketujuh peringkat itu adalah sebagai berikut.

Peringkat I, Istimewa. Istimewa disini berarti predikat menunjukkan bahwa peserta uji memiliki kemahiran sempurna dalam berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Indonesia, baik lisan maupun tulis. Selain itu, dala berkomunikasi untuk keperluan akademik dan lain-lain, yang bersangkutan tidak mengalami kendala.

Peringkat II, Sangat unggul. Sangat Unggul disini berarti memiliki predikat yang menunjukkan bahwa peserta uji memiliki kemahiran yang sangat tinggi dalam berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Indonesia, baik lisan maupun tulis. Dalam berkomunikasi untuk keperluan akademik yang kompleks, yang bersangkutan mungkin masih mengalami kendala, tetapi tidak untuk keperluan yang lain.

Peringkat III, Unggul. Unggul berarti predikat menunjukkan bahwa peserta uji memiliki kemahiran yang tinggi dalam berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Indonesia, baik lisan maupun tulis. Dalam berkomunikasi untuk keperluan akademik dan vokasional yang kompleks, yang bersangkutan mungkin masih mengalami kendala.

Peringkat IV, Madya. Madya berarti predikat menunjukkan bahwa peserta uji memiliki kemahiran yang cukup dalam berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Indonesia, baik lisan maupun tulis. Dalam berkomunikasi untuk keperluan vokasional yang kompleks, yang bersangkutan masih mengalami kendala dan kendala tersebut makin besar dalam berkomunikasi untuk keperluan akademik.

Peringkat V, Semenjana. Semenjana berarti predikat yang menunjukkan bahwa peserta uji memiliki kemahiran yang cukup dalam berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Indonesia baik lisan maupun tulis. Dalam berkomunikasi untuk keperluan akademik, yang bersangkutan sangat terkendala. Untuk keperluan vokasional dan sosial

yang kompleks, yang bersangkutan masih mengalami kendala, tetapi tidak terkendala untuk keperluan vokasional dan sosial yang tidak kompleks.

Peringkat VI, Marginal. Marginal ini berarti predikat menunjukkan bahwa peserta uji memiliki kemahiran yang kurang dalam berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Indonesia, baik lisan maupun tulis. Dalam berkomunikasi untuk keperluan sosial yang tidak kompleks, termasuk keperluan survival, yang bersangkutan masih mengalami kendala. Akan tetapi, untuk keperluan sosial yang kompleks, yang bersangkutan masih mengalami kendala. Hal ini berarti yang bersangkutan belum siap berkomunikasi untuk keperluan vokasional, apalagi untuk keperluan akademik.

Peringkat VII, Terbatas. Terbatas berarti predikat menunjukkan bahwa peserta uji memiliki kemahiran yang sangat kurang dalam berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Indonesia, baik lisan maupun tulis. Dengan kemahiran ini, yang bersangkutan hanya siap berkomunikasi untuk keperluan survival. Pada saat yang sama, predikat ini juga menggambarkan potensi yang bersangkutan dalam berkomunikasi masih sangat besar kemungkinannya untuk ditingkatkan.

Materi UKBI berupa penggunaan bahasa Indonesia yang digunakan dalam berbagai bidang, seperti sejarah, kebudayaan, hukum, dan ekonomi. Materi itu diambil dari berbagai sumber, antara lain, media massa (elektronik dan cetak) dan/ atau buku-buku. Dengan materi itu, UKBI menguji kompetensi berkomunikasi lisan dan tulis dalam bahasa Indonesia, baik yang menyangkut kemampuan reseptif maupun kemampuan produktif. Kemampuan reseptif berkaitan dengan pemahaman isi wacana lisan dan isi wacana tulis serta kepekaan terhadap kaidah bahasa Indonesia. Kemampuan reseptif diujikan dalam bentuk soal pilihan ganda dengan empat opsi. Kemampuan produktif berkaitan dengan keterampilan menggunakan bahasa Indonesia secara tulis dan lisan. Keterampilan menggunakan bahasa Indonesia tulis diukur melalui penyusunan wacana tulis. Keterampilan menggunakan bahasa Indonesia lisan diukur melalui wawancara yang meliputi monolog dan dialog (Tim UKBI, 2003: 4).

UKBI diwujudkan dalam bentuk baterai A, B, C, dan D. Atas bobot soal atau tingkat kesukarannya, baterai UKBI dibedakan menjadi dua tipe, yaitu tipe 1 dan tipe 2. Tipe 1 dirancang bagi mereka yang memiliki kebutuhan komunikasi yang lebih kompleks untuk tujuan vokasional dan/ atau akademik. Sementara itu, tipe 2 dirancang bagi mereka yang memiliki kebutuhan komunikasi yang lebih sederhana untuk tujuan sosial dan/ atau vokasional. Dengan demikian, soal dalam baterai tipe 1 memiliki tingkat kesukaran yang lebih tinggi atau bobot yang lebih berat daripada soal dalam baterai tipe 2. Komposisi setiap baterai adalah sebagai berikut.

**Tabel 2**  
**Komposisi Soal UKBI**

Baterai	Seksi				
	I	II	III	IV	V
A	√	√	√	√	√
B	√	√	√	√	
C	√	√	√		√
D	√	√	√		

Seksi I: Mendengarkan/ Menyimak (40 butir soal,  $\pm 25$  menit), seksi ini bertujuan untuk mengukur kemampuan memahami informasi yang diungkapkan secara lisan, baik dalam bentuk dialog maupun monolog yang membahas berbagai situasi, kondisi, dan topik. Seksi ini terdiri atas empat buah dialog dan empat buah monolog. Setiap dialog dan monolog diiringi lima butir soal pilihan ganda yang harus dijawab sekaligus ketika dialog dan monolog tersebut diperdengarkan.

Seksi II, Merespons Kaidah (25 butir soal, 20 menit), seksi ini bertujuan untuk mengukur kemampuan merespons kaidah bahasa Indonesia ragam formal: ejaan, bentuk dan pilihan kata, serta struktur kalimat. Soal dalam seksi ini terdiri atas satu atau dua kalimat yang memiliki dua bagian yang bergaris bawah dan bercetak tebal. Salah satu bagian itu berisi kesalahan dalam penerapan kaidah bahasa Indonesia. Peserta harus menentukan satu bagian yang berisi kesalahan dan menentukan salah satu dari dua pilihan jawaban di bawahnya sebagai jawaban yang betul.

Seksi III, Membaca (40 butir soal, 45 menit), seksi ini bertujuan untuk mengukur kemampuan memahami informasi yang disampaikan dalam bentuk wacana tulis atau bacaan. Bacaan tersebut disajikan dalam berbagai laras bahasa bidang ilmu. Dalam seksi ini terdapat lima bacaan yang masing-masing diiringi delapan butir soal pilihan ganda.

Seksi IV, Menulis (100-200 kata, 30 menit) seksi ini bertujuan untuk mengukur kemampuan menggunakan bahasa Indonesia tulis sehubungan dengan informasi yang terdapat dalam diagram, tabel, atau gambar lain.

Seksi V: Berbicara (monolog dan/ atau dialog,  $\pm 15$  menit), seksi ini bertujuan untuk mengukur kemampuan menggunakan bahasa Indonesia lisan sehubungan dengan informasi yang berkaitan dengan diagram, tabel, atau gambar lain.

## **METODE PENELITIAN**

Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*). Menurut Borg dan Gall (1983) di dalam penggunaan istilah produk pendidikan (*educational products*), tidak hanya berwujud material seperti film pembelajaran, buku teks. Akan tetapi dijelaskan lebih jauh yaitu produk pendidikan berhubungan dengan pengembangan proses dan prosedur. Pengembangan itu seperti pengembangan media pembelajaran.

Ruang lingkup penelitian ini adalah mengembangkan media uji kamahiran berbahasa Indonesia bagi mahasiswa di Universitas Negeri Semarang. Karena keterbatasan waktu, maka penelitian dilakukan dengan mengambil sampel yang representatif.

Tempat dan waktu penelitian bersifat purposif yang disesuaikan dengan tujuan penelitian.

**Tabel 3**  
**Tempat, Waktu, dan Sumber Data Penelitian**

Tujuan	Tempat dan Waktu	Sumber Data
Mendapatkan data tingkat kebutuhan (responden dosen)	Universitas Negeri Semarang 2018	Dosen bahasa Indonesia
Mendapatkan data tingkat kebutuhan (responden mahasiswa)	Universitas Negeri Semarang 2018	Mahasiswa di Universitas Negeri Semarang
Mendapatkan data untuk penyusunan media	Universitas Negeri Semarang 2018	Kurikulum, dosen, mahasiswa, pusat media
Mendapatkan data penilaian ahli prototipe media	Universitas Negeri Semarang 2018	Dosen (ahli bahasa, ahli menulis, ahli media)

Menurut Borg dan Gall (1983) metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) terdapat 10 langkah umum. Adapun langkah-langkah itu meliputi (1) *research and information collecting* yaitu studi literatur, observasi, dan persiapan, (2) *planning* yaitu penentuan tujuan yang akan dicapai, (3) *develop preliminary form of product* yaitu mengembangkan bentuk permulaan dari produk pada setiap tahapan (4) *preliminary field testing* yaitu uji coba lapangan awal dalam skala terbatas, (5) *main product revision* yaitu perbaikan terhadap produk awal, (6) *main field testing* yaitu uji coba utama, (7) *operational product revision* yaitu perbaikan dan penyempurnaan dari uji coba utama, (8) *operational field testing* yaitu uji validasi terhadap produk operasional yang telah dihasilkan, (9) *final product revision* yaitu perbaikan akhir terhadap produk yang telah dikembangkan, dan (10) *dissemination and implementation* yaitu menyebarluaskan produk yang dikembangkan. Berdasarkan langkah menurut Borg dan Gall (1983), peneliti mengadaptasi menjadi tujuh langkah.

Dalam penelitian ini secara garis besar dilaksanakan dalam tiga tahap kegiatan. Tahap (1) yaitu kegiatan pendahuluan yang akan dilakukan adalah identifikasi tingkat kebutuhan dosen dan mahasiswa, kajian, dan perencanaan. Tahap (2) pengembangan meliputi kegiatan menyusun pengembangan media, uji coba secara terbatas, uji para ahli (pakar), perbaikan dan penyempurnaan, dan revisi model akhir. Tahap (3) laporan penelitian yaitu penyusunan laporan penelitian. Rancangan uji lapangan produk penelitian ini melalui uji coba terbatas.

Data yang dianalisis dalam penelitian ini adalah (1) informasi tentang tingkat kebutuhan produk, (2) materi uji kemahiran berbahasa Indonesia, (3) hasil penilaian ahli, dan (4) data uji keefektifan atau uji coba terbatas.

Sumber data dalam penelitian pengembangan ini adalah mahasiswa di Universitas Negeri Semarang. Sumber data selanjutnya adalah materi uji kemahiran berbahasa Indonesia, serta ahli dalam bidang bahasa dan media.

Data (1) dan (3) dikumpulkan dengan kuesioner yang kemudian dianalisis secara deskriptif. Data (2) dikelompokkan ke dalam tabel klasifikasi Data analisis isi. Data (4) dianalisis dengan uji-t.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah (1) kuesioner analisis kebutuhan, (2) instrumen uji ahli, (3) instrumen uji terbatas. Instrumen analisis tingkat kebutuhan yang dilakukan dalam penelitian ini disusun bertujuan agar mendapa data pendapat dosen dan mahasiswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

Instrumen uji ahli dan uji terbatas disusun berdasarkan konsep evaluasi yaitu (1) aspek kesesuaian dengan kurikulum, (2) aspek bahasa, (3) aspek isi, dan (4) aspek keefektifan model. Instrumen uji keefektifan disusun berdasarkan indikator kompetensi.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Tingkat Kebutuhan terhadap Perangkat Uji Kemahiran Berbahasa Indonesia (UKBI) Berbasis Aplikasi Android sebagai Media Penguatan Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Tingkat kebutuhan perangkat Uji Kemahiran Berbahasa Indonesia (UKBI) berbasis aplikasi android sebagai media penguatan pembelajaran bahasa Indonesia menurut mahasiswa dan dosen meliputi hal yang disajikan sebagai berikut.

Jumlah mahasiswa yang menjadi sampel adalah 30 dan dosen berjumlah 3. Setiap mahasiswa dan dosen berhak memilih jawaban lebih dari satu dan boleh menambahkan jawaban lain yang dianggap perlu. Oleh karena itu, persentase yang dimunculkan adalah persentasi dari jumlah pilihan dibandingkan dengan jumlah mahasiswa keseluruhan. Dengan demikian persentase tidak bisa dijumlahkan menjadi 100% pada masing-masing pertanyaan namun bisa 100% pada masing- masing pilihan jawaban.

Tingkat kebutuhan mahasiswa terhadap perangkat uji kemahiran Berbahasa Indonesia (UKBI) berbasis aplikasi android sebagai media penguatan pembelajaran bahasa Indonesia seksi merespon kaidah dan seksi membaca didapatkan hasil sebagai berikut. Berdasarkan dari pertanyaan pertama “Berapa jumlah pertanyaan yang akan dikembangkan dalam Perangkat Uji Kemahiran Berbahasa Indonesia (UKBI) berbasis aplikasi android sebagai media penguatan pembelajaran bahasa Indonesia pada seksi merespon kaidah dan seksi membaca”, dapat dideskripsikan bahwa pertanyaan tentang jumlah pertanyaan yang akan dikembangkan dalam Perangkat Uji Kemahiran Berbahasa Indonesia (UKBI) berbasis aplikasi android sebagai media penguatan pembelajaran bahasa Indonesia pada seksi merespon kaidah dan seksi membaca memiliki pilihan jawaban bervariasi. Jawaban tersebut antara lain: 25 butir soal, 15 butir soal, dan disesuaikan pengembangan media. Dari beberapa hal tersebut, jawaban “dिसesuaikan pengembangan media” adalah jawaban yang paling dominan yaitu 50%.

Berdasarkan dari pertanyaan kedua “Apa bentuk soal dalam Perangkat Uji Kemahiran Berbahasa Indonesia (UKBI) berbasis aplikasi android sebagai media penguatan pembelajaran bahasa Indonesia pada seksi merespon kaidah dan seksi membaca”, dapat dideskripsikan bahwa pertanyaan tentang bentuk soal dalam Perangkat Uji Kemahiran Berbahasa Indonesia (UKBI) berbasis aplikasi android sebagai media penguatan pembelajaran bahasa Indonesia pada seksi merespon kaidah dan seksi membaca memiliki pilihan jawaban bervariasi. Jawaban tersebut antara lain: sama seperti keterangan jawaban pertanyaan 1, disesuaikan pengembangan media. Dari beberapa hal tersebut, jawaban “sama seperti keterangan pada pertanyaan sebelumnya” adalah jawaban

yang paling dominan yaitu 100%.

Tingkat kebutuhan dosen terhadap perangkat uji kemahiran Berbahasa Indonesia (UKBI) berbasis aplikasi android sebagai media penguatan pembelajaran bahasa Indonesia seksi merespon kaidah dan seksi membaca didapatkan hasil sebagai berikut. Berdasarkan pertanyaan pertama, dapat dideskripsikan bahwa pertanyaan tentang jumlah pertanyaan yang akan dikembangkan dalam Perangkat Uji Kemahiran Berbahasa Indonesia (UKBI) berbasis aplikasi android sebagai media penguatan pembelajaran bahasa Indonesia pada seksi merespon kaidah dan seksi membaca memiliki pilihan jawaban bervariasi. Jawaban tersebut antara lain: 25 butir soal, 15 butir soal, dan disesuaikan pengembangan media. Dari beberapa hal tersebut, jawaban “dिसesuaikan pengembangan media” adalah jawaban yang paling dominan yaitu 100%.

Berdasarkan pertanyaan kedua, dapat dideskripsikan bahwa pertanyaan tentang bentuk soal dalam Perangkat Uji Kemahiran Berbahasa Indonesia (UKBI) berbasis aplikasi android sebagai media penguatan pembelajaran bahasa Indonesia pada seksi merespon kaidah dan seksi membaca memiliki pilihan jawaban bervariasi. Jawaban tersebut antara lain: sama seperti keterangan pertanyaan sebelumnya, disesuaikan pengembangan media. Dari beberapa hal tersebut, jawaban “sama seperti keterangan pertanyaan sebelumnya” adalah jawaban yang paling dominan yaitu 100%.

## **2. Karakteristik Perangkat Uji Kemahiran Berbahasa Indonesia (UKBI) Berbasis Aplikasi Android sebagai Media Penguatan Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Rancangan Perangkat Uji Kemahiran Berbahasa Indonesia (UKBI) berbasis aplikasi android sebagai media penguatan pembelajaran bahasa Indonesia secara operasional, contoh konsep media dijabarkan sebagai berikut.

### **1. Halaman Pembuka**



**Gambar 1**  
**Halaman Pembuka**

Halaman pembuka merupakan halaman yang pertama kali muncul pada perangkat aplikasi android ketika aplikasi ini mulai dijalankan. Selain itu, halaman ini pula akan

tertutup dan terganti secara otomatis ke halaman selanjutnya atau mengarah ke halaman menu utama.

## 2. Halaman Menu Utama



**Gambar 2**  
**Halaman Menu Utama**

Halaman menu utama dalam aplikasi ini pengguna diminta untuk memasukkan identitas yang terdiri atas nama dan nim. Setelah memasukkan identitas maka pengguna baru bisa masuk ke halaman selanjutnya. Apabila menu “masuk” ditekan maka aplikasi akan menuju ke halaman selanjutnya yaitu halaman pilihan soal.

## 3. Halaman Paket Soal



**Gambar 3**  
**Halaman Paket Soal**

Halaman paket soal dalam aplikasi ini yaitu pengguna bisa memilih soal paket 1 atau soal paket 2. Isi dari soal paket 1 dan 2 sama-sama berisi soal mengenai seksi merespon kaidah dan seksi membaca. Apabila menu “soal paket 1” ditekan maka akan prngguna akan menuju ke soal-soal yang sudah disediakan. Selain itu, pada menu ini pula ada menu di pojok kanan atas yang berwarna merah jika pengguna akan keluar dari aplikasi ini. Apabila menu “keluar” ditekan maka pengguna aka keluar dan aplikasi ini akan tertutup.

#### 4. Halaman Pilihan Seksi



**Gambar 4**  
**Halaman Pilihan Seksi**

Halaman pilihan seksi dalam aplikasi ini yaitu pengguna bisa memilih seksi merespon kaidah atau seksi membaca. Isi dari soal seksi merespon kaidah berisi soal-soal yang berhubungan dengan ejaan bahasa Indonesia, sedangkan soal membaca berisi soal-soal yang berhubungan dengan bacaan yang ditampilkan. Apabila menu “seksi merespon kaidah” ditekan maka pengguna akan menuju ke soal merespon kaidah. Selain itu, pada menu ini pula ada menu di pojok kanan atas jika pengguna akan keluar dari aplikasi ini.

5. Halaman Petunjuk Pengerjaan Soal



Gambar 5  
Halaman Petunjuk Pengerjaan Soal

Halaman petunjuk pengerjaan soal dalam aplikasi android ini berisi petunjuk untuk mengerjakan soal-soal pada seksi merespon kaidah. Selain itu, ada pula petunjuk pengerjaan soal seksi membaca jika pada menu sebelumnya menekan menu “seksi membaca”. Setelah pengguna membaca petunjuk pengerjaan soal maka dibawahnya ada menu “mulai”. Menu “mulai” jika ditekan artinya pengguna memulai dalam pengerjaan soal-soal tersebut. Ada pula menu di pojok kanan atas jika pengguna akan keluar dari aplikasi ini.

Secara keseluruhan bentuk media pada aplikasi android ini yaitu media berupa perangkat evaluasi berupa Perangkat Uji Kemahiran Berbahasa Indonesia (UKBI) berbasis aplikasi android yang dikemas dalam bentuk makromedia, media bersifat semiinteraktif dengan dibatasi waktu sesuai kriteria soal-soal dalam Perangkat Uji Kemahiran Berbahasa Indonesia (UKBI) berbasis aplikasi android, terdapat petunjuk mengenai Perangkat Uji Kemahiran Berbahasa Indonesia (UKBI) berbasis aplikasi android, terdapat durasi waktu sebagai pengingat sisa waktu ketika mengerjakan soal, perangkat Uji Kemahiran Berbahasa Indonesia (UKBI) berbasis aplikasi android, munculnya nilai akhir setelah melakukan Perangkat Uji Kemahiran Berbahasa Indonesia (UKBI) berbasis aplikasi android.

Sedangkan dari segi isi dan materi pada aplikasi android ini yaitu tidak semua sesi dibuat dalam Perangkat Uji Kemahiran Berbahasa Indonesia (UKBI) berbasis aplikasi android, hanya seksi merespon kaidah dan seksi membaca yang terdapat dalam Perangkat Uji Kemahiran Berbahasa Indonesia (UKBI) berbasis aplikasi android, jumlah soal disesuaikan dengan durasi waktu yang ditentukan.

### 3. Hasil Uji Ahli Perangkat Uji Kemahiran Berbahasa Indonesia (UKBI) Berbasis Aplikasi Android Sebagai Media Penguatan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Perangkat Uji Kemahiran Berbahasa Indonesia (UKBI) berbasis aplikasi android sebagai media penguatan pembelajaran bahasa Indonesia langkah selanjutnya adalah melakukan uji ahli prototipe tersebut. Uji prototipe dilakukan oleh ahli pada bidang media dan bahasa. Hasil penilaian ahli diperoleh dari angket penilaian terhadap prototipe Perangkat Uji Kemahiran Berbahasa Indonesia (UKBI) berbasis aplikasi android sebagai media penguatan pembelajaran bahasa Indonesia yang diisi oleh ahli. Dari angket penilaian tersebut didapatkan penilaian untuk kelayakan rentang persentase. Hasil penilaian dianalisis berdasarkan skor yang diperoleh dari seluruh butir pernyataan. Hasil penilaian ahli ini diklasifikasikan ke dalam lima kategori.

**Tabel 4**  
**Rentang Persentase Penilaian Ahli**

<b>Kriteria</b>	<b>Skor</b>	<b>Kategori Penilaian Perangkat Uji Kemahiran Berbahasa Indonesia (UKBI) Berbasis Aplikasi Android Sebagai Media Penguatan Pembelajaran Bahasa Indonesia</b>
1	1% - 20%	Perangkat Uji Kemahiran Berbahasa Indonesia (UKBI) berbasis aplikasi android sebagai media penguatan pembelajaran bahasa Indonesia <b>sangat kurang</b>
2	20,01% - 40%	Perangkat Uji Kemahiran Berbahasa Indonesia (UKBI) berbasis aplikasi android sebagai media penguatan pembelajaran bahasa Indonesia <b>kurang</b>
3	41,01% - 60%	Perangkat Uji Kemahiran Berbahasa Indonesia (UKBI) berbasis aplikasi android sebagai media penguatan pembelajaran bahasa Indonesia dinilai <b>cukup</b>
4	60,01% - 80%	Perangkat Uji Kemahiran Berbahasa Indonesia (UKBI) berbasis aplikasi android sebagai media penguatan pembelajaran bahasa Indonesia dinilai <b>baik</b>
5	80,01% - 100%	Perangkat Uji Kemahiran Berbahasa Indonesia (UKBI) berbasis aplikasi android sebagai media penguatan pembelajaran bahasa Indonesia dinilai <b>sangat baik</b>

Kelayakan perangkat Uji Kemahiran Berbahasa Indonesia (UKBI) berbasis aplikasi android sebagai media penguatan pembelajaran bahasa Indonesia diketahui dari kategori penilaian ahli. Apabila dalam hasil penilaian ahli menunjukkan bahwa perangkat Uji Kemahiran Berbahasa Indonesia (UKBI) berbasis aplikasi android sebagai media

penguatan pembelajaran bahasa Indonesia masuk ke dalam kategori cukup, kurang, atau sangat kurang, berarti perangkat Uji Kemahiran Berbahasa Indonesia (UKBI) berbasis aplikasi android sebagai media penguatan pembelajaran bahasa Indonesia tersebut harus direvisi sesuai dengan saran penilai sebelum diujicobakan atau dilakukan tahap berikutnya. Akan tetapi, bila sudah masuk kategori baik hingga sangat baik maka perangkat Uji Kemahiran Berbahasa Indonesia (UKBI) berbasis aplikasi android sebagai media penguatan pembelajaran bahasa Indonesia dapat langsung diujicobakan atau tahapan berikutnya dengan tetap memperhatikan saran ahli.

Hasil dari validasi perangkat Uji Kemahiran Berbahasa Indonesia (UKBI) berbasis aplikasi android sebagai media penguatan pembelajaran bahasa Indonesia dijelaskan sebagai berikut.

**Tabel 5**  
**Penilaian Ahli terhadap Prototipe Prototipe Perangkat Uji Kemahiran Berbahasa Indonesia (UKBI) Berbasis Aplikasi Android Sebagai Media Penguatan Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Aspek	Indikator	Skor				Total Skor	Nilai
		Ahli 1	Ahli 2	Ahli 3	Ahli 4		
Tampilan dan layout	Komposisi warna pada Media	4	3	4	3	14	85
	Kesesuaian tampilan pada media	4	4	4	2	14	85
	Penetapan tampilan tulisan pada media	4	2	3	4	13	75
	Kesesuaian jenis huruf pada media	4	3	4	2	13	75
	Kesesuaian huruf pada Media	4	3	3	3	13	75
Rata-rata							<b>79</b>
Isi dan keefektifan	Ketepatan pemilihan Diksi	4	4	3	4	15	90
	Kesesuaian isi media dengan materi UKBI	3	4	3	3	13	75
	Keefektifan media	4	3	4	3	14	85
Rata-rata							<b>83,33</b>
<b>Total</b>							<b>81,15</b>

Aspek tampilan dan layout perangkat Uji Kemahiran Berbahasa Indonesia (UKBI) berbasis aplikasi android sebagai media penguatan pembelajaran bahasa Indonesia memperoleh skor rata-rata 79. Skor tersebut diperoleh dari rincian (1) indikator komposisi warna pada media memperoleh skor 85, (2) indikator kesesuaian tampilan pada media memperoleh skor 85, (3) indikator penetapan tampilan tulisan pada media memperoleh skor 75, (4) indikator kesesuaian jenis huruf pada media memperoleh skor 75, dan (5) indikator kesesuaian huruf pada media memperoleh skor 75.

Berdasarkan data tersebut, aspek tampilan dan layout perangkat Uji

Kemahiran Berbahasa Indonesia (UKBI) berbasis aplikasi android sebagai media penguatan pembelajaran bahasa Indonesia dalam katategori baik.

Aspek isi dan keefektifan perangkat Uji Kemahiran Berbahasa Indonesia (UKBI) berbasis aplikasi android sebagai media penguatan pembelajaran bahasa Indonesia memperoleh skor rata-rata 83,3. Skor tersebut diperoleh dari rincian (1) indikator ketepatan pemilihan diksi memperoleh skor 90, (2) indikator kesesuaian isi media dengan materi UKBI memperoleh skor 75, (3) indikator keefektifan media memperoleh skor 85.

Berdasarkan data tersebut, aspek isi dan keefektifan perangkat Uji Kemahiran Berbahasa Indonesia (UKBI) berbasis aplikasi android sebagai media penguatan pembelajaran bahasa Indonesia dalam katategori sangat baik.

## SIMPULAN

Dari penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut. bentuk media pada aplikasi android ini yaitu media berupa perangkat evaluasi berupa Perangkat Uji Kemahiran Berbahasa Indonesia (UKBI) berbasis aplikasi android yang dikemas dalam bentuk makromedia yang bersifat semiinteraktif dengan dibatasi waktu sesuai kriteria soal-soal dalam Perangkat Uji Kemahiran Berbahasa Indonesia (UKBI) dan munculnya nilai akhir setelah melakukan tes. Sedangkan dari segi isi dan materi pada aplikasi android ini yaitu tidak semua sesi dibuat dalam Perangkat Uji Kemahiran Berbahasa Indonesia (UKBI) berbasis aplikasi android, hanya seksi merespon kaidah dan seksi membaca yang terdapat dalam Perangkat Uji Kemahiran Berbahasa Indonesia (UKBI) berbasis aplikasi android, dan jumlah soal disesuaikan dengan durasi waktu yang ditentukan.

Aspek tampilan dan layout perangkat Uji Kemahiran Berbahasa Indonesia (UKBI) berbasis aplikasi android sebagai media penguatan pembelajaran bahasa Indonesia memperoleh skor rata-rata 79. Aspek isi dan keefektifan perangkat Uji Kemahiran Berbahasa Indonesia (UKBI) berbasis aplikasi android sebagai media penguatan pembelajaran bahasa Indonesia memperoleh skor rata-rata 83,3 berkategori sangat baik.

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan ada penelitian lanjutan yang mengembangkan perangkat Uji Kemahiran Berbahasa Indonesia (UKBI) berbasis aplikasi android sebagai media penguatan pembelajaran bahasa Indonesia yang lebih lengkap.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2003). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Ena, Ouda Teda. (2001). *Membuat Media Pembelajaran Interaktif dengan Piranti Lunak Presentasi*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.
- Gall, Meredith D., Joyce P. Gall, dan Walter R. Borg. (1983). *Educational Research An Introduction*. New York : Pearson Education, Inc.
- Graham, Lisa. (2008). "Gestalt Theory in Interactive Media Design." *Journal Humanities & Social Sciences*,
- Habidin, M. M., B.E. Purnama., & G. Kristianto. (2013). "Pembangunan Media Pembelajaran Teknik Komputer Jaringan Kelas X Semester Ganjil pada Sekolah Menengah Kejuruan Taruna Bangsa Pati Berbasis Multimedia Interaktif." *Indonesian Jurnal on Computer Science*.

- Latifah, Nusrotu Aini. (2014). "Uji Kemahiran Berbahasa Indonesia". <http://nainilatifaswardrobe.blogspot.com/2014/11/uji-kemahiran-berbahasa-indonesia.html>. (Diunduh 3 Maret 2018).
- Nurseto, Tejo. (2011). "Membuat Media Pembelajaran yang Menarik." *Jurnal Ekonomi & Pendidikan, Volume 8 Nomor 1*.
- Safaat H, Nazruddin. (2012). *Android Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. (hlm. 2). Bandung: Informatika.
- Solihah, Atikah dan Dony Setiawan. 2005. *Bedah Soal UKBI*. (hlm. 1). Jakarta: Pusat Bahasa, Departemen Peniikan Nasional.
- Tim UKBI. 2003. *Uji Kemahiran Berbahasa Indonesia*. (hlm. 3, 11-13). Jakarta: Pusat Bahasa, Depdiknas.
- Tyas, Niken Tantining. 2014. *Aplikasi Androis sebagai Media Pembelajaran Interaktif Informasi Budaya Provinsi Indonesia*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Utomo, Asep Purwo Yudi dan Uki Hares Yulianti. 2014. "Pengembangan Media Uji Kemahirann *Berbahasa* Indonesia Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Bermuatan Nilai Konservasi". Penelitian Pemula. Unnes.
- Widiastuti, Udiati. (2006). "Uji Kemahiran Berbahasa Indonesia sebagai Sarana Evaluasi dalam Perencanaan Bahasa di Indonesia". Dalam *Jurnal Linguistik Indonesia*, Tahun ke-24, Nomor 1, Februari 2006.
- Wijaya, permana yoga. 2010. *Efektifitas Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Bagi Prestasi Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Tik*. (Online).([http://dc199.4shared.com/download/Kx8V8dg8/EFEKTIFITAS\\_MEDIA\\_PEMBELAJARAN.pdf?tsid=20101027-234911-41bcc6b8](http://dc199.4shared.com/download/Kx8V8dg8/EFEKTIFITAS_MEDIA_PEMBELAJARAN.pdf?tsid=20101027-234911-41bcc6b8) (diakses 3 Maret 2013)).