

Pengembangan Media Aplikasi ADISJATI Berbasis Android untuk pembelajar BIPA yang Terintegrasi antara Budaya dan Keterampilan Berbahasa

Siti Filda Putri Rahmawati

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
Email: sitir16020074112@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Program BIPA merupakan program bahasa Indonesia bagi penutur asing yang telah banyak diminati oleh mahasiswa asing. Pembelajaran BIPA tidak terlepas dengan budaya Indonesia dan keterampilan berbahasa. Dua hal ini saling terintegrasi sehingga menghasilkan suatu pembelajaran BIPA yang efektif. Jika materi yang berkaitan dengan budaya dan keterampilan berbahasa bisa tercapai dengan baik kepada mahasiswa BIPA, maka diperlukannya media, salah satunya ialah media aplikasi *ADISJATI*. Media *ADISJATI* merupakan aplikasi yang berbasis android yang dapat dioperasikan di HP atau Tablet tanpa paket data internet. Aplikasi ini dapat mengenalkan salah satu budaya Indonesia yaitu adat istiadat Jawa Timur dan dapat mengetahui tingkat kemampuan berbahasanya. Sehingga penelitian ini mendapatkan hasil bahwa media aplikasi *ADISJATI* berpengaruh baik terhadap pembelajaran pengenalan wawasan budaya Indonesia dan keterampilan berbahasa. Hal ini didukung dengan media yang dikembangkan dengan rancangan pengembangan model Sadiman yang terdiri dari 8 langkah dan kualitas media yang berdasarkan kepraktisan, kevalidan dan keefektifan.

Kata Kunci: pengembangan, media, *ADISJATI*

Abstract

BIPA Program is an Indonesian language program for foreign speakers that has been much in demand by foreign students. BIPA learning cannot be separated from Indonesian culture and language skills. These two things are integrated together so as to produce an effective BIPA learning. If material related to culture and language skills can be achieved well for BIPA students, then the need for media, one of which is the application media *ADISJATI*. Media *ADISJATI cellphone* is an android-based application that can be operated on aor tablet without an internet data package. This application can introduce one of Indonesia's culture, namely the customs of East Java and can know the level of language ability. So this study found that application media *ADISJATI* had a good effect on learning the introduction of Indonesian cultural insights and language skills. This is supported by the media developed with the Sadiman model development plan which consists of 8 steps and media quality based on practicality, validity and effectiveness.

Keywords: development, media, *ADISJATI*

PENDAHULUAN

Perkembangan peminatan belajar bahasa Indonesia di dunia internasional semakin meningkat. Hal ini dibuktikan pada data Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang menyatakan bahwa selain dilaksanakan dan diminati di luar negeri, pembelajaran bahasa Indonesia untuk penutur asing juga dilaksanakan di dalam negeri. Pada tahun 2012, telah tercatat bahwa lebih kurang terdapat 45 lembaga di seluruh dunia yang telah mengajarkan BIPA melalui lembaga-lembaga kursus dan perguruan tinggi (Badan Bahasa, Kemendikbud, 2012). Dilanjut dengan pernyataan Kemendikbud RI Tahun 2019, bahwa terdapat peningkatan peminatan belajar bahasa Indonesia pada tahun 2015-2017. Pada tahun 2015, PPSDK melaksanakan 14 penugasan kepada pengajar BIPA dalam 8 negara dengan jumlah pelajar 1.883 di 11 lembaga penyelenggara BIPA, kemudian pada tahun 2016, melakukan 74 penugasan pengajar BIPA dalam 17 negara dengan jumlah pelajar 9.885 di 47

lembaga penyelenggara BIPA, dan pada tahun 2017 melaksanakan 200 penugasan pengajar BIPA dalam 22 negara dengan jumlah pelajar 21.940 di 79 lembaga penyelenggara BIPA (Badan Bahasa, Kemendikbud, 2019).

Hal ini sejalan dengan pernyataan dalam UU Nomor 24 tahun 2009, pasal 29 ayat (1) yang berbunyi: bahasa Indonesia wajib digunakan sebagai bahasa pengantar dalam pendidikan nasional. Oleh karena itu, undang-undang tersebut dapat dijadikan suatu pedoman, bahwa setiap warga negara Indonesia ataupun warga negara asing yang sedang di Indonesia atau ketika mengikuti program pembelajaran di negara Indonesia wajib menggunakan bahasa Indonesia. Menurut Suyitno (2018:111) BIPA merupakan pelajar yang berkewarganegaraan asing dengan berlatar belakang budaya yang berbeda-beda. Pelajar BIPA dapat diibaratkan seperti anak yang masih belum menguasai dalam berbahasa yang sesuai dengan lingkungan sekitarnya. Pengetahuan mereka terkait dengan

penggunaan bahasa Indonesia dengan baik dan benar masih dikatakan bersifat premature dan awam. Hal ini berkaitan dengan pendapat yang disampaikan oleh Ulumuddin dan Wismanto (2014:16) bahasa Indonesia untuk penutur asing dapat diumpamakan sebagai sosok bayi yang perlu didewasakan. Proses pendewasaan tersebut harus dilakukan secara professional dan diiringi dengan tanggung jawab keilmuan yang melibatkan berbagai pihak.

Pembelajaran BIPA tidaklah terlepas dengan budaya. Hal ini berkaitan dengan pendapat Lestiyarini (2012:3) yang menyatakan bahwa suatu identitas kultural Indonesia sudah seharusnya diikutsertakan dalam suatu pembelajaran. Pembelajaran yang mempelajari suatu budaya, norma-norma untuk nilai entitas masyarakat, dan kehidupan sosial masyarakat yang ada di Indonesia dapat melancarkan berbahasa Indonesiaya. Oleh sebab itu perlunya pengenalan budaya Indonesia dengan menggali potensi dalam kebudayaan di Indonesia. Potensi budaya tersebut bisa melalui profesi yang ada di Indonesia, tempat bersejarah, pengenalan tokoh nasional Indonesia dan adatistiadat pada suatu daerah.

Terdapat tiga tingkatan belajar BIPA, yakni tingkat pemula (A1 dan A2), tingkat menengah (B1 dan B2), dan tingkat lanjut (C1 dan C2) (Kemendikbud, 2018). Suyitno (2007:68-69) menyatakan bahwa materi pada setiap tingkatan BIPA didasarkan dengan kemampuan berbahasa Indonesiannya. Pelajar tingkat pemula (A1 dan A2) diberikan bacaan bahasa Indonesia yang sederhana, kemudian pelajar tingkat menengah (B1 dan B2) diberikan bacaan bahasa Indonesia yang sedikit kompleks, dan kemudian pelajar tingkat lanjut (C1 dan C2) diberikan bacaan bahasa Indonesia yang kompleks. Bahan bacaan-bacaan tersebut dapat diambil atau didukung dengan kompetensi budaya Indonesia. Penelitian ini memfokuskan pada pembelajaran BIPA untuk pembelajar tingkat menengah dengan materi pengenalan budaya Indonesia, terutama budaya masyarakat Jawa Timur.

Setiap proses pembelajaran dibutuhkan sebuah media. Media pembelajaran dapat dimaknai sebagai alat bantu fisik maupun nonfisik yang digunakan ketika pembelajaran berlangsung agar lebih efisien dan efektif, sehingga pelajar tertarik dengan materi yang diajarkan guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Musfiqon, 2012:28). Manfaat media bagi guru mempermudah untuk mentransfer ilmu kepada siswa sehingga meningkatkan kinerja dan prestasi siswa dalam belajar, kemudian manfaat bagi siswa, dapat mempermudah pemahaman suatu materi. Media pembelajaran merupakan suatu sarana demi terwujudnya pendidikan yang kreatif dan inovatif. Berdasarkan pernyataan tersebut, peneliti mengembangkan sebuah

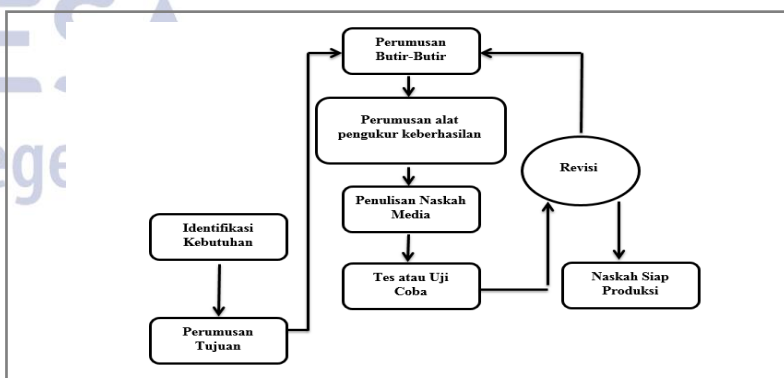
media pembelajaran yang akan men-*stimulus* pelajar BIPA dalam proses belajar, sehingga hasil yang diperoleh sesuai dengan yang diharapkan.

Media pembelajaran terbagi menjadi dua kategori yaitu media pembelajaran cetak dan non cetak. Sadjati (2012:17) media dikategorikan ke dalam dua bagian yakni media cetak dan media non cetak. Jenis media cetak berupa modul, lembar kerja peserta didik, dan media non cetak berupa video, audio, display dan *software*.

Salah satu media non cetak ialah media aplikasi yang berbasis android. Media aplikasi berbasis android tersebut bernama *ADISJATI* untuk menunjang perkembangan media dalam suatu proses pembelajaran BIPA yang lebih efektif. Aplikasi android *ADISJATI* ini lebih praktis dan dapat dioperasikan di HP. Oleh sebab itu peneliti berusaha membuat suatu penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Aplikasi *ADISJATI* untuk Pembelajar BIPA Tingkat Menengah Yang Terintegrasi Antara Budaya Dan Keterampilan Berbahasa". Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan dan kualitas media aplikasi *ADISJATI* berdasarkan tiga aspek yakni kepraktisan, kevalidan dan keefektifan.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan, karena penelitian ini memiliki tujuan untuk menguji kualitas suatu produk berupa media pembelajaran yang akan diterapkan pada pembelajaran BIPA tingkat menengah. Penelitian ini menggunakan model pengembangan *Research and Development* yang dikembangkan oleh Sadiman. Berikut tahapan-tahapan dalam model pengembangan R&D yang dikembangkan oleh Sadiman.



Bagan 1 Siklus Pengembangan Media Sadiman (Sadiman, 2009:101)

Menurut Sadiman (2009:100) tahapan-tahapan dalam mengembangkan program media itu dapat diutarakan sebagai berikut:

a. Mengidentifikasi Kebutuhan dan Karakteristik Siswa

Peneliti melakukan wawancara kepada dosen yang saat ini mengajar mahasiswa BIPA tingkat menengah untuk memperoleh informasi kondisi mahasiswa BIPA dan kondisi pembelajaran di kelas melalui instrumen identifikasi kebutuhan mahasiswa.

b. Perumusan Tujuan Instruksional

Peneliti melakukan sebuah wawancara dengan mengajukan empat pertanyaan perumusan tujuan instruksional yang meliputi : (1) *Audience* yakni menentukan sasaran yang jelas, yaitu mahasiswa tingkat menengah (2) *Behavior* yaitu menyatakan jelas perilaku yang diharapkan pada akhir kegiatan pembelajaran yaitu mahasiswa mampu memahami informasi yang akan di paparkan dalam aplikasi android *ADISJATI* , (3) *Condition* yaitu tujuan secara jelas dengan menyebutkan kondisi bagaimana siswa diharapkan dapat mendemonstrasikan kemampuannya atau keterampilannya (4) *Degree* yaitu tujuan yang jelas dengan menyebutkan tingkat keberhasilan yang diharapkan.

c. Perumusan Butir-butir Materi

Butir-butir materi yang dirumuskan pada tahap ini lebih difokuskan pada aspek keterampilan membaca, keterampilan menyimak, keterampilan menulis dan keterampilan berbicara.

d. Perumusan Alat Pengukur Keberhasilan

Hal yang perlu diukur yakni keterampilan siswa yang dimilikinya sebagai hasil kegiatan instruksional tersebut. Tahap ini dilakukan untuk mengukur pencapaian penilaian berupa lembar tes untuk mengukur pemahaman dalam keterampilan berbahasa. Apakah tujuan sudah tercapai atau tidak. Instrumen penilaian atau lembar tes dikembangkan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.

e. Pembuatan Naskah Media

Penulisan naskah media dalam tahap ini yang meliputi: (1) praproduksi yaitu berupa pencarian mitra kerja, penyiapan skenario dengan teman sejawat, membentuk tim kerja, mendiskusikan skenario, dan membagi tugas, (2) produksi yaitu berupa proses pembuatan media aplikasi android *ADISJATI* berupa menampilkan beberapa informasi dan video tentang adat istiadat Jawa Timur yang sudah jadi, dan (3) pascaproduksi yaitu berupa pengecekan hasil jadi media aplikasi android *ADISJATI* secara keseluruhan.

f. Melakukan Tes dan Uji coba

Apabila penulisan naskah telah selesai, selanjutnya naskah yang telah ditulis akan diujicobakan

kepada validator ahli melalui lembar validasi dan teman sejawat melalui lembar observasi aktivitas guru dan pelajar BIPA dalam pembelajaran dengan menggunakan media tersebut. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kualitas media yang sedang dibuat. Setelah itu naskah tersebut akan dirinci untuk diketahui sejauh mana kemungkinan keterlaksanaan dan realisasinya di lapangan dengan dukungan situasi, kondisi, waktu, tenaga, dan biaya yang telah tersedia. Evaluasi bertujuan untuk menilai keberhasilan media secara keseluruhan.

g. Revisi

Berdasarkan hasil saran dan perbaikan dari validator serta teman sejawat, peneliti melakukan revisi terhadap naskah media yang disesuaikan dengan kebutuhan, sehingga dihasilkan naskah media yang siap produksi.

h. Produk Akhir atau naskah siap produksi

Produk akhir atau kegiatan evaluasi dalam pengembangan media pembelajaran yang dititikberatkan pada evaluasi formatif, yang menjadi bahan untuk evaluasi pengembangan adalah media aplikasi android *ADISJATI*, sehingga dalam pelaksanaannya, peneliti menitikberatkan pada kualitas media tersebut.

Teknik pengumpulan data yang digunakan ialah 1) teknik observasi untuk menentukan kebutuhan karakteristik siswa melalui instrument lembar identifikasi kebutuhan, kemudian teknik observasi ini digunakan untuk melihat aktivitas guru dan pelajar. 2) teknik kuesioner digunakan untuk mengetahui respons pelajar terhadap media aplikasi *ADISJATI* melalui instrument lembar respons pelajar. 3) teknik validasi digunakan untuk menentukan valid atau tidaknya media aplikasi *ADISJATI* melalui 2 validator yang menilai dari segi aspek media, bahasa dan materi. 4) teknik tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar pelajar sebelum dan sesudah penggunaan media aplikasi *ADISJATI*. Teknis analisis data yang digunakan ialah menggunakan model penilaian yang dikembangkan oleh Riduwan (2011:41) yakni sebagai berikut:

Tabel 1. Skor Penilaian

Keterangan	Skor
Sangat tidak setuju	5
Tidak setuju	4
Netral	3
Setuju	2
Sangat setuju	1

(Riduwan, 2011:41)

Rumus yang digunakan untuk menghitung yaitu:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

Keterangan: P =Persentase

Menurut Riduwan (2011:41) standar kriteria diutarakan sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Hasil

Rentang	Kriteria
0% - 20%	Tidak Baik
21% - 40%	Kurang Baik
41% - 60%	Cukup Baik
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Sangat Baik

(Riduwan, 2011:41)

Kemudian dilanjutkan dengan uji Wilcoxon, peneliti menggunakan rumus Wilcoxon dikarenakan untuk mencari perbedaan kemampuan keterampilan berbahasa pembelajar BIPA tingkat menengah baik sebelum maupun sesudah diberi perlakuan (*treatment*) menggunakan tabel penolong dalam perhitungannya, sebagai berikut:

Tabel 3. Tabel Penolong untuk Test Wilcoxon

No	XA1	XB1	XB1 - XA1	Jenjang	Tanda Jenjang		
					Jenjang	+	-
1							
2							
3							
4							
5							
Jumlah					T	T	T
					=	=	=

(Bluman, 888:2009)

Keterangan:

- XA1 : Hasil sebelum diberi perlakuan
 XB1 : Hasil setelah diberi perlakuan
 XA1-XB1 :Perbedaan hasil sebelum dan sesudah diberi perlakuan

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Proses pengembangan media aplikasi ADISJATI

Proses pengembangan media aplikasi ADISJATI dilaksanakan sesuai dengan proses atau langkah-langkah yang telah dikemukakan oleh Sadiman. Proses pengembangan itu sebagai berikut:

a. Menganalisis Kebutuhan dan Karakteristik Siswa

Terdapat tiga tahap dalam menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa yaitu, 1) observasi awal, 2) hasil wawancara pendidik BIPA Unesa, 3) lembar angket identifikasi peserta didik.

1) Observasi Awal

Observasi awal dilakukan dengan cara mengamati proses pembelajaran BIPA Unesa secara langsung dengan tujuan untuk mengetahui keadaan kelas BIPA tingkat menengah. Pada proses

pembelajaran BIPA Unesa yang dilakukan tanggal 16 oktober 2020 pendidik mencoba mengaitkan materi pembelajaran dengan wawasan budaya Indonesia, kemudian pendidik menggunakan media pembelajaran berupa kartu kata konjungsi bahasa Indonesia dalam penyampaian materi.

2) Hasil Wawancara Pendidik BIPA Unesa

Wawancara pendidikan dilakukan secara langsung, kegiatan wawancara ini didukung dengan instrument lembar wawancara terstruktur, yang diisi oleh Prima Vidya Asteria, S.Pd, M.Pd. Berikut simpulan yang diperoleh dari wawancara pendidik mahasiswa BIPA Unesa.

- Pentingnya mengenalkan wawasan budaya Indonesia dalam pembelajaran BIPA.
- Pengenalan adat istiadat Jawa Timur perlu dan pernah diterapkan dalam pembelajaran BIPA untuk meningkatkan wawasan budaya Indonesia.
- Media pembelajaran BIPA digunakan dalam pembelajaran BIPA untuk memahami suatu materi.
- Media aplikasi berbasis android belum pernah diterapkan dalam pembelajaran BIPA.
- Perlunya media aplikasi berbasis android secara *offline* yang dapat mengenalkan wawasan budaya Indonesia terutama adat istiadat Jawa Timur.

2) Lembar Angket Identifikasi Kebutuhan Dan Karakteristik Siswa

Instrument tersebut berisi tentang pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan empat keterampilan berbahasa. Mahasiswa BIPA Universitas Negeri Surabaya ditingkat menengah berjumlah berjumlah 8 mahasiswa. Mahasiswa tersebut berasal dari China, Azezbhajian, Jepang, Latvia, dan Korea. Rata-rata usia mereka adalah 21-30 tahun. Berikut hasil instrument kebutuhan dan karakteristik siswa:

Tabel 4. Hasil Analisis Kebutuhan Mahasiswa oleh BIPA Unesa

No	Daftar Pertanyaan	Keterangan					Skor	Persentase
		1	2	3	4	5		
1	Pelajar BIPA yang menyukai pembelajaran tentang wawasan budaya Indonesia.				2	6	38	95%
2	Pelajar BIPA yang mengetahui adat istiadat Jawa Timur.		3	4		1	23	58%

3	Dosen menggunakan media dalam pembelajaran BIPA.				3	5	37	93%
4	Pelajar menyukai pembelajaran keterampilan membaca.				3	5	37	93%
5	Pelajar menyukai pembelajaran keterampilan menyimak.			1	4	3	34	85%
6	Pelajar menyukai pembelajaran keterampilan berbicara.				1	7	39	98%
7	Pelajar menyukai pembelajaran keterampilan menulis.				2	6	38	95%
8	Pelajar mengalami kesulitan dalam pembelajaran keterampilan membaca.	2	1		5		24	60%
9	Pelajar mengalami kesulitan dalam pembelajaran keterampilan menyimak?		1		4	3	33	83%
10	Pelajar mengalami kesulitan dalam pembelajaran keterampilan berbicara.		1	2	5		28	70%
11	Pelajar mengalami kesulitan dalam pembelajaran keterampilan menulis.	2	2	1	3		21	53%
Jumlah							315	

Berdasarkan analisis kebutuhan pelajar dan analisis kebutuhan pelajar melalui wawancara terstruktur, dapat dianalisis dengan menggunakan perhitungan persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{315}{440} \times 100\%$$

$$= 71.5 \%$$

Berdasarkan perhitungan di atas dapat diketahui bahwa hasil identifikasi kebutuhan pembelajar BIPA terhadap media pembelajaran terutama media aplikasi ADISJATI dapat dikategorikan **membutuhkan** dengan persentase 71.5%.

Tabel 5. Pengkategorian Skor Analisis Kebutuhan Pelajar

Rentang	Kriteria
0% - 20%	Tidak Membutuhkan
21% - 40%	Kurang Membutuhkan
41% - 60%	Cukup Membutuhkan
61% - 80%	Membutuhkan
81% - 100%	Sangat Membutuhkan

b. Merumuskan Tujuan Instruksional

Penyusunan tujuan pembelajaran harus disesuaikan dengan standar kompetensi lulusan (SKL) dan pelatihan-pelatihan Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing (BIPA) melalui media aplikasi ADISJATI yang berbasis android. Berikut rumusan tujuan pembelajaran dengan menggunakan media aplikasi ADISJATI, pembelajar BIPA dapat: a) memahami dan mengetahui pengertian adat istiadat Jawa Timur, b) memahami dan mengetahui nama-nama adat istiadat Jawa Timur, c) memahami dan mengetahui pengertian pada setiap adat istiadat Jawa Timur, d) menulis dan memahami tugasnya sesuai dengan langkah pengerjaannya, e) mencapai 4 keterampilan berbahasa yaitu membaca, menyimak, berbicara dan menulis dan mengetahui salah satu budaya Indonesia yakni adat istiadat Jawa Timur.

c. Merumuskan Butir-Butir Materi

Materi yang dipaparkan dalam media aplikasi ADISJATI ialah pengenalan wawasan budaya terutama pada adat istiadat Jawa Timur. Adat istiadat Jawa Timur yang dikenalkan berjumlah 10

yang meliputi a) larung sesaji, b) tedhak sinten, c) khitanan, d) dangga, e) okol, f) wiwit, g) tumpalak punjen, h) ngarak kemanten, i) padha weton, j) tingkepan.

d. Merumuskan Pengukur Alat Keberhasilan

Keberhasilan media aplikasi ADISJATI dapat diukur menggunakan teknik tes dan hasil respon mahasiswa. Tes yang digunakan ialah tes secara individual untuk mengukur kemampuan berbahasanya yang meliputi keterampilan membaca, menyimak, menulis dan berbicara. Setelah proses teknik tes selesai selanjutnya yaitu menggunakan angket respon terhadap media aplikasi ADISJATI tersebut.

e. Menulis Naskah Media

Terdapat tiga tahap dalam menulis naskah media aplikasi ADISJATI yaitu praproduksi, produksi dan pascaproduksi, berikut tahapan dalam menulis naskah media aplikasi ADISJATI:

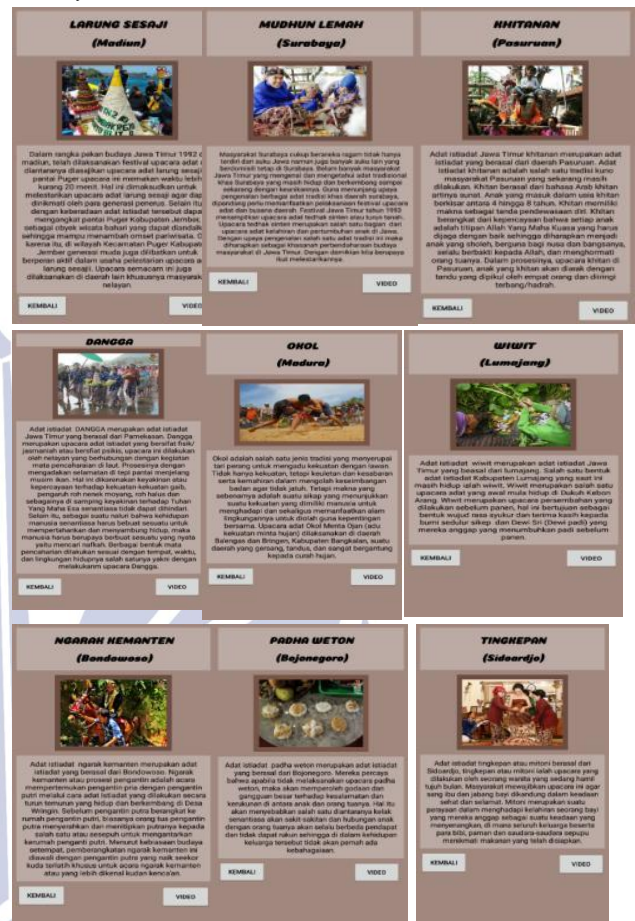
a. Praproduksi

Praproduksi adalah kegiatan yang dilakukan sebelum pembuatan media aplikasi ADISJATI. Kegiatan yang dilakukan oleh si peneliti ialah:

1. Membuat konsep media aplikasi ADISJATI secara manual.
2. Mencari referensi berbagai model aplikasi budaya.
3. Menyusun isi media (materi, petunjuk penggunaan dan soal kuis).

Terdapat beberapa langkah-langkah yang dilakukan dalam pembuatan isi media sebagai berikut: 1) menentukan empat tombol pembuka yakni tombol menu yang berisi tombol arahan, materi (petunjuk penugasan), video dan kuis, 2) tombol arahan akan mengarahkan ke halaman yang memberikan informasi tentang bagaimana cara menggunakan aplikasi ADISJATI, 3) selanjutnya tombol materi akan diisi dengan 10 bacaan adat istiadat Jawa Timur yang meliputi larung sesaji, tedhak sinten, khitanan, dangga, okol, wiwit, tumpalak punjen, ngarak kemanten, padha weton, dan tingkepan. Bacaan tersebut sudah di telaah sesuai dengan kemampuan berbahasa Indonesia pada pembelajar BIPA tingkat menengah, 4) selanjutnya tombol video diisi dengan 10 video adat istiadat Jawa Timur yang lengkap dengan narasi berupa informasi atau penjelasan adat istiadat Jawa Timur tersebut, 5) selanjutnya terdapat kuis untuk

menguji keterampilan berbahasanya. Kuis tersebut berbentuk soal pilihan ganda yang berjumlah 10 pertanyaan. Berikut bentuk materi dalam aplikasi ADISJATI berbasis android:



Gambar 1. Penyajian Materi Berupa 10 Bacaan Adat Istiadat Jawa Timur



Gambar 2. Penyajian Petunjuk Penggunaan Aplikasi ADISJATI



Gambar 3. Penyajian 10 Video Adat Istiadat Jawa Timur



Gambar 4. Penyajian Kuis Berupa 10 Pertanyaan

b. Produksi

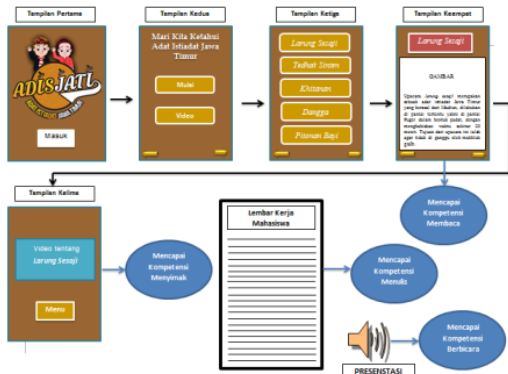
Tahap produksi ialah tahap pengerjaan untuk menciptakan media baru sehingga lebih bermanfaat dalam memenuhi kebutuhan pembelajaran. Penyusunan media aplikasi ADISJATI ini memerlukan waktu 2 bulan lamanya. Pembuatan aplikasi ADISJATI menggunakan aplikasi *photoshop*, *coreldraw*, *android studio*, dan *sketchware*. *Photoshop* dan *coreldraw* digunakan untuk mengedit logo aplikasi ADISJATI, latar layar dan latar tombol, kemudian aplikasi *android studio* dan *sketchware* merupakan aplikasi pembuat aplikasi berbasis android, dengan fitur-fitur yang telah disediakan aplikasi ADISJATI dapat di ciptakan. Selain itu ada beberapa kode komputer yang harus ditambahkan dalam penggunaan aplikasi *sketchware* dan *android studio*. Setelah memahami berbagai fitur dalam aplikasi yang digunakan untuk membuat aplikasi ADISJATI dan menyiapkan beberapa kode komputer, mulailah proses pembuatan media aplikasi ADISJATI berbasis android.

1) Tahap pertama ialah membuat logo aplikasi ADISJATI di *photoshop*.



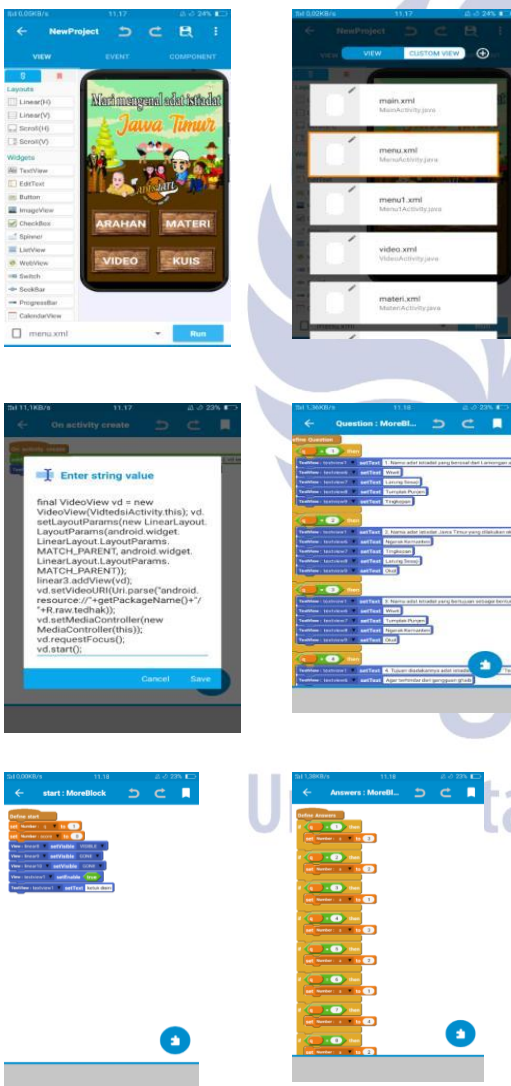
Gambar 5. Proses Pembuatan Logo

2) Tahap kedua yaitu peneliti membuat ilustrasi atau konsep aplikasi ADISJATI secara visual.



Gambar 6. Konsep Desain Aplikasi ADISJATI

3) Tahap ketiga yaitu peneliti membuat aplikasi ADISJATI menggunakan aplikasi sketchware.



Gambar 7. Proses Pembuatan Aplikasi ADISJATI

c. Pasca Produksi
Pasca produksi merupakan tahap akhir proses penulisan naskah media. Tahap pasca

produksi dalam penelitian ini adalah pemeriksaan. Tahap pemeriksaan dilakukan untuk melihat kerapian di dalam beberapa bagian yang meliputi kerapian media berupa kedinamisannya, dan kerapian isi media yang berupa materi serta soalnya.

f. Validasi dan Perbaikan

Validasi merupakan tahap untuk menentukan kevalidan media aplikasi ADISJATI sebelum media tersebut diuji cobakan. Validasi ini dilakukan untuk mendapatkan suatu penilaian dan saran terhadap aplikasi ADISJATI tersebut melalui validator media, validator materi dan bahasa. Validator media dilakukan oleh Bapak Muh. Ariffudin Islam, S.Sn, M.Sn yang merupakan dosen jurusan Desain Unesa pada tanggal 04-02-2020 dan 06-02-2020. Kemudian validator materi dan bahasa dilakukan oleh Ibu Dra. Trinil Dwi T, M.Pd selaku dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia pada tanggal 30-01-2020.

Berdasarkan saran dari validator media, materi dan bahasa, terdapat 6 yang harus diperbaiki, berikut penjelasan dan perubahan media sebelum dan sesudah di revisi.

Pertama, pengubahan jenis huruf. Revisi pada aspek ini dilakukan karena adanya kemiripan huruf yang sehingga membuat pengguna terutama pembelajar BIPA merasa kesulitan membedakan huruf-huruf tersebut, misalnya yaitu "v" dengan "u", kedua huruf tersebut mirip apabila menggunakan jenis font coin.txt. Berikut bentuk perbaikan yang dilakukan:

Tabel 7. Hasil Pengubahan Jenis Huruf

Font coin.txt	Frans.txt

Kedua, penambahan kuis yang bertujuan sebagai bahan evaluasi mahasiswa dalam menggunakan aplikasi ADISJATI. Revisi pada aspek ini dilakukan karena aplikasi ADISJATI kurang lengkap apabila tidak ada suatu pelatihan untuk menunjang tingkatan pemahaman mereka

setelah membaca dan memahami adat istiadat Jawa Timur melalui aplikasi *ADISJATI*. Berikut bentuk perbaikan yang dilakukan:

Tabel 8. Hasil Penambahan Kuis

Sebelum penambahan kuis	Sesudah penambahan kuis

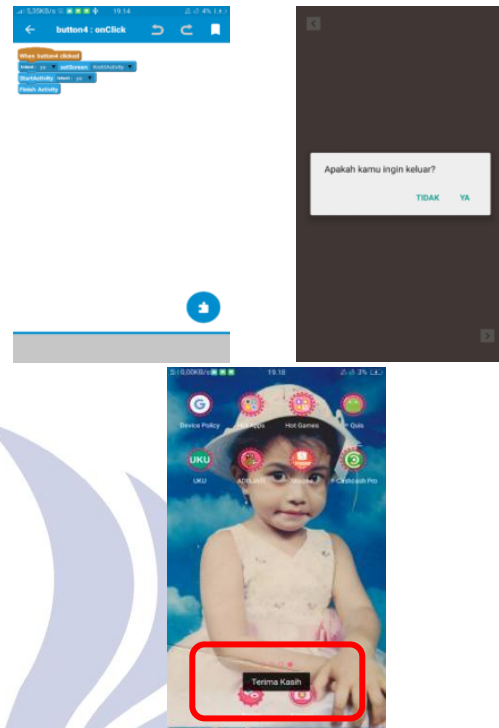
Ketiga, penambahan *credit tittle* atau identitas pembuat aplikasi tersebut agar hak cipta aplikasi *ADISJATI* tidak mudah dialihkan. Revisi pada aspek ini dilakukan karena mengingat banyak sekali pengalihan hak cipta tanpa izin pencipta, oleh karena itu untuk menanggulangi hal seperti itu, maka diberikan nama pembuat aplikasi *ADISJATI* tersebut. Berikut bentuk perbaikan yang dilakukan:



Gambar 8. *Credit Title* Aplikasi *ADISJATI*

Keempat, memperbaiki *script* tombol keluar agar tidak terjadi kesalahan keluar. Revisi pada aspek ini dilakukan karena pada saat salah satu validator mengoperasikan tombol keluar dari aplikasi *ADISJATI* tersebut malah tidak keluar melainkan beralih ke display aplikasi *ADISJATI*

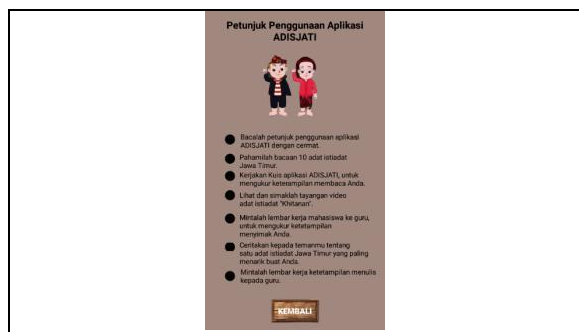
yang masih aktif. Berikut bentuk perbaikan yang dilakukan:



Gambar 9 Perbaikan *Script* Tombol Keluar

Kelima, penambahan petunjuk penggunaan aplikasi *ADISJATI* agar mempermudah pengguna dalam menggunakan aplikasi tersebut. Revisi pada aspek ini dilakukan karena tidak efisiennya apabila cara penggunaan aplikasi *ADISJATI* tersebut diucapkan secara lisan atau secara langsung, lebih efisien lagi apabila ada keterangan bagaimana cara menggunakan aplikasi *ADISJATI* tersebut, sehingga memudahkan pengguna dalam mengoperasikan aplikasi tersebut. Berikut bentuk perbaikan yang dilakukan:

Sebelum penambahan petunjuk penggunaan	Sebelum penambahan petunjuk penggunaan



Tabel 4.9 Hasil Penambahan Petunjuk Penggunaan Aplikasi *ADISJATI*

Keenam, memilih dan memilah kosa kata yang sesuai dengan kemampuan berbahasa pembelajar BIPA tingkat menengah. Revisi pada aspek ini dilakukan karena ada beberapa kosa kata yang memungkinkan membuat mahasiswa kesulitan dalam mengucapkan kosa kata tersebut. Oleh karena itu pemilihan kosa kata dilakukan agar pembelajar BIPA dapat memahami dan mampu mengucapkan kosa kata dengan baik dan benar.

g. Uji Coba

Pelaksanaan uji coba ketika minggu efektif awal pembelajaran BIPA Unesa. Pelaksanaannya dilakukan pada tanggal 12 dan 19 februari 2019. Tahap uji coba ini dilaksanakan pada saat jam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas BIPA Unesa.

Pada tahap uji coba ini melibatkan dosen dan teman sejawat sebagai pengamat proses pembelajaran BIPA dengan menggunakan aplikasi *ADISJATI*. Dosen yang menjadi pengamat ialah Prima Vidya Asteria, S.Pd, selaku pendidik BIPA Unesa di kelas tersebut, kemudian teman sejawat yang menjadi pengamat ialah Rini Purnama Sari, selaku mahasiswa JBSI angkatan 2016.

Hasil dari kegiatan uji coba berupa deskripsi aktivitas peserta didik, aktivitas pendidik, respons peserta didik, dan hasil belajar peserta didik yang digunakan sebagai alat ukur kepraktisan dan keefektifan media aplikasi *ADISJATI*. Pengamat dan pembelajar berhak memberikan saran atau komentar mengenai aplikasi *ADISJATI*, namun tidak ditemukan komentar dan saran yang bersifat perbaikan, melainkan bersifat penilaian terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *ADISJATI*, sehingga media aplikasi *ADISJATI* tidak perlu diperbaiki.

B. Kualitas Media Aplikasi *ADISJATI*

Kualitas media aplikasi *ADISJATI* berdasarkan tiga aspek, yaitu kepraktisan,

keefektifan dan kevalidan. Kepraktisan dilihat dari respons pembelajar BIPA terhadap media aplikasi *ADISJATI*. Keefektifan dilihat dari tiga aspek yaitu aktivitas pendidik, hasil belajar peserta didik dan aktivitas peserta didik. Kevalidan dilihat dari lembar angket validasi yang divalidatori dua ahli dari segi aspek media, bahasa, dan materi. Berdasarkan hasil kualitas yang telah diperoleh bahwa media aplikasi *ADISJATI* "Sangat Berkualitas". Berdasarkan hasil tersebut dapat menunjukkan bahwa media *ADISJATI* dapat dan layak untuk diterapkan dalam pembelajaran BIPA tingkat menengah. Berikut penjabaran rincian kualitas media aplikasi *ADISJATI*:

Hasil	Kevalidan Media	Kepraktisan Media	Keefektifan Media	Kualitas Media
Skor	83.4%	80%	88.2%	83.8%
Kategori	Sangat Valid	Praktis	Sangat Efektif	Sangat Berkualitas

Tabel 10. Rekapitulasi Kualitas Media Aplikasi *ADISJATI*

Berdasarkan pengkategorian kualitas media yang di dapatkan dari (Sodiq, 2010:125), diketahui bahwa media pembelajaran aplikasi *ADISJATI* berbasis android dalam pembelajaran pengenalan wawasan budaya Indonesia pembelajar BIPA yang ditinjau dari segi kevalidan yang mempunyai kriteria sangat valid, kepraktisan yang mempunyai kriteria praktis, dan keefektifan yang memiliki kriteria sangat efektif. Sehingga dapat ditarik sebuah simpulan bahwa media pembelajaran aplikasi *ADISJATI* dalam pembelajaran pengenalan wawasan budaya Indonesia Pembelajar BIPA **sangat berkualitas.**

1. Kevalidan Media Aplikasi *ADISJATI*

Kevalidan media aplikasi *ADISJATI* dilihat dari hasil penilaian validasi melalui lembar validasi yang dilakukan oleh dua validator ahli dalam media, bahasa dan materi. Validator media dilakukan oleh Bapak Muh. Ariffudin Islam, S.Sn, M.Sn yang merupakan dosen jurusan Desain Unesa pada tanggal 04-02-2020 dan 06-02-2020. Kemudian validator materi dan bahasa dilakukan oleh Ibu Dra. Trinil Dwi T, M.Pd selaku dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia pada tanggal 30-01-2020. Berikut hasil penilaian validator ahli media, bahasa dan materi:

Tabel 11. Hasil Penilaian Validator Media

No	Aspek yang Dinilai	Keterangan					Skor	Persentase
		1	2	3	4	5		
1	Kesesuaian aplikasi dengan materi mahasiswa.				1		4	8.9
2	Komposisi dan ukuran unsur tata letak (tema, gambar, dan lain-lain) proposional, seimbang, dan seirama dengan tata letak isi (sesuai pola).				1		4	8.9
3	Unsur warna yang harmonis dan memperjelas fungsi.				1		4	8.9
4	Kreatif dan dinamis 1. Ukuran huruf pada tulisan. 2. Ukuran gambar pada aplikasi. 3. Kejelasan tulisan pada aplikasi. 4. Variasi gambar.				1		3	6.7
5	Penempatan dan pemilihan gambar/ilustrasi yang tepat.				1		4	8.9
6	Penempatan keterangan gambar tidak mengganggu pemahaman				1		4	8.9

	siswa.								
7	Keseluruhan gambar/ilustrasi serasi.					1		4	8.9
8	Media aplikasi andorid ADIS JATI dapat mendukung pembelajaran.							5	11.1
9	Media aplikasi andorid ADIS JATI dapat memberikan rasa senang bagi mahasiswa.					1		3	6.7
Jumlah								35	

Tabel 12. Hasil Penilaian Validator Materi dan Bahasa

No	Aspek yang Dinilai	Keterangan					Skor	Persentase
		1	2	3	4	5		
1	Kelengkapan materi				1		4	8.9
2	Kesesuaian kompetensi dengan uraian materi yang dikembangkan				1		4	8.9
3	Kejelasan uraian materi yang dikembangkan					1	5	11.1
4	Keakuratan dalam pemilihan materi yang dapat memotivasi mahasiswa dalam meningkatkan wawasan budaya					1	4	8.9
5	Ketepatan tema pada aplikasi yang disajikan					1	5	11.1
6	Kesesuaian antara materi, gambar/ilustrasi					1	5	11.1

	asi.							
7	Kesesuaian tingkat bacaan untuk BIPA menengah.			1			4	8.9
Jumlah							31	

No	Aspek yang Dinilai	Keterangan					Skor	Persentase
		1	2	3	4	5		
1	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir mahasiswa BIPA.				1		4	8.9
2	Kesesuaian bahasa dengan tingkat pengembangan sosial emosional mahasiswa BIPA.				1		4	8.9
3	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual mahasiswa BIPA.					1	5	11.1
4	Pemahaman terhadap pesan atau informasi.				1		4	8.9
5	Dapat mendorong rasa ingin tahu mahasiswa BIPA					1	5	11.1
6	Kesantunan dalam berbahasa.				1		4	8.9
7	Penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia dengan baik dan benar.				1		4	8.9
Jumlah							30	

Berdasarkan hasil penilaian validator dari tiga aspek yakni validator media, bahasa dan materi

di atas, maka dapat ditentukan hasil persentasenya dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{35+31+30}{115} \times 100\% = 83.4\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas maka dapat diketahui bahwa validasi terhadap media aplikasi *ADISJATI* berkategori **sangat valid** dengan persentase 83.4%, sehingga media aplikasi *ADISJATI* siap untuk diterapkan atau digunakan di pembelajar BIPA Unesa tingkat menengah.

2. Kepraktisan Media Aplikasi *ADISJATI*

Kepraktisan media aplikasi *ADISJATI* dilihat berdasarkan hasil respons pembelajar BIPA Unesa terhadap pembelajaran pengenalan wawasan budaya terutama pada adat istiadat Jawa Timur dengan menggunakan aplikasi *ADISJATI*. Berikut hasil respons pembelajar BIPA:

Tabel 13. Hasil Respons Mahasiswa BIPA terhadap Media Aplikasi *ADISJATI*

No	Indikator	Skor					Skor	Persentase
		1	2	3	4	5		
1	Pembelajar BIPA@pernah menggunakan media@aplikasi <i>ADISJATI</i> dalam suatu pembelajaran.	3	2		1	2	21	53%
2	Pembelajar BIPA merasa senang pada saat menggunakan media aplikasi <i>ADISJATI</i> dalam suatu pembelajaran.			2	1	5	35	88%
3	Media			1	1	6	37	93%

	aplikasi <i>ADISJATI</i> dapat membantu pe mbelajar BIPA dalam meng enal wawasan bu daya Indonesia.							%
4	Pembelajar BIPA merasa lebih mudah dalam menguasai k eterampilan membaca.		3	1	4	33		83 %
5	Pembelajar BIPA merasa lebih mudah dalam meng uasai keterampilan menyimak.		2	4	2	32		80 %
6	Pembelajar BIPA merasa lebih mudah dalam meng uasai keterampilan menulis.		2	3	3	33		83 %
7	Pembelajar BIPA merasa lebih mudah dalam menguasai k eterampilan berbicara.		4	1	3	31		78 %
8	Penggunaan aplikasi <i>ADISJATI</i> berbasis and roid dapat memb uat pembelajar BIPA lebih semangat da lam belajar.		3	1	4	33		83 %
Jumlah							255	

Berdasarkan hasil dari respons mahasiswa BIPA terhadap media aplikasi *ADISJATI* berbasis

android yang telah digunakan pada saat proses pembelajaran, dapat dianalisis menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{255}{320} \times 100\% \\ = 80\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas dapat diketahui bahwa media aplikasi *ADISJATI* berbasis android berkategori **praktis** sehingga dapat diterapkan dalam proses pembelajaran BIPA tingkat menengah dengan hasil pesentase 80%.

3. Keefektifan Media Aplikasi *ADISJATI*

Keefektifan media aplikasi *ADISJATI* ditentukan dengan menggunakan tiga proses yakni melalui a) aktivitas guru, b) aktivitas pelajar, dan c) hasil belajar. Berikut hasil analisis keefektifan media aplikasi *ADISJATI*:

1) Aktivitas Pelajar

Pengisian lembar pengamatan aktivitas pelajar dilakukan oleh dosen atau pengajar BIPA di kelas dan teman sejawat.

Hasil pengisian lembar pengamatan aktivitas pelajar yaitu guru untuk memulai pembelajaran mencapai skor 90%, pelajar memahami tujuan pembelajaran wawasan budaya Indonesia dengan tema "Adat Istiadat Jawa Timur" mencapai skor 78%, pelajar mencatat hal-hal yang penting dalam materi "Adat Istiadat Jawa Timur" yang disampaikan oleh guru mencapai skor 90%, pelajar mengajukan pertanyaan tentang materi yang disampaikan oleh guru mencapai skor 80%, pelajar memahami petunjuk dalam penggunaan media aplikasi *ADISJATI* berbasis android mencapai skor 90%, Pelajar menginstal aplikasi *ADISJATI* di HPnya mencapai skor 90%, pelajar membaca teks adat istiadat Jawa Timur yang berada di dalam aplikasi *ADISJATI* mencapai skor 90%, pelajar melihat tayangan adat istiadat Jawa Timur yang berada di dalam aplikasi *ADISJATI* mencapai skor 100%, pelajar menjawab pertanyaan-pertanyaan kuis dalam aplikasi *ADISJATI* mencapai skor 100%, pelajar mengerjakan tugas dengan didampingi guru mencapai skor 90%, pelajar bercerita tentang adat istiadat Jawa Timur yang mereka baca melalui informasi yang dipaparkan dalam aplikasi *ADISJATI* mencapai skor 80%, pelajar membuka

dan menyimak narasi dalam tayangan video adat istiadat Jawa Timur di aplikasi *ADISJATI* mencapai skor 100%, pelajar mengerjakan tugas tertulis mengenai adat istiadat Jawa Timur dari guru mencapai skor 80%, pelajar merefleksikan hasil pembelajaran dengan didampingi guru mencapai skor 80%, pelajar merefleksikan hasil pembelajaran dengan didampingi guru mencapai skor 80%, dan pelajar membalas salam dari guru untuk mengakhiri pembelajaran mencapai skor 90%.

Berdasarkan hasil lembar aktivitas pelajar yang dilakukan oleh dua pengamat yakni dosen pengajar BIPA dikelas tersebut dengan teman sejawat, maka dapat di analisis menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{60+68}{150} \times 100\% \\ = 85,3\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas maka proses uji coba melalui proses pembelajaran BIPA dengan menggunakan media aplikasi *ADISJATI* berkategori **sangat baik** dengan hasil persentase 85,3%.

2) Aktivitas Guru

Pengisian lembar pengamatan aktivitas pelajar dilakukan oleh dosen atau pengajar BIPA dan teman sejawat. Berikut hasil pengamatan aktivitas pembelajar BIPA pada saat melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *ADISJATI* berbasis android:

Hasil pengisian lembar pengamatan aktivitas guru yaitu guru memulai pelajaran dengan mengucapkan salam mencapai skor 90%, guru menyampaikan tujuan pelajaran wawasan budaya Indonesia dengan tema "Adat Istiadat Jawa Timur" mencapai skor 90%, guru menjelaskan materi tentang wawasan budaya Indonesia tema "Adat Istiadat Jawa Timur" mencapai skor 100%, guru memberikan kesempatan pelajar untuk bertanya mencapai skor 90%, guru menjelaskan petunjuk dalam penggunaan media aplikasi *ADISJATI* berbasis android mencapai skor 90%, guru membantu pelajar yang sedang menginstal aplikasi di HPnya mencapai skor 100%, guru menginstruksikan pelajar untuk membaca teks adat

istiadat Jawa Timur yang tersedia di aplikasi *ADISJATI* mencapai skor 90%, guru menginstruksikan pelajar untuk melihat tayangan video adat istiadat Jawa Timur yang tersedia di aplikasi *ADISJATI* mencapai skor 100%, guru menginstruksikan pelajar untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan kuis dalam aplikasi *ADISJATI* mencapai skor 70%, guru mendampingi pelajar dalam mengerjakan tugas mencapai skor 90%, guru menginstruksikan pelajar untuk bercerita tentang adat istiadat Jawa Timur yang mereka baca melalui informasi yang dipaparkan dalam aplikasi *ADISJATI* mencapai skor 80%, guru memberikan tugas secara tertulis mengenai adat istiadat Jawa Timur mencapai skor 100%, guru mendampingi pelajar dalam merefleksikan hasil pelajaran mencapai skor 80%, guru mengakhiri pelajaran dengan salam mencapai skor 100%.

Berdasarkan hasil lembar aktivitas guru yang dilakukan oleh dua pengamat yakni dosen pengajar BIPA di kelas tersebut dengan teman sejawat, maka dapat di analisis menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{65+64}{150} \times 100\% \\ = 86\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas maka proses uji coba melalui proses pembelajaran BIPA dengan menggunakan media aplikasi *ADISJATI* berkategori **sangat baik** dengan hasil persentase 86%.

3) Hasil Belajar

Hasil belajar pelajar BIPA diperoleh melalui latihan soal-soal untuk mengukur kemampuan mereka berdasarkan empat keterampilan berbahasa yakni keterampilan membaca, menyimak, menulis dan berbicara. Latihan ini dilakukan setelah pembelajaran pengenalan wawasan budaya Indonesia terutama adat istiadat Jawa Timur. Pada setiap keterampilan akan dilakukan satu kali latihan. Pada saat proses mengerjakan latihan terhadap pembelajar BIPA tidak ditemukan kendala, sehingga pengelola dan pembelajar BIPA Unesa mendukung pada penelitian ini.

Uji coba pertama dilakukan pada tanggal 12 februari 2020 dan uji coba kedua dilakukan pada tanggal 19 februari 2020. Pada uji coba pertama dihadiri oleh 7 mahasiswa, sedangkan pada uji coba kedua dihadiri oleh 8 mahasiswa. Berikut nilai hasil belajar pembelajar BIPA tingkat menengah setelah menggunakan media aplikasi ADISJATI berbasis android:

Tabel 13. Rekapitulasi Hasil Belajar *Pre-test* BIPA Unesa

Nama	Nilai yang Didapat				Jumlah	Rata-rata
	Menyimak	Membaca	Menulis	Berbicara		
Alex	40	40	8	40	108	27
Elchin Hasanov	20	40	8	60	128	32
Ai Fukunaka	20	20	8	60	108	27
Yang Yahhuni	40	40	21	60	161	40.25
Huang Xue (Hartati)	20	20	8	70	118	29.5
Kim Soo Yeon	60	30	42	70	202	50.5
Li Jinxiao	20	20	28	60	128	32
Yesigi	20	20	8	50	98	24.5
Jumlah						262.75

Tabel 14. Rekapitulasi Hasil Belajar *Post-test* BIPA Unesa

Nama	Nilai yang Didapat				Jumlah	Rata-rata
	Menyimak	Mem baca	Menulis	Berbicara		
Yesigi (Eka)	80	80	83	78	321	80.25
Alex	80	80	78	75	31	78.2

Yanzhang					3	5
Elchin Hasanov	80	70	71	84	305	76.25
Ai Fukunaka	100	90	71	81	242	85.5
Yang Yahhuni	80	80	71	81	312	78
Xuang Xue	80	90	93	87	350	87.5
Kim Soo Yeon	80	100	80	81	341	85.25
Li Jinxiao	100	90	90	89	369	92.25
Jumlah						748.5

Berdasarkan hasil belajar *pre-test* dan *post-test* maka dapat dibandingkan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media aplikasi ADISJATI berbasis android kepada pembelajar BIPA tingkat menengah di Unesa. Berikut perhitungan perbandingan hasil belajar *pre-test* dan *post-test* yang dihitung dengan menggunakan rumus Uji Wilcoxon. Perhitungan statistik dengan menggunakan tabel penolong uji Wilcoxon dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 15. Perhitungan Menggunakan Uji Jenjang Wilcoxon

No	Nama	Pre-Test (XA1)	Post-Test (XB1)	Bed a (XB1-XA1)	Tanda Jenjang		
					Jenjang	+	-
1	Yan (Alex)	27	78.25	51.25	4	+4	0
2	Ai Fukunaka	27	85.5	58.5	7	+7	0
3	Li Jinxiao	32	92.25	60.25	8	+8	0
4	Kim Soo Youn	50.5	85.25	34.75	1	+1	0
5	Xuang Xue (Hartati)	29.5	87.5	58	6	+6	0

6	Yang Yahum (Nazla)	40.5	78	37.5	2	+2	0
7	Elchin Hasanov	32	76.25	44.25	3	+3	0
8	Yeshiqi	24.5	80.25	55.75	5	+5	0
Jumlah		32.8	82.9			T(+)=36	T(+)=0

Berdasarkan tabel di atas perhitungan dengan menggunakan rumus bertanda Wilcoxon, dapat diketahui nilainya yaitu thitung yang di peroleh ialah 0 (nol). Kemudian hasil dari thitung tersebut dibandingkan dengan ttable dengan menentukan (n dan α), dimana n=jumlah sampel atau jumlah responden ialah 8 dan α ialah 0.05 (5%) sehingga ttable yang diperoleh ialah 3. Dengan angka yang telah diperoleh dari ttable yaitu 3 maka thitung < ttable (0<3).

Berdasarkan hasil perhitungan data kritis dengan perolehan thitung < ttable (0<3), maka keputusannya ialah H_a diterima jika thitung \leq ttable (0>3) dan H_0 ditolak jika thitung \geq ttable (0>3). Maka simpulan dari perhitungan tersebut menyatakan bahwa hipotesis yang diajukan dapat diterima. Dapat disimpulkan bahwa media aplikasi ADISJATI dapat meningkatkan keterampilan berbahasa pembelajar BIPA Unesa.

Analisis data pada penelitian ini bersifat non parametric dengan uji jenjang bertanda Wilcoxon karena penelitian ini mempunyai data kuantitatif dalam bentuk bilangan dan berbentuk ordinal serta subjek penelitian yang kurang dari 30 responden. Berdasarkan penggunaan rumus Wilcoxon yang diperoleh bahwa thitung ialah 0 dan ttable ialah 3, maka H_a diterima yang berarti diperlukannya media aplikasi ADISJATI berbasis android untuk BIPA tingkat menengah yang terintegrasi antara budaya dan keterampilan berbahasa.

Nilai pembelajar BIPA yang telah diperoleh melalui tes setelah menggunakan media aplikasi ADISJATI merupakan hasil nilai rata-rata dari setiap keterampilan berbahasa yaitu keterampilan membaca, menyimak, menulis dan berbicara. Berdasarkan penilaian di atas dapat ditentukan nilai rata-rata secara keseluruhan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$M = \frac{\sum xi}{n}$$

$$M = \frac{748.5}{8}$$

$$M = 93.5$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas maka dapat ditarik sebuah simpulan bahwa kemampuan pembelajar BIPA pada pembelajaran pengenalan wawasan budaya Indonesia terutama adat istiadat Jawa Timur dengan menggunakan media aplikasi ADISJATI berkategori **sangat baik** dengan hasil rata-rata **93.5**.

Tabel 16. Rekapitulasi Pengkategorian Keefektifan Media Pembelajaran

Hasil dan Kriteria	Aktivitas Pelajar	Aktivitas Guru	Hasil Belajar	Simpulan Keefektifan
Skor	85,3%	86%	93.5%	88.2
Kategori	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Efektif

Berdasarkan tabel pengkategorian keefektifan terhadap media aplikasi ADISJATI melalui lembar pengamatan aktivitas guru, aktivitas pelajar dan hasil belajar yang ditemukan nilai skor rata-rata **88.2** dengan kategori **sangat efektif**. kemudian dilanjutkan dengan perhitungan dari Wilcoxon melalui data hasil belajar pembelajar BIPA *post-test* dan *pre-test* yang diketahui bahwa thitung $0 \geq 3$, maka H_a dapat diterima, sehingga media aplikasi ADISJATI efektif dan berpengaruh untuk meningkatkan keterampilan berbahasa terhadap pembelajar BIPA tingkat menengah dengan menggunakan media aplikasi ADISJATI.

PENUTUP

Simpulan

Media aplikasi ADISJATI dalam pembelajaran pengenalan wawasan budaya Indonesia telah dikembangkan berdasarkan sistematika rancangan pengembangan oleh Sadiman dkk (2009:101) dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) analisis kebutuhan dan karakteristik siswa, (2) perumusan tujuan instruksional, (3) perumusan butir-butir materi, (4) mengembangkan alat pengukur keberhasilan, (5) menulis naskah media, (6) uji coba dan perbaikan, (7) naskah siap produksi.

Kualitas media aplikasi ADISJATI berbasis android dalam pembelajaran pengenalan wawasan budaya Indonesia bagi pelajar BIPA tingkat menengah terbagi menjadi tiga aspek yakni kepraktisan yang telah mencapai kategori praktis,

kevalidan yang telah mencapai kategori sangat valid dan keefektifan yang telah mencapai kategori sangat efektif. Berdasarkan hasil analisis ketiga hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa kualitas media aplikasi *ADISJATI* dalam pembelajaran pengenalan wawasan budaya Indonesia pelajar BIPA berkategori **sangat berkualitas**. Maka dapat disimpulkan bahwa media aplikasi *ADISJATI* dapat meningkatkan keterampilan berbahasa pada pembelajar BIPA tingkat menengah. Hal tersebut dapat diketahui melalui hasil penelitian yang menunjukkan bahwa adanya perbedaan nilai antara sebelum dan sesudah *treatment* atau perlakuan dengan menggunakan media aplikasi *ADISJATI* yang diketahui melalui perhitungan nilai sebelum perlakuan (*pre-test*) pada BIPA tingkat menengah diperoleh. Data tersebut kemudian dianalisis dengan menggunakan uji jenjang Wilcoxon sehingga dapat diketahui bahwa thitung 0 lebih kecil daripada table 3 ($0 \geq 3$). Berdasarkan hasil pengambilan keputusannya adalah H_a telah diterima dan H_0 ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan produktivitas mahasiswa BIPA tingkat menengah antara hasil belajar *pre-test* (sebelum perlakuan) dan *post-test* (setelah perlakuan) dengan menggunakan media aplikasi *ADISJATI*. Berdasarkan hasil penganalisisan yang menggunakan rumus Wilcoxon maka dapat ketahui bahwa media pengembangan media aplikasi *ADISJATI* untuk pembelajar BIPA layak dan efektif untuk meningkatkan keterampilan berbahasa.

Saran

Pengembangan Media Aplikasi *ADISJATI* berbasis android untuk Mahasiswa BIPA Unesa dapat memotivasi belajar bahasa Indonesia dan dapat meningkatkan keterampilan peserta didik dalam keterampilan berbahasa yakni keterampilan membaca, menyimak, menulis dan berbicara melalui pengenalan wawasan budaya Indonesia.

Memotivasi bagi pendidik BIPA Unesa dalam membeikan pembelajaran bahasa Indoneisa yang dapat memberikan inovasi baru yang menggunakan media pembelajaran.

Bagi peneliti lain diharapkan terdapat suatu tindak lanjut terhadap media aplikasi *ADISJATI* dalam pembelajaran pengenalan wawasan budaya Indonesia terhadap pelajar BIPA tingkat menengah ini. Hal ini dikarenakan BIPA telah mengalami peningkatan yang pesat, dan BIPA merupakan

suatu program yang diadakan oleh pemerintah Indonesia dalam mengembangkan dan meningkatkan diplomasi bahasa Indonesia di dunia internasional. Selain itu pentingnya mengintegrasikan bahasa Indonesia dengan budaya Indonesia yang bertujuan sebagai bentuk wujud diplomasi budaya Indonesia yakni melalui pembelajaran BIPA. Oleh sebab itu, penelitian ini menjadi suatu acuan kepada penelitian selanjutnya untuk mengembangkan media pembelajaran BIPA khususnya dalam pembelajaran pengenalan wawasan budaya Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Sadiman, Arief S dkk. 2009. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta : Rajawali Press.
- Bluman, A.G. 2009. *Elementary Statistic: A step By Step Approach*. Mc Graw Hill. New York.
- Kemendikbud. 2012 . *Program Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing*. (Online), (<http://badanbahasa.kemendikbud.go.id/lamanbahasa/bipa> diakses 14 Desember 2018).
- Kemendikbud. 2018 . *Daftar Buku Ajar Bahasa Indonesia bagi Penutu Asing*. (online), (<https://bahadanbahasa.kemdikbud.go.id/1amanbahasa/content/bahan-ajar-bipa>. diakses 14 Desember 2018).
- Kemendikbud. 2019 . *Upaya Internasionalisasi Bahasa Indonesia, Pemerintah Terus Kirim Tenaga Pengajar BIPA ke Luar Negeri*. (online), (<https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2019/07/upaya-internasionalisasi-bahasa-indonesia-pemerintah-terus-kirim-tenaga-poengajar-bipa-ke-luar-negeri> diakses 4 Juli 2019).
- Lestyarini, Beniati. 2012. *Model Sintetik dan Analitik Berbasis Karakter Indonesia dalam Pembelajaran BIPA di Era Global*. Salatiga: Language0 Training Center Satya Wacana Crishtian Univercity.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media Belajar Dan Sumber Belajar*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Riduwan. 2011. *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Sadjati, Malati, I. 2012. *Hakikat Bahan Ajar*. (Online). (<http://repository.ut.a.ac/4157/> diakses Oktober 2016).
- Sodiq, Syamsul. 2010. *Mengembangkan Buku Pelajaran Bahasa yang Diperkaya Sense Of Literacy: Kasus Sekolah Menengah Pertama di Indonesia*. (Online), Vol 8, Nomor 9,

(<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1074092.pdf>,
diunduh 8 Februari 2019).

Suyitno, Imam. 2007. *Deskripsi Empiris dan Model Perangkat Pembelajaran BIPA*. Bandung : PT Refika Aditama.

Suyitno, Imam. 2018. *Perilaku Belajar dan Pembelajaran BIPA*. Bandung:PT Refika Aditama.



UNESA

Universitas Negeri Surabaya