

Perancangan Aplikasi Latihan Pemahaman Materi Bahasa Baku dan Non Baku Menggunakan Metode Scoring System Berbasis Android

Baktiar Lubis

Program studi Teknik Informatika, Universitas Budi Darma, Medan, Indonesia

Email: bahtiarlubis222@gmail.com

Abstrak—Pada saat sekarang ini, kemampuan komputer dapat dimanfaatkan diberbagai bidang untuk mengajar, memberikan informasi, dan menyajikan hiburan. Komputer juga dapat digunakan untuk membantu dalam proses belajar-mengajar. Untuk memudahkan dalam penyampaian materi dapat dikemas secara menarik dalam bentuk aplikasi yang berbasis android, bersifat mendidik dan menghibur bagi siswa. Topik bahasan ini adalah perancangan aplikasi latihan pemahaman materi bahasa baku dan non baku menggunakan metode scoring system berbasis android. Dimana menggunakan aplikasi ini dapat membantu siswa dalam mempelajari materi bahasa baku dan non baku yang sudah bersifat komputerisasi. oleh karena itu penulis menerapkan metode scoring system untuk menentukan skor dan kategori dalam penilaian materi bahasa baku dan non baku, terdapat tiga kategori, yaitu kurang baik, baik dan sangat baik. Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang aplikasi materi bahasa baku dan non baku berbasis android, dimana dengan penerpan skor latihan menggunakan metode scoring system. Aplikasi ini akan memudahkan para siswa dalam mempelajari bahasa baku dan non baku, karena sistem aplikasi sudah berbentuk android sehingga menambah daya tarik bagi peserta didik.

Kata Kunci: Bahasa Baku, Non Baku , Scoring System

Abstract—Nowadays, computer skills can be used in various fields to teach, provide information, and provide entertainment. Computers can also be used to assist in the teaching and learning process. To facilitate the delivery of material, it can be packaged attractively in the form of an Android-based application, which is educational and entertaining for students. The topic of this discussion is the design of an application to understand standard and non-standard language material comprehension exercises using the Android-based scoring system method. Where to use this application can help students in learning standard and non-standard language material that is computerized. Therefore, the authors apply the scoring system method to determine scores and categories in the assessment of standard and non-standard language material, there are three categories, namely unfavorable, good and very good. The purpose of this study was to design an Android-based application of standard and non-standard language materials, where the training score implementation used the scoring system method. This application will make it easier for students to learn standard and non-standard languages, because the application system is already in the form of android so that it adds attractiveness to students.

Keywords: Standard Language, Non Standard, Scoring System

1. PENDAHULUAN

Bahasa adalah kunci pokok bagi kehidupan manusia diatas dunia ini, karena dengan bahasa orang bisa saling berkomunikasi dan berinteraksi dengan sesamanya. Bahasa baku bahasa yang mempunyai pengaruh dalam segi bahasa di Indonesia, tidak memandang siapa pun yang memakai bahasa Indonesia menggunakan dua macam bahasa yakni bahasa baku dan non baku, jadi bahasa tersebut tidak dapat dipisahkan dengan manusia. Bahasa dapat juga sebagai menghubungkan dengan masyarakat lain yang akhirnya melahirkan komunikasi dalam kehidupan, bahasa baku ialah bahasa yang menjadi pokok yang menjadi dasar ukuran atau yang menjadi bahasa standar. Penjelasan makna kata itu tentu saja belum cukup untuk memahami konsep yang sesungguhnya. Sedangkan bahasa non baku ialah salah satu variasi bahasa yang tetap hidup dan berkembang sesuai dengan fungsinya, yaitu dalam pemakaian bahasa tidak resmi.

Pada dasarnya bahasa Indonesia sangatlah penting terutama penggunaan bahasa baku, pada kegiatan-kegiatan formal, selain sebagai tatkrama berbahasa yang baik penggunaan bahasa baku juga dapat menjadi ciri khas pada kegiatan-kegiatan formal.

Saat ini proses pembelajaran sudah mulai menggunakan teknologi sebagai media praktek. Metode pembelajaran dengan menggunakan teknologi sekarang ini akan lebih menarik karena didukung dengan aplikasi yang bisa di terapkan di Komputer. Dimana didalam aplikasi ini ada berupa materi tentang pembahasan bahasa baku dan non baku, soal atau quis berupa pertanyaan, sehingga akan mempermudah Siswa/i untuk menguasai dan memahami materi bahasa baku dan non baku.

Berbagai jenis buku bahasa mengenai materi bahasa baku yang telah di sajikan, namun penyampaian materi tersebut dinilai kurang praktis dan tidak bersifat mobile sedangkan tingkat mobilitas manusia semakin berkembang, Oleh karena itu, penelitian ini akan dibuat aplikasi berbasis android. Selain itu juga harus bersifat interaktif maka diperlukan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat, serta memotivasi setiap orang yang ingin belajar dengan sedemikian rupa sehingga materi pelajaran dapat tersampaikan dengan baik.

Untuk pengukuran nilai quis atau latihan maka diperlukan suatu metode dalam perancangan aplikasi, dimana metode yang digunakan untuk mengukur seberapa besar tingkat pemahaman tentang konsep-konsep dalam materi yang bersifat informative. Metode yang digunakan adalah metode scoring system. Didalam metode scoring system terdapat distribusi data skor kelompok yang umumnya mencakup banyaknya subjek (n) dalam suatu kelompok, mean skor skala (M), deviasi standard skor skala (s) dan varians (s^2), skor minimum (X_{min}) dan maksimum (X_{max}), dan statistic-statistik lain yang dirasa perlu sehingga menghasilkan angka-angka pada level pengukuran interval dan kategori-kategori atau kelompok - kelompok skor pada level ordinal[1].

Tujuan dengan menggunakan metode scoring system pada aplikasi ini adalah dapat menentukan kategori kemampuan dalam memahami materi tentang bahasa baku dan non baku dari hasil penilaian yang diperolehnya, dimana pemberian skor ini akan mengetahui seberapa paham mengerti tentang materi tersebut dan membuat bisa lebih memahami bahasa yang sering mereka gunakan sebelumnya.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Perancangan

Definisi Perancangan atau design menurut (Jogiyanto H.M, 2005), menyatakan bahwa: “Perancangan merupakan tahap dari analisis sistem dimana pada perancangan sistem digambarkan rancangan sistem yang akan dibangun sebelum dilakukan pengkodean kedalam suatu aplikasi. Definisi Perancangan menurut (Mulyadi, 2006), ”Desain adalah proses peterjemahan kebutuhan pemakai informasi ke dalam alternatif rancangan sistem informasi yang diajukan kepada pemakai informasi untuk dipertimbangkan.

2.2 Aplikasi

Menurut Abdul kadir (2003:204), Program aplikasi (sering kali hanya disebut aplikasi) adalah program yang dibuat oleh pemakai yang ditujukan untuk melakukan suatu tugas khusus. Menurut Jogiyanto (2004:4), aplikasi merupakan program yang berisikan perintah-perintah untuk melakukan pengolahan data. Aplikasi secara umum yaitu suatu proses dari cara manual yang ditransformasikan ke komputer dengan membuat sistem atau program agar data diolah lebih berdaya guna secara optimal[1]. Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa pengertian aplikasi adalah program siap pakai yang dibuat oleh perusahaan komputer untuk para pemakai yang telah dirancang untuk membuat pengguna lebih produktif.

2.3 Metode Scoring System

Sisi diagnosis suatu proses pengukuran atribut adalah pemberian makna atau interpretasi terhadap skor skala yang bersangkutan. Sebagai suatu hasil ukur berupa angka (kuantitatif), *Scoring System* yang disebut juga sebagai skor skala, memerlukan suatu norma pembanding agar dapat diinterpretasikan secara kualitatif. Pada dasarnya, interpretasi skor skala selalu bersifat normatif, artinya makna skor diacukan pada posisi relatif skor dalam suatu kelompok yang telah dibatasi terlebih dahulu. Hal ini dapat dilakukan dengan bantuan statistik deskriptif dari distribusi data skor kelompok yang umumnya mencakup banyaknya subjek (n) dalam kelompok, *mean* skor skala (M), deviasi standar skor skala (s) dan varians (s^2), skor minimum (X_{min}) dan maksimum (X_{max}), dan statistik-statistik lain yang dirasa perlu. Deskripsi data ini memberikan gambaran penting mengenai keadaan distribusi skor skala pada kelompok subjek yang dikenai pengukuran dan berfungsi sebagai sumber informasi mengenai keadaan subjek pada aspek variabel yang diteliti (Wardhani, 2005) [3]. Suatu skor yang ditentukan melalui prosedur penskalaan akan menghasilkan angka-angka pada level pengukuran interval dan interpretasikan hanya dapat dihasilkan kategori-kategori atau kelompok-kelompok skor pada level ordinal. Skor-skor mentah (*raw score*) yang dihasilkan suatu skala merupakan penjumlahan dari skor item-item dalam skala itu. Langkah-langkah penentuan kategorisasi berdasarkan jenjang (ordinal) menurut Saifuddin (2004) adalah sebagai berikut:

1. Menentukan data statistik secara deskriptif berupa rentang minimum (X_{min}), rentang maksimum (X_{max}), luas jarak sebaran, mean teoritis (μ) dan deviasi standar (σ).
2. Menghitung data statistik secara deskriptif sebagai berikut:
 - a. X_{min} = banyaknya pertanyaan * nilai minimum
 - b. X_{max} = banyaknyapertanyaan * nilai maksimum
 - c. luas jarak sebaran = $X_{max} - X_{min}$
 - d. σ = luas jarak sebaran / 6
 - e. μ = banyaknya pertanyaan * banyaknya kategori
3. Menghitung p dengan menggunakan tabel distribusi normal, terlebih dahulu menentukan Z_{min} dan Z_{max} dengan rumus:
 - a. $Z_{min} = (X_{min} - \mu) / \sigma$
 - b. $Z_{max} = (X_{max} - \mu) / \sigma$
4. Memilih P dengan nilai yang maksimal sehingga dapat ditemukan rentang skala prioritas dengan 3 (tiga) kategori,yaitu:
 - a. $X < (\mu - (p * \sigma))$ kategorinya tidak layak
 - b. $(\mu - (p * \sigma)) \leq X < (\mu + (p * \sigma))$ kategorinya layak

- c. $(\mu + (p * \sigma)) \leq X$ kategorinya sangat layak

Perhitungan X_{min} , X_{max} , Luas jarak sebaran, Standart deviasi, Mean teoritis, Z_{min} , dan Z_{max} Penentuan P_{min} dan P_{max} dengan distribusi normal ($p=(X-\text{mean teoritis})/\text{standart deviasi}$) Cetak range tidak layak, Cetak range layak, Cetak range sangat layak. *EndInput* data statistik deskriptif (jumlah pertanyaan, nilai minimum jawaban, nilai maksimum jawaban, jumlah kategori) $P_{max} > P_{min}$ Perhitungan : $X \leq X \leq X$ sangat layak. Ya Perhitungan : $X \leq X \leq X$ sangat layak tidak Keterangan:

- X = skor atau nilai
- μ = mean teoritis
- σ = standar deviasi.[3]

2.5 Android

Android adalah sebuah sistem operasi perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi Nazaruddin Safaat ,(2012,hal 1). Android menyediakan *Flatfrom* terbuka daripada pengembang untuk menciptakan aplikasi. Awalnya *Google Inc* membeli *Android Inc* yang merupakan pendatang baru yang membuat piranti lunak untuk ponsel (*Smartphone*). Kemudian untuk mengembangkan android dibentuklah *Open Handset Alliance Konsorium* dari 34 perusahaan peranti kertas, peranti lunak, dan telekomunikasi, termasuk *Google, HTC, Intel Motorola, Qualcomm, T-Mobile, dan Nvidia*[6].

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum menerapkan metode *Scoring System* kedalam bentuk sebuah bahasa pemrograman, terlebih dahulu menganalisa mengenai cara sistem yang akan dihasilkan. Berbagai jenis metode yang dapat diaplikasikan dalam perancangan aplikasi berbasis Android salah satunya adalah metode *Scoring System* yaitu perancangan aplikasi berbasis Android dikomputer, dimana keseluruhan pembelajaran dari manualisasi digantikan dengan komputer, karena dalam pembelajaran manual masih terdapat banyak kekurangan misalnya waktu, buku, tenaga pengajar, dan minat belajar siswa/i, sehingga semua kekurangan yang ada dibantu dengan media komputer.

Dalam membuat aplikasi ini metode yang dilakukan dengan pengamatan langsung dengan *user* baik siswa mau pun guru. Pada penelitian ini data dan informasi yang didapat pada buku-buku yang berkaitan dengan materi bahasa baku dan non baku. Selanjutnya untuk latihan kemampuan pemahaman dilakukan dengan proses penentuan kategorisasi, skala prioritas secara kategorisasi jenjang (ordinal) menggunakan *Scoring System*.

Pada contoh kasus dibawah ini berupa soal latihan pilihan ganda tentang pemahaman bahasa baku dan non baku, terdapat 20 soal latihan yang akan dijawab dibawah ini :

- Daftar Kata Baku Dibawah ini yang merupakan kelompok kata baku adalah....
 - Ijasah, izin, karir(A)
 - Ijazah, karier, sistem
 - Izin, karier, analisa
 - Aktiv, izin, apotek
- Kata yang bercetak miring dalam kalimat berikut ini termasuk kata baku, kecuali
 - Dalam menghadapi masalah kelompok, tidak boleh bertindak terlalu *ekstrim*
 - Pria itu memiliki *karisma* yang tinggi.
 - Semakin hari masalah ini semakin *Kompleks*.
 - Kakek membeli obat ke *apotek* .(D)
- Daftar Kata Baku dibawah ini yang merupakan kelompok kata baku kecuali.....
 - Abjad, Apotek, Diagnosis
 - Aktif, Bus, Ekstra
 - Asas, detil, Izin(C)
 - Antre, Cabai, Formal
- kata baku dibawah ini kecuali....
 - Masjid
 - Lubang
 - Makhluk
 - milyar (D)
- kata tidak baku dibawah ini adalah....
 - Kuitansi(A)
 - Metode
 - Misi
 - nafas
- kata baku dibawah ini adalah....
 - Risiko
 - syah (B)
 - sistim

- D. silahkan
7. kata tidak baku dibawah ini kecuali.....
- A. subyektif
 - B. tauladan
 - C. Telanjur(C)
 - D. terlantar
8. kata baku dibawah ini adalah....
- A. Zaman
 - B. trampil
 - C. terlantar
 - D. yudikatip(D)
9. kata tidak baku kecuali.....
- A. sekedar
 - B. sorga
 - C. C.nampak
 - D. Subjek(D)
10. Kata tidak baku dibawah ini adalah....
- A. Vila
 - B. Ubah
 - C. nasehat (C)
 - D. Wujud
11. Dibawah ini yang termasuk daftar kata baku ialah...
- A. Astronot, Brandal, Bertaubat
 - B. Belangko, Cabe, Catet
 - C. Birahi, Brantas, Bilang
 - D. Cakra, Catat, Cicak.(D)
12. Dibawah ini yang termasuk daftar kata tidak baku ialah...
- A. Beri tahukan, Fondasi, Formal
 - B. Fiktif, Galeri, Gaib
 - C. Faforit, panatik, Focus(C)
 - D. Firaun, Gorden, Granat
13. Dibawah ini kalimat baku ialah...
- A. Mempersingkat Waktu(A)
 - B. Mengatasi ketertinggalan
 - C. Maju ke depan
 - D. Mundur ke belakang
14. Sebuah kata baku yang menjadi kata tidak baku karena menghilangkan...
- A. Huruf
 - B. Huruf Vokal(B)
 - C. Koma
 - D. Titik
15. kata tidak baku dibawah ini kecuali....
- A. milyar
 - B. Modern(B)
 - C. mulya
 - D. pungkir
16. Kata baku dibawah ini adalah kecuali.....
- A. Jenderal
 - B. Kategori(B)
 - C. komplit
 - D. Kongres
17. kata tidak baku dibawah ini adalah....
- A. Konferensi(A)
 - B. Konkret
 - C. kreatifitas
 - D. Kualifikasi
18. Daftar Kata dibawah ini merupakan kata baku adalah....
- A. Gizi, Hakikat, ijasah
 - B. Ekstrem, hipotesa, Embus
 - C. handal, Analisis, Aktivitas
 - D. Februari, Fondasi, Frekuensi(D)
19. daftar kata baku dibawah ini kecuali...

- A. Formal
 - B. hisap(B)
 - C. Ijazah
 - D. Hafal
20. kata tidak baku dibawah ini kecuali...
- A. Imbau (A)
 - B. jadual
 - C. justeru
 - D. hirarki

Dari soal diatas, jika setiap satu soal yang dijawab dengan benar maka untuk nilai skornya akan bertambah 5, dan jika setiap satu soal yang dijawab salah maka untuk nilai skornya dikurangi 0. Data nilai 5 dan 0 didapat dari nilai maximum dan minimum, yang artinya nilai maximum adalah nilai jawaban yang benar dan nilai minimum untuk nilai jawaban yang salah. Berdasarkan penjelasan diatas maka pada soal latihan terdapat 20 soal, dimana 14 soal dijawab dengan benar dan 6 soal yang dijawab salah, maka nilai skor yang didapat dari jawaban benar adalah 70, dan nilai skor dari jawaban salah adalah 0. Jadi hasil skor dari 20 soal latihan diatas adalah 70.

Langkah selanjutnya adalah untuk menentukan kategori tingkat pemahaman materi dari hasil nilai latihan yang sudah dijawab sebagai berikut.

1. Menentukan data statistik secara deskriptif berupa rentang minimum (Xmin), rentang maksimum (Xmax), luas jarak sebaran, mean teoritis (μ) dan deviasi standar (σ) dengan data pada tabel berikut:

Tabel 1. Parameter metode *scoring system*

No	Parameter	Jumlah	Keterangan
1.	Banyak pertanyaan	20	Banyaknya soal
2.	Nilai Minimum	0	Nilai Terendah
3.	Nilai Maksimum	5	Nilai Tertinggi

Tabel 2. Kategori penilaian *scoring system*

No	Jenis Kategori
1.	Kurang Baik
2.	Baik
3.	Sangat Baik

2. Menghitung data statistik secara dekriptif sebagai berikut:

- a. $X_{min} = \text{banyaknya pertanyaan} * \text{nilai minimum}$
Maka: $X_{min} = 20 * 0 = 0$
- b. $X_{max} = \text{banyaknyapertanyaan} * \text{nilai maksimum}$
Maka: $X_{max} = 20 * 5 = 100$
- c. $\text{luas jarak sebaran} = X_{max} - X_{min}$
Maka: $\text{Luas jarak sebaran} = 100 - 0 = 100$
- d. $\sigma = \text{luas jarak sebaran} / 6$
Maka: $\sigma = 100 / 6 = 16,6$
- e. $\mu = \text{banyaknya pertanyaan} * \text{banyaknya kategori}$
Maka: $\mu = 20 * 3 = 60$

Tabel 3. Tabel Perhitungan

Variabel	Rumus	Perhitungan	Hasil
Xmin	nPertanyaan * nilai minimum	20 x 0	0
Xmax	nPertanyaan * nilai maksimum	20 x 5	100
Luas jarak sebaran	Xmax- Xmin	100 – 0	100
σ (Deviasi Standart)	Luas jarak sebaran/6	100/6	16,6
μ (Mean Teoritis)	nPertanyaan * nKategori	20 x 3	60

Keterangan:

Yang dimaksud (nPertanyaan* nilai minimum) adalah banyaknya pertanyaan*nilai minimum, maka (n) adalah banyaknya data dari variabel.

3. Menghitung p dengan menggunakan tabel distribusi normal, terlebih dahulu menentukan Zmin dan Zmax dengan rumus:

a. $Z_{min} = (X_{min} - \mu) / \sigma$

Maka:

$Z_{min} = (0 - 60) / 16,6 = -3,61$

b. $Z_{max} = (X_{max} - \mu) / \sigma$

Maka:

$Z_{max} = (100 - 60) / 16,6 = 2,4$

Tabel 4. Perhitungan Z_{min} dan Z_{max}

Variabel	Perhitungan	Hasil
Z_{min}	$(0 - 60) / 16,6$	-3,61
Z_{max}	$(100 - 60) / 16,6$	2,4

Langkah yang harus diperhatikan adalah menghitung nilai P (Probalitas) dengan menggunakan tabel distribusi normal agar dapat mempermudah katagorisasi dan memiliki nilai sesuai dengan ketentuan kategorisasinya masing-masing. Nilai P diambil dari hasil nilai Z_{min} dan Z_{max} , kemudian dilihat dari tabel distribusi normal. Dan berikut tabel distribusi normal.

Setelah medapatkan Z_{min} dan Z_{max} , maka langkah selanjutnya adalah melihat tabel distribusi normal sebagai berikut:

Tabel 5. Tabel ditribusi normal

Z	0,00	0,01
-3,7	0,00011	0,00010
-3,6	0,00016	0,00015
-3,5	0,00023	0,00022
-3,4	0,00034	0,00032
-3,3	0,00048	0,00047
-3,2	0,00069	0,00066
-3,1	0,00097	0,00094
0,0	0,5000	0,5040
1,9	0,9713	0,9719
2,0	0,9772	0,9778
2,1	0,9821	0,9826
2,2	0,9861	0,9864
2,3	0,9893	0,9896
2,4	0,9918	0,9915
2,5	0,9937	0,9934

Setelah terlihat dari tabel distribusi normal diatas, maka dapat disimpulkan bahwa nilai P atau probalitas minimum (P_{min}) dan nilai Probalitas maksimum (P_{max}) adalah sebagai berikut :

1. $P_{min} = Z_{min}$ (tabel distribusi)

Maka : -3,61 sama artinya dengan -3,6 + 0,01 jadi pada tabel -3,6 bagian 0,01 tabel distribusinya 0,00015

2. $P_{max} = Z_{max}$ (tabel distribusi)

Maka : 2,4 tabel distribusinya 0,9918

Pada tahap selanjutnya menjelaskan proses pemilihan P dengan nilai maksimal, sehingga dapat ditemukan rentang skala prioritas dengan tiga kategori. Telah diketahui $P_{max} > P_{min} = 0,9918 > 0,00015$. Maka yang digunakan adalah nilai yang diambil dari Z_{max} pada tabel distribusi normal pada tahapan sebelumnya dan perhitungan selanjutnya akan menggunakan P_{max} yang bernilai 0,9918.

Tabel 6. Tabel perhitungan P_{min} dan P_{max}

Variabel	Perhitungan	Hasil
P_{min}	Z_{min} tabel distribusi -3,61	0,00015
P_{max}	Z_{max} tabel distribusi 2,4	0,9918

4. Memilih P dengan nilai yang maksimal sehingga dapat ditemukan rentang skala prioritas dengan 3 (tiga) kategori,yaitu:

a. $X < (\mu - (p * \sigma))$ kategorinya Kurang Baik

$X < (60 - (0,9918*16,6)) = 44$ maka $X < 44$ (Kurang Baik).

b. $(\mu - (p * \sigma)) \leq X < (\mu + (p * \sigma))$ kategorinya Baik

$(60 - (0,9918*16,6)) = 44 \leq X < (60 + (0,9918*16,6)) = 76$ maka $44 \leq X < 76$ (Baik).

c. $(\mu + (p * \sigma)) \leq X$ kategorinya Sangat Baik

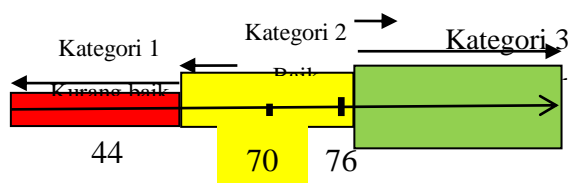
$$(60 + (0,9918 \cdot 16,6)) = 76 \leq (\text{Sangat Baik}).$$

Tabel 7. Perhitungan kategori

Kategori	Perhitungan	Hasil
Kategori 1	$X < (60 - (0,9918 \cdot 16,6))$	Kurang Baik ($X < 44$)
Kategori 2	$(60 - (0,9918 \cdot 16,6)) = 233 \leq X < (300 + (0,9918 \cdot 16,6))$	Baik ($44 \leq X < 76$)
Kategori 3	$(60 + (0,9918 \cdot 16,6))$	Sangat Baik ($76 \leq X$)

5. Cetak range kategori

Pada cetak range ini, apabila dilakukan perhitungan nilai terhadap ketiga kategori dengan memasukkan nilai-nilai yang didapat sebelumnya, jika nilai range yang diperoleh lebih kecil dari nilai 44 maka kategori pertama **Kurang Baik**, kemudian jika nilai range diantara 44 ke 76 maka kategori kedua **Baik**, dan jika nilai range tidak lebih kecil sama dengan 76 maka kategori ketiga **Sangat Baik**. Secara keseluruhan pada tahapan terakhir yang telah dijelaskan diatas maka nilai dari 20 soal adalah 70, jadi nilai 70 berada pada skor antara 44 dan 76 maka kategorinya baik. dapat dilihat pada gambar 3.1.



Gambar 1. Cetak range kategori

4.1 Implementasi Program

Tampilan ini merupakan tampilan utama masuk dari aplikasi menuju kemenu utama untuk mengakses kemenu lainnya, terlihat pada gambar 2 berikut ini:



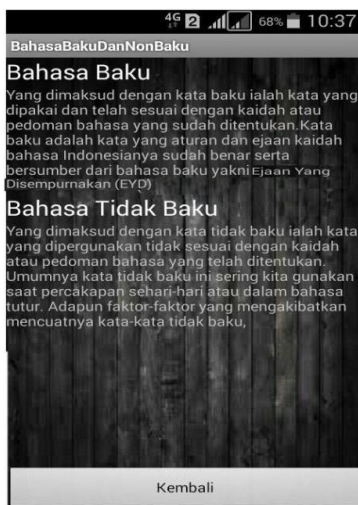
Gambar 2. Tampilan Menu Utama

Tampilan menu pilihan untuk memilih menu yang akan dipilih, dimulai dari menu materi, kamus, latihan, about, dan kembali, terlihat pada gambar 3 berikut.



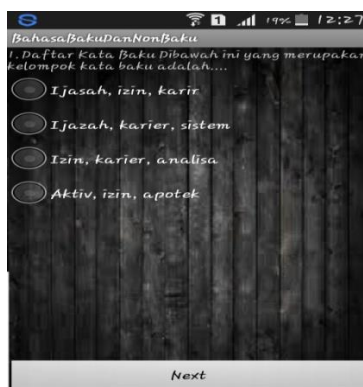
Gambar 3. Tampilan Menu Pilihan

Pada tampilan menu materi ini akan menampilkan berupa tampilan materi pertama tentang materi bahasa bakudannon baku, terlihat pada gambar 4 dibawah ini:



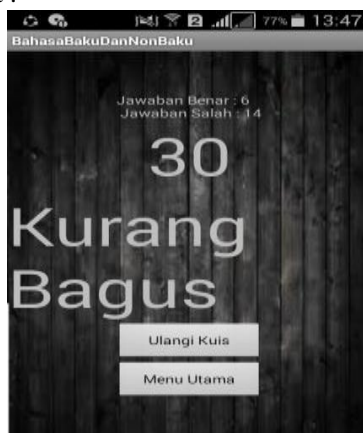
Gambar 4. Tampilan Menu Materi

Pada tampilan menu latihan yang ditampilkan berupa soal latihan pilihan ganda tentang pemahamman bahasa baku dan non baku, sebagai berikut:



Gambar 5. Tampilan Menu Latihan

Pada tampilan penilaian ini, penilaian sudah di terapkan menggunakan metode *scoring System* untuk menentukan skor dari hasil, sebagai berikut :



Gambar 6. Tampilan Penilaian

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian yang penulis lakukan mengenai aplikasi latihan pemahaman materi bahasa baku dan non baku menggunakan metode *scoring system* yang telah dirancang, penulis dapat menulis kesimpulan sebagai berikut:

1. Dengan adanya aplikasi ini akan lebih mudah bagi siswa/i untuk memahami bahasa baku dan non baku. Karena aplikasi ini sudah menggunakan sistem operasi *android*.
2. Penerapan metode *scoring system* digunakan sebagai cara untuk penilaian pemahaman materi bahasa baku dan non baku, tingkat pemahaman materinya terdiri dari 3 kategori :
 - a. Kurang Baik
 - b. Baik
 - c. Sangat Baik
3. Perancangan aplikasi latihan pemahaman materi bahasa baku dan non baku menggunakan metode *scoring system*, didalam pengimputan dan pemrosesan diperlukan *software* pendukung yaitu *IDE Eclipse Indigo*.

REFERENCES

- [1] Gunawan Jefri, "PERANCANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN ALJABAR DENGAN MENERAPKAN METODE WEB BASED LEARNING (WBL)," *Pelita Inform. Budi Darma*, vol. VIII, p. 91, 2014.
- [2] A. F. N. S.Pd and Nur Isnawati S.Pd, *PEDOMAN KATA BAKU DAN NON BAKU*. Yogyakarta: Araska, 2016.
- [3] Setiawan Rudy, "SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN UNTUK MENENTUKAN KELAYAKAN POLISI DALAM MEMEGANG SENJATA API MENGGUNAKAN SCORING SYSTEM," *Semin. Nas. Teknol. Inf. Komun. Terap.*, p. 2, 2011.
- [4] Sugiarti Ir. Yuni . M.kom, *Analisa & Perancangan UML (Unified Modelling Language) Generated VB.6*. Semarang: Graha Ilmu, 2013.
- [5] Hartono Jogyanto, *Pengenalan Komputer : Dasar Ilmu Komputer, Pemograman, Sistem Informasi, dan Intelegensi Buatan*, I. Yogyakarta: Andi, 2000.
- [6] Juhara Zamroni P., *Panduan Lengkap Pemograman Android*. Yogyakarta: Andi Offset, 2016.
- [7] Komputer Wahana, *Kupas Tuntas Aplikasi Android Bagi Peggila Traveling*. Yogyakarta: CV. ANDI OFFSET, 2013.
- [8] Enterprise Jullie, *Mengenal Dasar-Dasar Pemograman Android*. Yogyakarta: Elex Media Komputindo, 2015.
- [9] Tim EMS, *Pemrograman Android Dalam Sehari*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2015.