

**PERSEPSI SISWA DAN GURU TENTANG PELAKSANAAN UJIAN
SEKOLAH BERBASIS ANDROID (USBA)
DI SMA NEGERI 3 SUNGAI PENUH**

SKRIPSI



OLEH :

ZELKA MAHENDRA

NIM: 09.1932.15

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
KERINCI**

**JURUSAN TADRIS BIOLOGI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK)
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI
TAHUN 2021**

**PERSEPSI SISWA DAN GURU TENTANG PELAKSANAAN UJIAN
SEKOLAH BERBASIS ANDROID (USBA)
DI SMA NEGERI 3 SUNGAI PENUH**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Salah-satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd)

OLEH :

ZELKA MAHENDRA
NIM: 09.1932.15

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
KERINCI**

**JURUSAN TADRIS BIOLOGI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK)
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI
TAHUN 2021**

RAMADANI, M.Si
LIA ANGELA, S.Si, MPd
DOSEN IAIN KERINCI

Sungai Penuh, 30 SEPTEMBER 2021

Kepada Yth:
Bapak Rektor IAIN Kerinci
di_

Sungai Penuh **AGENDA**

NOMOR : 02

TANGGAL : 04/10/2021

PARAF : 

NOTA DINAS

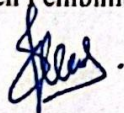
Assalamu'alaikum, Wr. Wb

Dengan hormat, setelah membaca dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara **ZELKA MAHENDRA**, NIM 09.1932.15 yang berjudul: **PERSEPSI SISWA DAN GURU TENTANG PELAKSANAAN UJIAN SEKOLAH BERBASIS ANDROID (USBA) DI SMA NEGERI 3 SUNGAI PENUH**, telah dapat diajukan untuk dimunaqasyahkan guna melengkapi tugas dan memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada jurusan Tadris Biologi fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci. Maka dengan ini kami ajukan skripsi tersebut, agar diterima dengan baik.

Demikianlah, semoga bermanfaat bagi agama, bangsa dan Negara.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Dosen Pembimbing I



RAMADANI, M.Si
NIP. 19810623 200912 2 001

Dosen Pembimbing II



LIA ANGELA, S.Si, MPd
NIP. 198802272018012001



**KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Alamat: Jalan Pelita IV Sungai Penuh. Telp. (0748) 21065 Fax. (0748) 22114 Kode Pos: 37112

PENGESAHAN

Skripsi ini berjudul “Persepsi siswa dan guru tentang pelaksanaan ujian sekolah berbasis(USBA) di SMA Negeri 3 Sungai Penuh “ ditulis oleh **ZELKA MAHENDRA**, NIM : 09.1932.15 Telah dimunaqasyahkan oleh sidang Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci pada hari Kamis tanggal 14 Oktober 2021 dan telah diterima sebagai bagian dari syarat-syarat yang harus dipenuhi guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Jurusan Tadris Biologi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.

Sungai Penuh, Oktober 2021

**Institut Agama Islam Negeri
(IAIN) Kerinci
Ketua Sidang**

Emayulia Sastria, M.Pd
NIP. 19850711 200912 2 005

Penguji I

Dr. Indah Kencanawati, M.Pd
NIP. 19780306 200501 2 006

Penguji II

Hendra Lardiman, M.Pd
NIDN.20211008801

Pembimbing I

Ramadani, M.Si
NIP. 19810623 200912 2 001

Pembimbing II

Lia Angela, S.Si, M.Pd
NIP. 198802272018012001

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : ZELKA MAHENDRA
NIM : 09.1932.15
Faukltas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Tadris Biologi
Alamat : Dujung Sakti

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul: **“Persepsi Siswa dan Guru Tentang Pelaksanaan Ujian Sekolah**

Berbasis Android di SMA Negeri 3 Sungai Penuh” adalah hasil penelitian/ karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Apabila dikemudian hari ternyata ada gugatan dari pihak lain maka hal tersebut merupakan kesalahan saya sendiri dan saya bersedia mempertanggung jawabkan di meja hukum.

Sungai penuh September 2021



ZELKA MAHENDRA

NIM :09.1932.15

**ANALISIS PERSEPSI SISWA DAN GURU TENTANG PELAKSANAAN
UJIAN SEKOLAH BERBASIS ANDROID (USBA)
DI SMA NEGERI 3 SUNGAI PENUH**

ZELKA MAHENDRA

Pembimbing Utama Ibuk Ramadani, M.Si
Pembimbing Pendamping Ibuk Lia Angela, S.Si.,M.Pd

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Tadris Biologi

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi dari Aplikasi Berbasis Android Ujian Sekolah (USBA) di SMAN 3 Sungai Penuh. Jenis penelitian ini adalah deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data dengan wawancara dan dokumentasi. Sumber data yang digunakan adalah data primer dan data sekunder, yang dianalisis dengan menggunakan teknik triangulasi. Jumlah informan dalam hal ini penelitian sebanyak 6 orang yaitu operator USBA dan siswa kelas XII SMAN 3 Sungai Penuh. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses implementasi USBA di SMAN 3 Sungai Penuh sama dengan proses pelaksanaan ujian konvensional, namun pada Siswa USBA lebih mandiri. Keuntungan USBA termasuk ujian yang bisa dilakukan dimana saja, biaya USBA lebih hemat daripada ujian kertas, hasil tes bisa terlihat setelah siswa selesai mengikuti ujian, dengan USBA ini meminimalkan terjadinya kecurangan oleh siswa. Kendala dalam mengimplementasikan USBA adalah rendahnya kapasitas jaringan internet. Membandingkan ujian konvensional dengan USBA, ada banyak perbedaan diantara keduanya, hal ini terlihat dari peralatan yang digunakan, bentuk soal, waktu pengambilan soal, tempat dan biaya operasional ujian.

Kata kunci: ujian sekolah, berbasis android, analisis.

**STUDENT AND TEACHER PERCEPTIONS ABOUT THE
IMPLEMENTATION OF ANDROID BASED
SCHOOL EXAMS (USBA) AT
SMA NEGERI 3 SUNGAI PENUH**

ZELKA MAHENDRA

Main Supervisor Ibuk Ramadani, M.Si
Vice Supervisor Ibuk Lia Angela, S.Si., M.Pd

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Tadris Biologi

ABSTRACT

This study aims to determine the implementation of the Android-Based School Examination (USBA) at SMAN 3 Sungai Penuh. This type of research is descriptive with a qualitative approach. Data collection techniques by interview and documentation. The data sources used were primary data and secondary data, which were analyzed by using triangulation techniques. The number of informants in this study were 6 people, namely USBA operators and class XII students of SMAN 3 Sungai Penuh. The results showed that the USBA implementation process at SMAN 3 Sungai Penuh was the same as the conventional exam implementation process, but at USBA students were more independent. The advantages of USBA include exams that can be done anywhere, USBA costs are more efficient than paper exams, test results can be seen after students have finished taking exams, with this USBA minimizing the occurrence of cheating by students. Constraints in implementing USBA are the low capacity of the internet network. Comparing conventional exams with USBA, there are many differences between the two, this can be seen from the equipment used, the form of the questions, the time for taking the questions, the place and the operational costs of the exam.

Keyword: school exams, android-based, analysis

PERSEMBAHAN DAN MOTTO

PERSEMBAHAN

*Sujud syukur ku persembahkan kepada Mu Ya Allah...
Tuhan yang maha Agung dan Maha Tinggi...
Dengan ikhtiar dan Do'a telah
Kini telah ku gapai sebuah cita
Ku raih Mimpi dan angan ku
Sebagai awal untuk menatap Masa depan
Dengan ini ku persembahkan untuk orang terkasih ,Ibu dan Ayah
Terimakasih atas kasih sayang Pengorbanan,
Dan Limpah Do'a untuk Anak Mu yang tak berkesudahan
Terimakasih untuk Kakak dan Adik ku tercinta...
Terimakasih telah menjadi penyemangat untuk menyelesaikan Karya ini...
Dan teman teman program study Tadris Biologi fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan
Serta semua pihak yang bertanya "kapan sidang?" "Kapan wisuda"
Dan kalian semua adalah penyemangat dan alasanku segera menyelesaikan tugas
akhir ini (skripsi)*

MOTTO

أَمْ مَنْ هُوَ قُنْتُ أَيْنَاءَ اللَّيْلِ سَاجِدًا وَقَلْبِي يَحْذَرُ الْآخِرَةَ وَيَرْجُو رَحْمَةَ رَبِّهِ قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولَؤَالِ الْأَلْبَابِ ٩

Artinya: Katakanlah: "Adakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui?" Sesungguhnya orang yang berakallah yang dapat menerima pelajaran. (QS. Azzumar: 9).¹

¹ Departemen agama, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Jakarta: Yayasan Penterjemah, 2006), cet, Ke-1, h. 747.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah rabbil'alamin , puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah Swt atas rahmat dan karunia-Nya jualah sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul: **“PERSEPSI SISWA DAN GURU TENTANG PELAKSANAAN UJIAN SEKOLAH BERBASIS ANDROID (USBA) DI SMA NEGERI 3 SUNGAI PENUH “** yang telah membimbing umat manusia dari alam kejahilan kepada alam kebenaran. Semoga isi dan makna yang terkandung di dalam skripsi ini dapat di pahami di lembaga pendidikan dan segenap pembaca, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. H. Asa'ari, M.Ag., Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci dan Wakil Rektor I Bapak Dr. Ahmad Jamin, S.Ag, S.IP, M.Ag., Wakil Rektor II Bapak Dr. Jafar Ahmad, M.Si., dan Wakil Rektor III Bapak Halil Khusairi, M.Ag., yang telah memberikan pengarahan dan bantuan kepada penulis.
2. Bapak Dr. Hadi Candra, M.Pd., Dekan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci dan Wakil Dekan Dekan I Bapak Dr. Saaduddin, M.PdI., Wakil Dekan II Bapak Dr. Suhaimi, M.Pd., dan Wakil Dekan III Bapak Eva Ardinal, MA,. yang telah memberikan pengarahan dan bantuan kepada penulis.

3. Ibuk Ramadani, M.Si sebagai pembimbing I dan Ibuk Lia Angela, S.Si.,M.Pd sebagai pembimbing II yang dengan ketulusan hati telah mengarahkan dan membimbing penulis dalam penyusunan skripsi ini memberikan perhatian, bimbingan dan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak/Ibu Dosen, karyawan di lingkungan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci yang turut membantu penulis dengan memberikan saran dan masukan yang dibutuhkan dalam penulisan Skripsi ini.

Dan atas segala bantuan yang telah diberikan itu agar menjadi amal baik di sisi Allah Swt, amin...

Wassalamu'alaikum Wr Wb

Sungai Penuh , Oktober 2021
Penulis

ZELKA MAHENDRA
NIM: 09.1932. 15

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
NOTA DINAS.....	iii
PENGESAHAN	iv
PERSEMBAHAN DAN MOTTO	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
ABSTRAK	x

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Batasan Masalah	5
C. Rumusan Masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian	6

BAB II KAJIAN TEORI

A. Persepsi Siswa	8
1. Definisi Persepsi	8
2. Faktor-faktor dalam persepsi.....	9
3. Proses terjadinya persepsi	10
4. Indikator Persepsi	11
5. Persepsi siswa.....	12
B. Teknologi Digital.....	12
1. Pengertian Teknologi Digital	12

2. Pemanfaatan Teknologi Digital dalam bidang pendidikan	13
C. Ujian Sekolah Berbasis Android	16
1. Pengertian Ujian Sekolah berbasis android	16
2. Android	17
3. Ujian Sekolah Berbasis Android	18
D. Penelitian Relevan	20
E. Kerangka Pemikiran	24

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	25
B. Tempat dan Waktu Penelitian	25
C. Sumber dan Jenis Data.....	26
D. Informan Penelitian	27
E. Teknik Pengumpulan Data.....	28
F. Instrumen Penelitian	30
G. Teknik Analisa Data	31
H. Teknik Keabsahan Data	32
I. Prosedur Penelitian	34

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	36
B. Pembahasan.....	49

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	61
B. Saran	62

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan penting dalam kehidupan karena pendidikan merupakan wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan merupakan suatu upaya manusia untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dalam rangka membentuk nilai, sikap dan kepribadian seseorang. Pendidikan mempunyai peran yang adil dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dan berguna bagi bangsa itu sendiri. Sumber daya manusia yang berkualitas dicetak untuk menjadi motor penggerak kemajuan dan kemakmuran bangsa. Kemajuan sebuah negara sangat bergantung pada kemampuan sumber daya manusia (SDM) yang dimiliki. Pendidikan yang diselenggarakan secara formal di sekolah seperti pembelajaran, akan sangat berpengaruh terhadap berlangsungnya pendidikan yang berkualitas. Untuk mengetahui kualitas pendidikan dilakukan Penilaian Pendidikan¹.

Berdasarkan Permendikbud Nomor 23 Tahun 2016 Tentang standar penilaian pendidikan, penilaian adalah proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik. Kemudian lingkup penilaian pendidikan pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah terdiri atas penilaian hasil belajar oleh pendidik, penilaian hasil belajar oleh satuan

¹ (Junaidi Sirad, 2015).

pendidikan, dan penilaian hasil belajar oleh pemerintah. Penilaian hasil belajar oleh pendidik bertujuan untuk memantau dan mengevaluasi proses, kemajuan belajar, dan perbaikan hasil belajar peserta didik secara berkesinambungan. Penilaian hasil belajar oleh satuan pendidikan bertujuan untuk menilai pencapaian Standar Kompetensi. Penilaian hasil belajar oleh Pemerintah bertujuan untuk menilai pencapaian kompetensi lulusan secara Nasional pada mata pelajaran tertentu. Penilaian hasil belajar oleh satuan pendidikan dilakukan dalam bentuk ujian sekolah/madrasah. Perkembangan teknologi digital di era industri 4.0 saat ini telah membawa perubahan dan mempengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk di bidang pendidikan.

Teknologi digital adalah hal yang paling mempengaruhi sistem pendidikan di dunia saat ini. Hal ini disebabkan karena aspek efektivitas, efisiensi dan daya tarik yang ditawarkan oleh pembelajaran berbasis teknologi digital. Jika pada tahun 1980an, benda-benda konkrit artifisial mendominasi penggunaannya sebagai alat visualisasi konsep-konsep abstrak, kini visualisasi berbasis teknologi digital marak digunakan sebagai alat bantu yang lebih efektif, efisien, interaktif, dan atraktif².

Digitalisasi sekolah merupakan implementasi dari *new learning*, yang disiapkan untuk menghadapi revolusi industri 4.0 karakteristik *new learning* tersebut adalah *student centered*, *multimedia*, *collaborative word*, *information exchange*, dan *critical thinking and informed decision making*. Alokasi dana

² Hoyles L (2010) *Mathematic education & technologi rethinking the terrain*, Germany.

pengembangan program tersebut disiapkan melalui dana Bantuan Operasional Sekolah (BOS) berupa BOS Afirmasi dan BOS Kinerja. Dana BOS Afirmasi untuk mendukung operasional rutin dan mengakselerasi pembelajaran bagi sekolah yang berada di daerah tertinggal dan sangat tertinggal dengan alokasi dana sebesar Rp2,85 triliun³.

Selain itu disiapkan juga dana BOS Kinerja sebesar Rp1,49 triliun, yang dialokasikan untuk sekolah yang dinilai berkinerja baik dalam menyelenggarakan layanan pendidikan. Petunjuk teknis mengenai penggunaan BOS Afirmasi dan BOS Kinerja diatur melalui Peraturan Mendikbud Nomor 31 Tahun 2019. Sementara itu sebagai langkah awal, program Digitalisasi Sekolah akan direalisasikan kepada 30.227 sekolah melalui BOS Afirmasi dan 6.004 sekolah melalui BOS Kinerja. Melalui program ini, Pemerintah akan memberikan sarana pembelajaran di sekolah berupa tablet kepada 1.753.000 siswa kelas VI, kelas VII, dan kelas X di seluruh Indonesia.

Salah satu bentuk penerapan digitalisasi sekolah adalah USBA (Ujian Sekolah Berbasis Android), USBA (Ujian Sekolah Berbasis Android) merupakan ujian sekolah dengan menggunakan komputer yang dilengkapi perangkat lunak (*software* berbasis android) yang khusus dikembangkan untuk Ujian Sekolah dengan tingkat kesulitan berjenjang yang dapat disesuaikan mulai ulangan harian hingga level yang sama dengan Ujian Nasional Tertulis (Situs *Sistem Pendidik*). Proses penggunaan android dalam melaksanakan Ujian Sekolah

³ Febrianto, (2016) *Pengembangan Sistem Ujian Online Berbasis Web pada mata pelajaran teknik listrik disekolah menengah kejuruan yogyakarta*.

memiliki beberapa keuntungan, diantaranya 1) tidak perlu pengawasan 2) mudah dilaksanakan dengan HP Siswa 3) Menggunakan pengaturan sesi ujian dengan token 4) Dapat digunakan untuk Ulangan Harian, *Try Out* hingga Ujian Nasional 5) Tanpa koreksi karena Nilai langsung terkirim ke *Server* dan dapat langsung diinfokan hingga dikirimkan ke Orang Tua melalui SMS (Situs *sistem pendidik*).

SMA Negeri 3 Sungai Penuh merupakan salah satu sekolah menengah yang telah menerapkan sistem ujian berbasis android. Berdasarkan informasi yang penulis temukan, SMA Negeri 3 Sungai Penuh menerima bantuan digitalisasi sekolah. Sarana yang diberikan pemerintah yakni *Smartphone Android* sebanyak 252 Unit. Hal ini disampaikan oleh kepala SMA Negeri 3 Sungai penuh Bapak Azwardi.(26 Desember 2019) di SMA Negeri 3 Sungai Penuh menyatakan :
 “SMA N. 3 Sungai Penuh, telah memulai pembelajaran digitalisasi siswa dan guru harus siap dihadapkan dengan pembelajaran berbasis android dan serba digital. Mulai Januari 2020 kita baru menyiapkan untuk seluruh siswa kelas X sebanyak 252 unit tablet oleh sebab itu guru yang mengajar kelas X wajib bisa mengoperasikan android sebagai media utama dalam proses pembelajaran digitalisasi. USBA ini juga banyak sekali keunggulan nya dibanding kan dengan yang lain. Semoga semua dimudahkan dalam proses ujian. Tujuan dari pelaksanaan Ujian Sekolah Berbasis Android ini yang pertama agar lebih efektif dalam pelaksanaan dan penganggarannya, kemudian yang kedua sekaligus melatih siswa untuk berliterasi digital sebagai media pembelajaran. Ujian ini bisa di rumah bisa di mana saja, tetapi untuk teknisnya kita atur dalam ruangan. Sedangkan soalnya dalam bentuk pilihan ganda yang disusun oleh MGMP,

soalnya bervariasi dari 35 sampai 40 soal yang akan dijawab dengan standar waktu 60 menit, soal diacak, kecil kemungkinan terjadi kecurangan sebab ketika siswa sudah masuk aplikasi maka tidak bisa keluar lagi mencari jawaban, siswa tidak bisa berbuat curang karena waktu pengerjaan terbatas, ketika waktu habis maka soalnya akan dilanjutkan ke nomor berikut.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Batu Bara (2018) yang menemukan beberapa kelemahan dari aplikasi android diantaranya : 1. Ukuran dan besaran file aplikasi cukup besar sehingga membutuhkan ruang memori yang cukup besar pula 2. Penggunaan aplikasi diharuskan tersambung ke internet sehingga membuat masing-masing pemuat *device* android sangat bergantung pada jaringan internet⁴. Berdasarkan uraian di atas, peneliti bermaksud meneliti bagaimana pelaksanaan Ujian Sekolah Berbasis Android (USBA) yang peneliti beri judul : **ANALISIS PERSEPSI SISWA DAN GURU TENTANG PELAKSANAAN UJIAN BERBASIS ANDROID (USBA) DI SMA NEGERI 3 SUNGAI PENUH.**

B. Batasan Masalah

Agar penelitian ini nantinya tidak keluar dari pembahasannya, maka penulis membatasi masalah yang akan dibahas, yaitu untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan Ujian Sekolah Berbasis Android (USBA) di SMA Negeri 3 Sungai Penuh yang dilihat dari proses, kelebihan, kekurangan serta perbandingan ujian konvensional dengan USBA di SMA Negeri 3 Sungai Penuh.

⁴ Batu Bara, M. D & Indra, E (2015) *Perencanaan dan pembuatan Aplikasi*

maka hal itu penulis maksudkan sebagai pelengkap dan penyempurnaan pembahasan nantinya.

C. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang penelitian yang telah diuraikan sebelumnya, maka yang menjadi pokok permasalahan dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pelaksanaan USBA di SMA Negeri 3 Sungai Penuh ?
2. Bagaimana persepsi siswa tentang pelaksanaan USBA di SMA Negeri 3 Sungai Penuh ?
3. Bagaimana persepsi guru tentang pelaksanaan USBA di SMA Negeri 3 Sungai Penuh ?
4. Apasaja kendala yang ditemukan pada saat pelaksanaan USBA di SMA Negeri 3 Sungai Penuh ?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan diadakannya penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui Bagaimana gambaran umum pelaksanaan USBA di SMA Negeri 3 Sungai Penuh ?
2. Untuk mengetahui bagaimana persepsi siswa tentang pelaksanaan USBA di SMA Negeri 3 Sungai Penuh ?
3. Untuk mengetahui bagaimana persepsi guru tentang pelaksanaan USBA di SMA Negeri 3 Sungai Penuh ?

4. Untuk mengetahui apasaja kendala yang ditemukan pada saat pelaksanaan USBA di SMA Negeri 3 Sungai Penuh ?

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah :

1. Secara Teoritis

- a. Penelitian ini dapat memberikan kejelasan secara teoritis mengenai pelaksanaan Ujian Sekolah Berbasis Android (USBA) di SMA Negeri 3 Sungai Penuh.
- b. Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan kajian atau referensi ilmiah bidang pendidikan maupun menjadi bahan penelitian untuk penelitian lanjutan dengan permasalahan sejenis.

2. Secara Praktis

a. Bagi Peneliti

Dapat mengaplikasikan ilmu yang diperoleh dan mendapatkan wawasan serta pengalaman mengenai Penggunaan Android dalam Pelaksanaan Ujian Sekolah Di SMA Negeri 3 Sungai Penuh.

b. Bagi Siswa

Dapat memberi gambaran sejauh mana tingkat kesiapan sekolah dalam mempersiapkan Ujian Sekolah Berbasis Android (USBA) di SMA Negeri 3 Sungai Penuh.

c. Bagi Guru

Dapat memberi gambaran mengenai pelaksanaan Ujian Sekolah Berbasis Android (USBA) di SMA Negeri 3 Sungai Penuh.

d. Bagi Sekolah

Dapat memberi gambaran untuk menindaklanjuti pelaksanaan selanjutnya Ujian Sekolah Berbasis Android (USBA) di SMA Negeri 3 Sungai Penuh.



BAB II

KAJIAN TEORI

A. Persepsi Siswa

1. Definisi Persepsi

Persepsi atau dalam bahasa Inggris *Perception* berasal dari bahasa latin *perception* dari *parcipare*, yang artinya menerima atau mengambil.⁵ Secara terminologi pengertian persepsi adalah tanggapan langsung dari suatu serapan atau proses seseorang mengetahui beberapa hal melalui penginderaan. Persepsi merupakan suatu proses yang didahului oleh proses penginderaan, yaitu merupakan proses diterimanya stimulus oleh individu melalui alat indra atau juga disebut proses sensoris. Namun proses ini tidak berhenti begitu saja melainkan stimulus tersebut diteruskan dan proses selanjutnya merupakan proses persepsi. Karena itu proses persepsi tidak lepas dari proses penginderaan yang merupakan proses terdahulu dari proses persepsi.⁶

Selanjutnya menegaskan bahwa pengertian persepsi adalah proses individu dalam menginterpretasikan, mengorganisasikan dan memberi makna terhadap stimulus yang berasal dari lingkungan dimana individu itu berada yang merupakan hasil dari proses belajar dan pengalaman. Dalam pengetahuan persepsi tersebut terdapat dua unsur penting yakni interpretasi dan pengorganisasian. Interpretasi merupakan upaya pemahaman dari

⁵ Sobur (2013) Persepsi Definisi.

⁶ (Sommeng, 2012).

individu terhadap informasi yang diperolehnya. Sedangkan pengorganisasian adalah proses mengelola informasi tertentu agar memiliki makna.⁷

Setiap orang mempunyai kecenderungan dalam melihat benda yang sama dengan cara yang berbeda-beda. Perbedaan tersebut bisa dipengaruhi oleh banyak faktor, diantaranya adalah pengetahuan, pengalaman, dan sudut pandangnya. Persepsi juga bertautan dengan cara pandang seseorang terhadap suatu objek tertentu dengan cara yang berbeda-beda dengan menggunakan alat indra yang dimiliki kemudian berusaha untuk menafsirkannya.

Lebih jauh (Rakhmat, 2007) menyatakan persepsi adalah pengamatan tentang objek, peristiwa atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan⁸. Sedangkan, (Suharman, 2005) menyatakan persepsi merupakan suatu proses menginterpretasikan atau menafsir informasi yang diperoleh melalui sistem alat indra manusia. Menurutnya ada tiga aspek didalam persepsi yang dianggap relevan dengan kognisi manusia yaitu pencatatan indra, pengenalan pola, dan perhatian.⁹

Dari definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa persepsi adalah sebuah tanggapan yang diberikan secara langsung oleh seseorang melalui

⁷ Asrori (2009)

⁸ Rahmat (2007)

⁹ Suharman (2005)

proses tertentu yang bersifat kompleks dalam menerima dan menginterpretasikan suatu objek menggunakan alat indra.

2. Faktor-faktor dalam Persepsi

Menurut (Sommeng, 2012) faktor-faktor yang berperan dalam persepsi dapat dikemukakan adanya beberapa faktor yaitu¹⁰ :

a. Objek yang dipersepsi

Objek yang menimbulkan stimulus yang mengenai alat indra atau reseptor. Stimulus dapat datang dari luar individu yang mempersepsi, tetapi juga dapat datang dari dalam diri individu yang bersangkutan langsung mengenai syaraf penerima yang bekerja sebagai perseptor.

b. Alat indra

Syaraf dan susunan syaraf alat indra atau reseptor merupakan alat untuk menerima stimulus, di samping itu juga harus ada syaraf sensoris sebagai alat untuk meneruskan stimulus yang diterima reseptor ke pusat susunan syaraf, yaitu otak sebagai pusat kesadaran. Sebagai alat untuk mengadakan respon diperlukan motoris yang dapat membentuk persepsi seseorang.

c. Perhatian

Untuk menyadari atau dalam mengadakan persepsi diperlukan adanya perhatian, yaitu merupakan langkah utama sebagai suatu persiapan dalam rangka mengadakan persepsi. Perhatian merupakan pemusatan atau

¹⁰ Sommeng (2012)

konsentrasi dari seluruh aktivitas individu yang ditujukan kepada sesuatu sekumpulan objek.

3. Proses terjadinya Persepsi

Menurut (Toha, 2003) proses terbentuknya persepsi didasari pada beberapa tahapan, yaitu¹¹ :

- a. Stimulus atau rangsangan
- b. Registrasi dalam proses registrasi
- c. Interpretasi

4. Indikator Persepsi

Persepsi merupakan kesan yang diperoleh oleh individu melalui panca indra kemudian di analisis, diinterpretasi dan kemudian di evaluasi, sehingga individu tersebut memperoleh makna. Pendapat Robbins lebih melengkapi pendapat-pendapat sebelumnya, yaitu adanya unsur-unsur evaluasi atau penilaian terhadap objek persepsi. Robbins menetapkan indikator-indikator persepsi menjadi dua macam yaitu¹² ;

1. Penerimaan

Proses Penerimaan merupakan indikator terjadinya persepsi dalam tahap fisiologis, yaitu berfungsinya indra untuk menangkap rangsang dari luar.

2. Evaluasi

¹¹ Toha 2003

¹² Robbins

Rangsang-rangsang dari luar yang telah ditangkap indra, kemudian di evaluasi oleh individu. Evaluasi ini sangat subjektif. Individu yang satu menilai suatu rangsang sebagai sesuatu yang sulit dan membosankan. Tetapi individu yang lain menilai rangsang yang sama tersebut sebagai sesuatu yang bagus dan menyenangkan.

5. Persepsi Siswa

Menurut Rahman (2014) seorang anak mendapatkan pengajaran secara formal setelah dari rumah sebagai madrasah utama bagi seorang anak sebelum masuk ke sekolah¹³. Makanya sangat penting bagi guru untuk menunjukkan keteladanannya, baik dari segi perilaku, sikap, pengetahuan, perasaan, dan pemikirannya. Guru yang berpikir tentang perkembangan pendidikan dan selalu berorientasi pada peningkatan kualitas, akan melahirkan siswa yang memiliki keharmonisan dan keseimbangan dari aspek-aspek tersebut (Intelektual, rohani, emosi, dan jasmani). Dengan demikian sedapat mungkin seorang guru dapat mendorong setiap anak yang dihadapi untuk belajar karena antara satu dengan lainnya memiliki perbedaan kemampuan-kemampuan.

Purwanto (2004) menegaskan faktor guru dan cara mengajarnya merupakan faktor penting dalam belajar di sekolah. Bagaimana sikap dan kepribadian guru, tinggi rendahnya pengetahuan yang dimiliki guru, dan bagaimana cara guru itu mengajarkan pengetahuan kepada siswanya turut menentukan bagaimana hasil belajar yang dapat dicapai siswa.

¹³ Rahman 2014

Kotler (2000) dalam Isthofiyani (2014) menyatakan bahwa persepsi siswa merupakan proses dimana seorang memilih, mengorganisasikan, mengartikan masukan informasi untuk menciptakan suatu gambaran yang berarti dari dunia ini. Persepsi ini akan tergantung tidak hanya pada rangsangan fisik tetapi juga hubungan antara rangsangan dengan medan yang mengelilingi dan pada kondisi diri seseorang.

B. Teknologi Digital

1. Pengertian Teknologi Digital

Ilmu pengetahuan yang terus berkembang dari masa ke masa mempengaruhi berbagai aspek yang ada di dunia. Salah satunya perkembangan digital dan virtual yang terus berkembang sejalan dengan berkembangnya ilmu pengetahuan. Ditambah lagi dengan berbagai perusahaan yang terus bersaing untuk menghasilkan berbagai teknologi terbaru. Istilah digital sudah tidak asing lagi dalam kehidupan sehari-hari. Pada saat teknologi digital telah memasuki berbagai aspek kehidupan, mulai dari bidang pendidikan, bidang transportasi, bidang kesehatan, bidang ekonomi, dan berbagai bidang lainnya. Perkembangan teknologi digital yang begitu pesat telah merambah ke berbagai sektor dalam kehidupan manusia, terutama pada sektor pendidikan.

Teknologi digital yaitu teknologi yang dioperasikan dengan menggunakan sistem komputerisasi, sistem tersebut didasari dari bentuk informasi sebagai nilai numeris 0 dan 1 mengidentifikasikan tombol hidup dan mati. Teknologi digital juga dapat dikatakan teknologi nirkabel,

maksudnya adalah teknologi ini memanfaatkan signal sebagai sarana penghubung kepada medianya sebagai penyampai pesan.

2. Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Bidang Pendidikan

Menurut Warsita (2008:150-151), secara umum ada 3 pemanfaatan teknologi informasi atau instruksional *computer* dan internet untuk pendidikan dan pembelajaran. Pertama, *Learning about computers and the internet*, yaitu Komputer dapat dijadikan sebagai objek pembelajaran, misalnya ilmu Komputer (*computer science*). Kedua, *Learning with computers and the internet*, yaitu teknologi informasi memfasilitasi pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku di sekolah. Ketiga, *Learning through computers and the internet*, yaitu mengintegrasikan pengembangan keterampilan- keterampilan berbasis teknologi informasi dengan aplikasi-aplikasi dalam kurikulum.¹⁴

Selanjutnya menurut (Suripto dkk, 2014) manfaat teknologi informasi bagi bidang pendidikan, antara lain sebagai akses ke perpustakaan, akses ke pakar, melakukan kuliah/pembelajaran online, menyediakan layanan informasi akademik dan administrasi suatu institusi pendidikan, menyediakan fasilitas mesin pencari data, menyediakan fasilitas diskusi, menyediakan fasilitas direktori alumni ke sekolah, dan menyediakan fasilitas kerjasama.¹⁵

Disamping dampak positif yang ditimbulkan oleh perkembangan IPTEK, juga akan muncul dampak negatif yang akan ditimbulkan oleh perkembangan

14 Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

15 Suripto, Fatmasari, R., & Purwantiningsih, A. (2014). *Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi dan Dampaknya Dalam Dunia Pendidikan*.

IPTEK dalam proses pendidikan, (Sudibyo, 2011:182) dalam Jamun (2018) antarlain :

- a. E-learning yang dapat menyebabkan pengalihfungsian guru dan mengakibatkan guru jadi tersingkirkan, atau juga menyebabkan terciptanya individu yang bersifat individual karena sistem pembelajaran dapat dilakukan dengan hanya seorang diri.
- b. Seringnya mengakses internet dikhawatirkan siswa/mahasiswa bukannya benar-benar memanfaatkan teknologi informasi dengan optimal, tetapi malah mengakses hal-hal yang tidak baik, seperti pornografi, game online.
- c. Pelajar atau juga mahasiswa menjadi pecandu dari keberadaan dunia maya secara berlebihan. Hal ini bisa terjadi ketika siswa/mahasiswa tidak memiliki sikap skeptis serta kritis terhadap sesuatu hal yang baru. Apalagi dalam konteks dunia maya (internet) mereka secara tidak langsung telah masuk di dalam dunia yang *over free*, maka sangat penting adanya kedua sikap di atas untuk menjadi benteng atau filter dari segala sumber informasi yang ada.
- d. Tindakan kriminal (*Cyber Crime*). Di dalam dunia pendidikan hal ini dapat terjadi, misalnya pencurian dokumen atau aset penting tentang sebuah tatanan pendidikan yang sesungguhnya dirahasiakan (dokumen mengenai ujian akhir atau negara) dengan media internet.
- e. Menimbulkan sikap yang apatis pada masing masing individu, baik bagi pelajar/siswa/mahasiswa maupun pengajar/guru/ dosen.

Lebih lanjut (Putra, Maulana, & Iriani, 2019) juga mengungkapkan, melalui pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi, ujian dapat dilakukan menggunakan media komputer atau android untuk ujian *online* berbasis komputer mengacu pada dasar hukum peraturan BNSP nomor: 0032/P/BNSP/III/2015 tentang juknis UN CBT tahun pelajaran 2014/2015.¹⁶

Menurut (KEMENDIKBUD, 2019) Dalam rangka menyiapkan sekolah memasuki era revolusi industri 4.0 serta memenuhi Nawa Cita ketiga, yakni "Membangun Indonesia dari Pinggiran dengan Memperkuat Daerah dan Desa dalam Kerangka Negara Kesatuan", Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) mengembangkan program Digitalisasi Sekolah. Alokasi dana pengembangan program tersebut disiapkan melalui dana Bantuan Operasional Sekolah (BOS) berupa BOS Afirmasi dan BOS Kinerja. Dana BOS Afirmasi untuk mendukung operasional rutin dan mengakselerasi pembelajaran bagi sekolah yang berada di daerah tertinggal dan sangat tertinggal dengan alokasi dana sebesar Rp2,85 triliun. Serta disiapkan juga dana BOS Kinerja sebesar Rp1,49 triliun, yang dialokasikan untuk sekolah yang dinilai berkinerja baik dalam menyelenggarakan layanan pendidikan. Petunjuk teknis mengenai penggunaan BOS Afirmasi dan BOS Kinerja diatur melalui

16 Putra, R. L., Maulana, A., & Iriani, T. (2019). EVALUASI PROGRAM PELAKSANAAN UJIAN ONLINE DENGAN MENGGUNAKAN LEARNING MANAGEMENT SYSTEM MOODLE BERBASIS ANDROID DI SMK NEGERI 1 JAKARTA. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil Volume 8, No.1*.

Peraturan Mendikbud Nomor 31 Tahun 2019. Sementara sebagai langkah awal, program Digitalisasi Sekolah akan direalisasikan kepada 30.227 sekolah melalui BOS Afirmasi dan 6.004 sekolah melalui BOS Kinerja. Melalui program ini, Pemerintah akan memberikan sarana pembelajaran di sekolah berupa tablet kepada 1.753.000 siswa kelas VI, kelas VII, dan kelas X di seluruh Indonesia. Dengan diberikannya sarana pembelajaran untuk tiap sekolah, diharapkan sekolah dapat memanfaatkan semaksimal mungkin untuk meningkatkan hasil belajar siswa, serta menambah wawasan siswa dalam pembelajaran.

3. Ujian Sekolah Berbasis Andoid

a. Pengertian Ujian Sekolah Berbasis Android

Berdasarkan Permendikbud Nomor 3 Tahun 2013 tentang kriteria kelulusan dari satuan pendidikan dan penyelenggaraan ujian sekolah/madrasah/pendidikan kesetaraan dan ujian nasional Bab 1 Pasal 1 ayat 5 menjelaskan bahwa ; Ujian Nasional merupakan kegiatan pengukuran dan penilaian pencapaian kompetensi lulusan secara nasional pada mata pelajaran tertentu dalam kelompok mata pelajaran ilmu pengetahuan dan teknologi.

Berdasarkan hal tersebut pada dasarnya esensi dari ujian Nasional adalah untuk melihat kondisi mutu pendidikan di Indonesia dan diharapkan terjadi pemerataan kualitas yang sama di seluruh Indonesia. Esensi ujian Nasional saat ini telah berganti menjadi Ujian Sekolah yang merupakan salah satu bentuk dari evaluasi pendidikan

yang berupa hasil dari pencapaian kompetensi belajar siswa. Menurut Permendikbud Nomor 23 Tahun 2016 Ujian Sekolah adalah kegiatan yang dilakukan untuk prestasi belajar dan / atau penyelesaian sari suatu satuan pendidikan.

b. Android

Di era globalisasi saat ini, Android merupakan hal yang lumrah di setiap penggunaan telepon genggam, hampir seluruh telepon genggam memiliki sistem operasi android. Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat *mobile* berbasis *linux* yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi. Android menyediakan *Platform* yang terbuka bagi bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasinya. Android *Inc.* merupakan pendatang baru dalam pembuatan piranti lunak untuk ponsel atau *smartphone* yang dibeli oleh *Google Inc.* dan untuk mengembangkan Android, dibentuklah *Open Handset Alliance*, konsorsium dari 34 perusahaan piranti keras, piranti lunak dan telekomunikasi, termasuk *Google, HTC, Intel, Motorola, Qualcomm, T-Mobile dan Nvidia.*

Android adalah *Operating System* (OS) atau sistem operasi yang sangat populer akhir-akhir. Tidak dapat dipungkiri sistem operasi ini telah banyak mengambil perhatian masyarakat dunia dan masyarakat Indonesia tentunya. Perusahaan *gadget* dan telepon seluler berlomba-lomba membuat perangkat dengan memakai sistem operasi Android. Oleh karena itu, hampir setiap hari kita melihat *gadget gadget* baru

beredar di pasaran yang menggunakan sistem operasi besutan google tersebut (Utomo,2010).¹⁷ Fungsi dan fitur telepon selular terutama *smartphone* atau yang berbasis android bukan hanya sebagai media komunikasi saja, melainkan juga bisa dimanfaatkan untuk kepentingan pendidikan, seperti Ujian Sekolah Berbasis Android (USBA).

c. Ujian Sekolah Berbasis Android (USBA)

Ujian Sekolah Berbasis Android (USBA) adalah ujian Sekolah dengan menggunakan android yang dilengkapi perangkat lunak (*software* berbasis android) yang khusus dikembangkan untuk ujian sekolah dengan tingkat kesulitan berjenjang yang dapat disesuaikan mulai dari ulangan harian hingga level yang sama dengan Ujian Nasional Tertulis.

Menurut sisdik ada beberapa kelebihan pada sistem ujian berbasis android, diantaranya 18:

1. Yakin data nya, aplikasi dapat langsung di download bank soal terdokumentasi setiap tahun, nilai hasil ujian dan analisisny adapat dilihat perkelas, peringkat, perjurusan bahkan nilai sekolah secara keseluruhan.

17 Utomo. (2010). *Smartphone dan Tablet PC berbasis Android*. BSI: Jurnal Sistem Informasi.

18 Sisdik. (2019). *Sisdik*. Dipetik Februari 16, 2020, dari Sisdik website: <http://www.sisdik.web.id/ujian.apk>

2. Ekonomis biayanya, *paperles*, raah lingkungan, tidak ada biaya cetak soaldn pengawasan.
3. Sederhana Prosesnya, tidak perlu pengawasan karena dapat dilaksanakan serentak disekolah, ditempat PKL, bahkan dirumah. Mudah dilaksanakan dengan HP siswa menggunakan pengaturan sesi ujian dengan token, dapat digunakan untuk ulangan harian, *try out* hingga ujian nasional tanpa koreksi karena nilai langsung terkirim ke *server* dan dapat langsung diinfokan hingga dikirimkan ke orangtua melalui SMS.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Batubara (2018) menemukan bahwa terdapat kelebihan dan kelemahan Ujian Sekolah Berbasis Android (USBA) diantaranya :

1. Kelebihan

Aplikasi dapat dipasang hampir di semua perangkat android, berdasarkan tingkat *usabilitas* aplikasi dapat digunakan dengan mudah, cukup dengan menyentuh layar untuk memilih jawaban, aplikasi dapat dipakai untuk pelaksanaan Ujian bersama disuatu sekolah atau lembaga pendidikan, aplikasi dapat dipasang diperangkat android, memudahkan pengguan dalam melakukan ujian dengan hanya menggunakan perangkat *smartphone* dan koneksi internet, mengenalkan proses belajar dan latihan ujian yang lebih menarik karena menggunakan perangkat yang umumnya digunakan sehari-hari oleh siswa-siswi SMP.

2. Kekurangan

Ukuran dan besarab file aplikasi cukup besar sehingga membutuhkan ruang *memory* yang cukup besar, penggunaa aplikasi ini diharuskan tersambung ke interner sehibgga membuat pemuatan aplikasi pada masing-masing *device* android sangat bergantung kepada jaringan internetnya.

Tujuan dan rencana pelaksanaan Ujian Sekolah Bebasis Anroid (USBA) yang diharapkan oleh SMA Negeri 3 Sungai Penh yaitu agar lebih efektif dalam pelaksanaan dan penganggaranya, melatih siswa untuk berliterasi digital sebagai media pembelajaran.

C. Penelitian Relevan

Berikut ini akan dikemukakan beberapa hasil penelitian yang telah menghasilkan beberapa kesimpulan yang berkaitan dengan Pelaksanaan Ujian Sekolah Berbasis Android.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Batubara & Indra (2018) yang berjudul “Perencanaan dan Pembuatan Aplikasi Pengerjaan Ujian Nasional”. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas IX SMP Negeri 13 Medan yang berjumlah 200 orang siswa dan siswa kelas IX SMP Al Washliyah Ampera II yang berjumlah 113 siswa, Subyek dan obyek penelitian ini adalah siswa kelas IX SMP Negeri 13 Medan dengan jumlah 32 orang siswa/kelas dan siswa kelas IX SMP Al Washliyah Ampera II Medan dengan jumlah 30 orang siswa/kelas. Hasil penelitiannya adalah: Terciptanya sebuah aplikasi Pengerjaan Ujian Nasional Tingkat SMP Berbasis Android. Berdasarkan hasil *survey* dengan

persentase 93% pada aspek pemahaman aplikasi dan ujian, aplikasi ini tergolong baik dan cocok untuk dijadikan media pembelajaran dan pemantapan Ujian Nasional. Persamaan dengan penelitian penulis adalah Sama-sama meneliti tentang Ujian Berbasis Android. Perbedaan dengan penelitian penulis adalah Penelitian ini membuat aplikasi sedangkan penelitian peneliti memfokuskan pada pelaksanaan dari penggunaan android sebagai media pelaksanaan ujian sekolah.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Putra & Pamungkas (2020) yang berjudul “Implementasi Pelaksanaan Ujian Semester Berbasis Android dalam Mata Pelajaran Sejarah Di SMA Negeri 3 Kota Jambi”. Informan dalam penelitian ini adalah guru mata pelajaran sejarah dan siswa SMA negeri 3 Kota Jambi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Teknik analisis data/Validitas data pada penelitian ini menggunakan teknik triangulasi yang meliputi triangulasi sumber, triangulasi peneliti, triangulasi metodologi dan teoritis. Hasil penelitiannya yakni Persepsi guru dan Siswa terhadap pelaksanaan ujian semester berbasis android dalam mata pelajaran sejarah secara umum cenderung menunjukan kearah positif. Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah sama sama meneliti tentang USBA, memiliki informan yang sama yakni Guru dan Siswa namun perbedaannya, penelitian ini menggunakan kuesioner sedangkan penelitian penulis tidak menggunakan kuesioner, selanjutnya penelitian ini menggunakan menggunakan teknik triangulasi yang meliputi triangulasi sumber, triangulasi

peneliti, triangulasi metodologi dan teoritis. Sedangkan penelitian penulis hanya menggunakan triangulasi sumber.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Harmadya,dkk (2015) yang berjudul “ Rancang Bangun Aplikasi *Tryout* Ujian Nasional Sekolah Menengah Pertama (SMP) Berbasis Android”. Informan dalam penelitian ini adalah siswa-siswi Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri dan swasta di Kota Denpasar, sebanyak 30 responden. Penelitian ini menggunakan pendekatan *survey*. Metode penelitian yang digunakan terdiri dari identifikasi sistem, pengumpulan data berupa data soal dan jawaban, perancangan sistem, pengembangan sistem, pengujian *system* dan penyusunan laporan hasil penelitian. Hasil penelitiannya yakni hasil tes aplikasi *Tryout* Ujian Nasional berbasis Android memiliki kesesuaian dan dinyatakan layak dengan persentase hasil 93% untuk dijadikan sebagai alat bantu untuk membantu siswa-siswi Sekolah Menengah Pertama (SMP) dalam persiapan menjelang Ujian Nasional. Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah sama sama meneliti tentang ujian berbasis android, sama-sama bertujuan untuk menilai pencapaian siswa-siswi. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis yakni pada penelitian ini bertujuan untuk membuat sebuah aplikasi *Tryout* Ujian Nasional berbasis Android sedangkan penelitian penulis tidak membuat aplikasi tetapi berfokus pada pelaksanaan dari pelaksanaan ujian sekolah berbasis android.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Suhartini (2019) yang berjudul “Analisa Penerapan Perangkat Lunak Usbn Mandiri Pada SMAN 14 Bandung Dengan Menggunakan *Balanced Scorecard*”. Informan dalam penelitian ini adalah

guru yang bertugas sebagai koordinator ujian yang memastikan pengumpulan soal beserta jawaban soal, TU serta teknisi yang bertugas untuk menyiapkan perangkat teknologi yang diperlukan dan siswa SMAN 14 Bandung. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yang digunakan dengan cara metode *survey* dengan teknik kuesioner, wawancara dan observasi. Teknik analisis data/Validitas data pada penelitian ini menggunakan *Balance Scorecard*. Hasil penelitiannya yakni dengan pengukuran *Balance Scorecard* dapat terlihat bahwa sistem USBN dapat meningkatkan produktivitas dari semua pihak baik sekolah, guru maupun para siswa serta pihak terkait lainnya. Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis yakni sama-sama meneliti tentang pelaksanaan ujian berbasis online dengan aplikasi yang sudah tersedia, sama-sama bertujuan meneliti perbandingan pelaksanaan ujian berbasis online dengan konvensional. Persamaan selanjutnya adalah sama-sama melihat perspektif pelanggan, adalah menilai bagaimana pihak pengguna baik guru maupun siswa serta pihak panitia yang didalamnya ada guru serta teknisi dalam melaksanakan ujian berbasis online. Namun perbedaannya adalah penelitian ini tidak hanya meneliti dari perspektif pelanggan saja namun meneliti pada perspektif keuangan, perspektif pelanggan, perspektif bisnis internal, perspektif pertumbuhan dan pembelajaran.

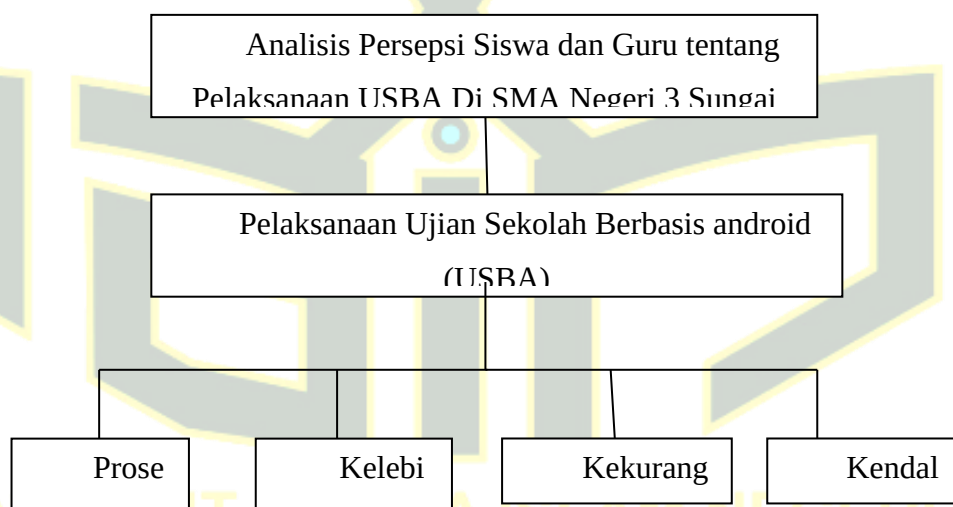
D. Kerangka Pemikiran

Ujian Sekolah Berbasis Android (USBA) merupakan terobosan yang dikembangkan dalam ujian dengan menggunakan *software* berbasis android

dengan tingkat kesulitan berjenjang yang dapat disesuaikan mulai ulangan harian hingga level yang sama dengan Ujian Nasional Tertulis. Pengembangan USBA ini diharapkan terbentuknya pelaksanaan yang sesuai dengan harapan pengguna dan pihak sekolah. Hasil penelitian ini diharapkan dapat mendeskripsikan bagaimana proses, kelemahan dan kelebihan pelaksanaan USBA di SMA Negeri 3 Sungai Penuh, guna mendapatkan solusi dan memperbaiki efektivitas pelaksanaan agar menjadi lebih optimal. Serta mendeskripsikan perbandingan antara pelaksanaan ujian konvensional dengan pelaksanaan USBA di SMA Negeri 3 Sungai Penuh. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat kerangka dibawah ini :

Gambar 1.1.

Kerangka Pemikiran



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan jenis penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Menurut Basuki (2006: 110) penelitian deskriptif merupakan penelitian yang mencoba mencari deskripsi yang tepat dan cukup dari semua aktifitas objek, proses dan manusia. Tujuan dari deskripsi ini adalah untuk membantu pembaca mengetahui apa yang terjadi di lingkungan dibawah pengamatan, seperti apa pandangan partisipan berada di latar penelitian, dan seperti apa peristiwa atau aktivitas yang terjadi di latar penelitian. Penelitian deskriptif berkaitan dengan pengumpulan fakta dan data secara valid untuk memberi gambaran mengenai objek yang diteliti.¹⁹

Disamping itu Sudaryono (2018: 82) mengemukakan bahwa penelitian deskriptif adalah penelitian terhadap masalah-masalah berupa fakta-fakta saat ini dari suatu populasi yang meliputi kegiatan penilaian sikap atau pendapat terhadap individu, organisasi, keadaan, ataupun prosedur. Sejalan dengan itu, Emzir (2010:28) pendekatan kualitatif merupakan salah satu pendekatan yang secara primer menggunakan paradigma pengetahuan berdasarkan pandangan *konstruktivist*. Pendekatan ini juga menggunakan strategi penelitian seperti naratif, fenomenologis, etnografis, studi *grounded theory*, atau studi kasus.²⁰

¹⁹ Basuki, S. (2006). *Metode Penelitian* . Jakarta: Wedatama Widya Sastra.

²⁰ Sudaryono. (2018). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada. Sudibyo, L. (2011). Peranan dan Dampak Teknologi Informasi dalam Dunia Pendidikan di Indonesia.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 3 Sungai Penuh yang berlokasi di Jl. Muradi Desa Baru Srimenanti Kecamatan Koto Baru, Kota Sungai Penuh Provinsi Jambi 37161. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei 2020.

C. Sumber Data dan jenis data

1. Sumber Data

Menurut Moleong (2009: 157) sumber data merupakan subjek dari mana data diperoleh, diambil dan dikumpulkan. Sumber data utama dalam penelitian kualitatif berupa kata-kata dan tindakan, sumber tertulis selebihnya adalah data tambahan dari dokumen dan lain-lain. Adapun sumber data yang peneliti pilih untuk mendapatkan data yang ada yakni orang-orang yang dianggap penting untuk mengungkapkan mengenai pelaksanaan Ujian Sekolah Berbasis Android di SMA Negeri 3 Sungai Penuh. Sumber data sekunder dalam penelitian ini adalah Guru-guru yang dipilih menjadi TIM SATGAS dalam pelaksanaan USBA, Siswa Kelas XII SMA Negeri 3 Sungai Penuh.

2. Jenis Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua jenis data, yaitu:

a. Data Primer

Data primer adalah data yang langsung diperoleh atau dikumpulkan oleh peneliti secara langsung dari sumber datanya. Data

primer disebut juga sebagai data asli atau data baru yang sifatnya *up to date*. Data primer berupa informasi yang didapatkan langsung dari pihak-pihak yang terkait dengan objek penelitian mengenai pelaksanaan Ujian Sekolah Berbasis Android pada SMA Negeri 3 Sungai Penuh yaitu Guru-guru yang dipilih menjadi TIM SATGAS dalam pelaksanaan Ujian Sekolah Berbasis Android (USBA) dan Siswa yang melaksanakan USBA di SMA Negeri 3 Sungai Penuh.

b. Data Sekunder

Menurut Sugiyono (2011:308) sumber sekunder adalah sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau dokumen.²¹ Data sekunder dapat diperoleh dari membaca, mempelajari dan memahami melalui media lain yang bersumber pada literatur dan buku-buku perpustakaan atau data-data dari perusahaan yang berkaitan dengan masalah yang diteliti. Peneliti menggunakan data sekunder bertujuan untuk memperkuat penelitian dan untuk melengkapi informasi. Sumber data sekunder yang diperoleh dari jurnal mengenai pelaksanaan Ujian Sekolah Berbasis Android (USBA), peraturan tentang pelaksanaan USBA di SMA Negeri 3 Sungai Penuh, dan buku tentang metode penelitian, yang digunakan untuk memperoleh informasi.

D. Informan Penelitian

²¹ Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Afabeta.

Informan merupakan orang yang dapat dijadikan narasumber dalam melakukan penelitian. Orang tersebut merupakan yang memiliki pengetahuan yang luas mengenai penelitian yang akan dilaksanakan. Informan mempunyai data yang dapat dijadikan bahan untuk mendeskripsikan hasil penelitian. Dalam penelitian, informan tidak hanya satu orang, tapi bisa dari beberapa orang yang dianggap penting dalam penelitian.

Dalam menentukan informan penelitian, maka peneliti menggunakan teknik *Purposive Sampling*. Menurut Sugiyono (2016: 127) “*Purposive Sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu”. Informan dalam penelitian ini dipilih berdasarkan kriteria tertentu, yaitu Tim SATGAS dalam pelaksanaan Ujian Sekolah Berbasis Android di SMA Negeri 3 Sungai Penuh.²²

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Wawancara

Menurut Moleong (2009: 186), wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (*interview*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu.²³ Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang paling sering digunakan dalam penelitian kualitatif. Melaksanakan wawancara berarti

²² Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.

²³ Moleong L.J. (2013). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

melakukan interaksi komunikasi untuk menghimpun data dan informasi dari *interview*. Dalam penelitian ini penulis akan menggunakan teknik wawancara terstruktur dalam pengumpulan data dan informasi dari informan.

Moleong (2009: 190), menjelaskan yang dimaksud dengan wawancara terstruktur adalah wawancara yang pewawancaranya menetapkan sendiri masalah dan pertanyaan-pertanyaan yang akan diajukan. Untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dalam penelitian ini penulis telah menyusun pedoman wawancara yang diajukan kepada informan penelitian.

Adapun menurut Sugiyono (2016) macam-macam wawancara terbagi tiga yaitu:

1. Wawancara Terstruktur (*Structured Interview*)

Wawancara terstruktur digunakan sebagai teknik pengumpulan data, bila peneliti atau pengumpul data telah mengetahui pasti tentang informasi apa yang akan diperoleh. Oleh karena itu, dalam melakukan wawancara, pengumpulan data telah menyiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan- pertanyaan tertulis yang *alternatif* jawabannya telah disiapkan.

2. Wawancara Semi terstruktur

Jenis wawancara ini sudah termasuk dalam kategori *in depth interview*, dimana dalam pelaksanaannya lebih bebas bila dibandingkan dengan wawancara terstruktur. Tujuan dari wawancara

jenis ini adalah untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka, dimana pihak yang diajak wawancara diminta pendapat dan ide-idenya. Dalam melakukan wawancara, peneliti perlu mendengarkan secara teliti dan mencatat apa yang dikemukakan oleh informan.

3. Wawancara Tak Berstruktur (*Unstructured Interview*)

Wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas, dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk mengumpulkan datanya. Pedoman yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan.

2. Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2011: 240), “Dokumentasi merupakan cara yang digunakan untuk mengumpulkan data dari informan melalui catatan peristiwa yang telah berlalu yang biasanya disebut dengan dokumen. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, sketsa, karya seni dan lain-lain. Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif”.

Moleong (2009) membagi dokumen yang dapat digunakan dalam penelitian kualitatif sebagai berikut :

- a. Dokumentasi pribadi Adalah catatan atau karangan seseorang secara tertulis tentang tindakan, pengalaman, dan kepercayaannya. Maksud mengumpulkan dokumen pribadi adalah untuk memperoleh kejadian nyata tentang situasi sosial, dan arti berbagai faktor di sekitar subjek penelitian.

- b. Dokumen resmi Dokumen resmi terdiri atas dokumen internal dan dokumen eksternal. Dokumen internal digunakan dalam kalangan organisasi sendiri. Sedangkan dokumen eksternal berisi bahan-bahan informasi yang dihasilkan suatu lembaga sosial yang disiarkan kepada media massa.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini adalah:

1. Daftar Panduan Wawancara

Daftar panduan wawancara digunakan sebagai acuan dalam memperoleh informasi dari informan agar sesuai dengan tujuan awal penelitian sehingga tidak keluar dari jalur dan fokus penelitian. Adapun indikator dari pertanyaan yang akan penulis berikan kepada responden pada saat wawancara adalah sebagai berikut:

- a. Gambaran Umum Proses Pelaksanaan USBA di SMA Negeri 3 Sungai Penuh.
- b. Kelebihan USBA di SMA Negeri 3 Sungai Penuh.
- c. Kendala serta solusi dalam pelaksanaan USBA di SMA Negeri 3 Sungai Penuh.
- d. Perbandingan ujian konvensional dengan USBA di SMA Negeri 3 Sungai Penuh.

Dalam melakukan wawancara, peneliti sangat memerlukan Indikator atas pertanyaan agar peneliti lebih mudah dalam merumuskan daftar pertanyaan yang akan diberikan kepada responden pada saat melakukan wawancara.

2. Kamera dan Alat Perekam

Merupakan alat yang dapat digunakan sebagai bukti autentik dalam mempertanggungjawabkan hasil pengamatan di lapangan yang dilakukan oleh peneliti.

G. Teknik Analisis Data

Untuk menganalisis data yang telah diperoleh dari hasil penelitian, penulis menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, yaitu analisis yang mewujudkan bukan dalam bentuk angka melainkan dalam bentuk uraian deskriptif. Menurut Moleong (2009: 248-259) ada tiga langkah untuk menganalisa data dalam penelitian ini, yaitu :

1. Reduksi data

Reduksi data adalah proses penggabungan dan penyeragaman segala data yang diperoleh menjadi satu bentuk tulisan (*script*) yang akan dianalisis. Pada tahap ini peneliti melakukan penyeragaman segala bentuk data menjadi tulisan. Hasil data wawancara dalam menganalisisnya disederhanakan menjadi susunan bahasa yang baik dan rapi, kemudian ditransformasikan ke dalam catatan. Menyederhanakan data tersebut ke dalam bentuk yang lebih mudah dibaca dan diinterpretasikan. Dalam hal ini, wawancara yang ditujukan untuk mengetahui Pelaksanaan USBA. Setelah itu peneliti melakukan analisis data dari hasil wawancara dan mereduksi atau memilih hal-hal pokok atau penting yang berkaitan dengan penelitian.

2. Penyajian Data

Penyajian data adalah sekumpulan informasi tersusun yang memberikan kemungkinan penarikan kesimpulan dan penarikan tindakan. Dalam tahap ini data yang disajikan merupakan data hasil dari wawancara.

3. Menarik Kesimpulan atau verifikasi

Verifikasi adalah satu atau sebagian dari suatu kegiatan dari konfigurasi yang utuh sehingga mampu menjawab pertanyaan penelitian dan tujuan penelitian. Dengan cara melihat hasil wawancara yang telah dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan tentang analisis pelaksanaan Ujian Sekolah Berbasis Android (USBA) di SMA Negeri 3 Sungai Penuh.

H. Metode Analisis Keabsahan Data

Untuk menguji keabsahan data dalam penelitian digunakan proses triangulasi. Triangulasi adalah teknik pemeriksa keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain (Moleong, 2009: 330). Ada tiga teknik triangulasi dalam penelitian kualitatif menurut Sugiyono (2011: 273) yaitu:

1. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber.

2. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Misalnya data yang diperoleh dengan wawancara, lalu dicek dengan observasi, dokumentasi, atau kuesioner. Bila dengan tiga teknik pengujian kredibilitas data

tersebut menghasilkan data yang berbeda-beda, maka peneliti melakukan diskusi lebih lanjut kepada sumber data yang bersangkutan atau yang lain. Untuk memastikan data mana yang dianggap benar atau mungkin semuanya benar karena sudut pandang yang berbeda- beda.

3. Triangulasi Waktu

Waktu juga sering mempengaruhi kredibilitas data. Data yang dikumpulkan dengan teknik wawancara di pagi hari pada saat narasumber masih segar, belum banyak masalah. Hal ini akan memberikan data yang lebih valid sehingga lebih kredibel. Untuk itu dalam rangka pengujian kredibilitas data dapat dilakukan dengan cara melakukan pengecekan dengan wawancara, observasi atau teknik lain dalam waktu dan situasi yang berbeda. Bila hasil uji menghasilkan data yang berbeda, maka dilakukan secara berulang-ulang sampai ditemukan kepastian datanya.

Pada kegiatan penelitian yang sedang berjalan ini peneliti menggunakan triangulasi sumber. Sesuai dengan yang sudah dijelaskan di atas bahwa Triangulasi sumber untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber.

I. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan tata urutan atau langkah-langkah rinci yang harus ditempuh untuk melaksanakan penelitian. Hal ini dilakukan agar penelitian dapat berjalan teratur sehingga hasil penelitian dapat dipertanggungjawabkan. Dalam penelitian ini penulis melakukan beberapa langkah atau melalui beberapa

prosedur yang dapat dilakukan secara sistematis. Adapun prosedur yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan data dan informasi serta teori yang mendukung permasalahan. Tahap ini dimulai dari pembuatan rancangan penelitian, melakukan observasi awal, penyusunan proposal, memilih lokasi/tempat penelitian, mengurus surat izin penelitian dan persiapan pelaksanaan penelitian yang dilaksanakan tentang Analisis Pelaksanaan Ujian Sekolah Berbasis Android (USBA) SMA Negeri 3 Sungai Penuh.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dimulai dengan pelaksanaan observasi di SMA Negeri 3 Sungai Penuh untuk memperoleh data dan informasi yang relevan dengan tujuan penelitian tentang Analisis Pelaksanaan Ujian Sekolah Berbasis Android (USBA) di SMA Negeri 3 Sungai Penuh.

3. Tahap Identifikasi

Tahap ini merupakan usaha untuk menemukan tema tema yang relevan dengan masalah penelitian tentang Analisis Pelaksanaan Ujian Sekolah Berbasis Android (USBA) di SMA Negeri 3 Sungai Penuh, setelah data dikumpulkan sudah relevan dengan masalah yang diteliti oleh penulis, maka selanjutnya peneliti melakukan analisis kembali secara intensif dan mendalam kemudian ditarik suatu kesimpulan.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. HASIL

Deskripsi ini bertujuan untuk melihat pelaksanaan USBA di SMA Negeri 3 Sungai Penuh berdasarkan jawaban dari informan dengan indikator 1) Gambaran Umum Proses Pelaksanaan USBA di SMA Negeri 3 Sungai Penuh. 2) Kelebihan USBA di SMA Negeri 3 Sungai Penuh. 3) Kendala dalam pelaksanaan USBA di SMA Negeri 3 Sungai Penuh. Sistem penyajian data masing-masing informan adalah memberikan alternatif jawaban yang telah disediakan oleh peneliti melalui kuesioner yang sesuai dengan pengalaman dan pengetahuan informan terhadap pelaksanaan USBA di SMA Negeri 3 Sungai Penuh. Data ini diperoleh dari empat orang informan yang merupakan SATGAS pelaksanaan USBA termasuk Kepala Sekolah SMA Negeri 3 Sungai Penuh

1. Proses Pelaksanaan USBA di SMA Negeri 3 Sungai Penuh

USBA (Ujian Sekolah Berbasis Android) adalah Ujian Sekolah dengan menggunakan android yang dilengkapi perangkat lunak (*software* berbasis android). USBA ini menggunakan android sebagai media melaksanakan ujian. SMA Negeri 3 Sungai Penuh adalah salah satu sekolah yang menerima bantuan BOS Afirmasi. Bantuan yang diberikan Pemerintah ini salah satunya dialokasikan dalam bentuk Tablet sebanyak 250 Unit. Tablet ini dimanfaatkan SMA Negeri 3 Sungai Penuh dalam melaksanakan Ujian Sekolah, maka dari itulah SMA Negeri 3 Sungai Penuh melaksanakan Ujian Sekolah Berbasis Android (USBA).

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan bahwa proses Pelaksanaan USBA di SMA Negeri 3 Sungai Penuh terbagi atas dua tahap yakni Pertama Pra Ujian dan yang Kedua Pelaksanaan Ujian. Pra Ujian diantaranya 1) masing-masing MGMP membuat Bank Soal, 2) satu orang guru dari MGMP mewakili guru yang lainnya sebagai Operator MGMP untuk membuat akun mata pelajaran dan menginput soal ke dalam aplikasi 3) Siswa mempersiapkan e-mail sebagai akun ujian, 4) Penginstal aplikasi *schoology* di android, 5) Siswa mendaftarkan akun ujian di aplikasi *schoology*.

Hal ini sesuai dengan ungkapan dari ES :” teknis pelaksanaan USBA itu, masing-masing MGMP membuat soal dan masing-masing MGMP itu memiliki satu akun dikelola oleh satu orang operator MGMP, tugas pengelola ini menginput soal dan merelease token ujian. Token ujian ini diperuntukkan untuk kode kelas, agar siswa itu bisa mengakses kelas tersebut. Setelah itu kami menginstal aplikasi ke tablet, operator MGMP menginput soal selanjutnya siswa dibuatkan akun. Terakhir, Siswa masuk ke kelas masing-masing mapel, ketika seluruh siswa sudah masuk ke kelas masing-masing mapel baru mengikuti jadwal pelaksanaan ujian.” (Wawancara tanggal 20 September 2021)²⁴

Di dalam aplikasi *schoology* telah terdapat masing-masing akun siswa. Akun ini berguna untuk mengikuti ujian agar tidak terdapat kesamaan soal, selain itu untuk dapat mengikuti ujian, siswa di bagikan masing-masing token untuk dapat masuk ke akun guru yang bertanggung jawab terhadap mata pelajaran tertentu. Sesuai dengan ungkapan DH :

²⁴ ES guru SMA Negeri 3 Sungai Penuh Wawancara tanggal 20 September 2021

“proses pelaksanaan USBA pertama membuat akun Mata Pelajaran/akun MGMP setelah itu dilanjut dengan membuat akun siswa, setelah itu guru membagikan token supaya siswa bisa masuk ke akun guru untuk mengikuti ujian”. (Wawancara tanggal 20 September 2021).²⁵

Proses pelaksanaan USBA di SMA Negeri 3 Sungai Penuh diawali dengan masing-masing MGMP membuat Bank Soal. Setelah itu siswa kelas XII yang akan mengikuti USBA menginstal aplikasi ke android yang sudah disediakan pihak sekolah.

Hal ini sesuai dengan ungkapan siswa DS :

“Sebelum hari pelaksanaan ujian kami sudah memasuki ruangan ujian mempersiapkan pelaksanaan ujian yakni membuat e-mail dan password, meng-*download* aplikasi *schoolology*, mendaftarkan akun kami ke aplikasi *schoolology*. Pada saat pelaksanaan ujian yang pertama masuk ruangan ujian, buka akun *schoolology*, masukkan e-mail&password, masukkan token ujian, pelaksanaan ujian”. (Wawancara tanggal 20 September 2021).

Aplikasi yang digunakan adalah aplikasi *Schoolology*. Hal ini sesuai dengan ungkapan DH bahwa Ujian menggunakan aplikasi *Schoolology*. Aplikasi ini juga bisa diakses melalui Komputer yang berbasis Web, namun yang digunakan SMA Negeri 3 Sungai Penuh adalah berbasis Aplikasi. Aplikasi *Schoolology* dapat di download di *PlayStore*.

Hal ini sesuai dengan ungkapan ES :

“USBA ini bisa berbasis Aplikasi bisa berbasis Web, kalo berbasis Web bisa menggunakan komputer, tapi yang dipakai SMA Negeri 3 Sungai Penuh berbasis Aplikasi *Schoolology* yang bisa di *download* di *Playstore*”. (Wawancara tanggal 21 September 2021)²⁶

²⁵ DH Guru SMA Negeri 3 Sungai Penuh wawancara tanggal 20 September 2021

²⁶ ES Guru SMA Negeri 3 Sungai Penuh wawancara tanggal 20 September 2021

Lebih lanjut AN juga mengungkapkan :

“*Schoology* bisa menggunakan komputer,soalnya *Schoology* ini ada aplikasi via web dan aplikasi via android, jadi komputer bisa, android bisa”. (Wawancara tanggal 21 September 2021).²⁷

Sebenarnya Ujian Sekolah berbasis Android dapat dilakukan dengan berbagai macam aplikasi lain tetapi Alasan SMA Negeri 3 Sungai Penuh menggunakan aplikasi *Schoology* yaitu mempertimbangkan situasi yang ada di SMA Negeri 3 Sungai Penuh. Ada 4 faktor yang menjadi pertimbangan SMA Negeri 3 Sungai Penuh diantaranya : 1) Efektifitas 2)SDM Guru 3)SDM Siswa dan 4)Biaya. Sejalan dengan hal tersebut ES mengungkapkan :

“ Alasan digunakan *Schoology* di SMA Negeri 3 Sungai Penuh yaitu mayoritas guru di SMA Negeri 3 Sungai Penuh kan 40% sudah mencapai usia lanjut, sudah gaptek semua, sebenarnya semua aplikasi bisa dipakai untuk USBA tapi tergantung lingkungan, maksud lingkungan yakni efektifitas,SDM guru karena ini berkaitan dengan guru atau guru yang mengoperasikan, SDM siswanya, biayanya, tentu harus kita petimbangkan. Karena pertimbangan yang empat tadilah muncul *Schoology*” (Wawancara tanggal 21 September 2021).²⁸

Setelah penginstalan aplikasi dilanjutkan dengan pembuatan akun,baik akun guru maupun akun siswa. Akun guru dibuat oleh guru sendiri yang dibimbing oleh tim SATGAS USBA. Setelah guru membuat akun dilanjut dengan guru menginput soal ujian ke dalam sistem aplikasi. Guru yang dimaksud disini bukanlah semua guru melainkan perwakilan satu orang guru dari MGMP yang

27 AN Guru SMA Negeri 3 Sungai Penuh wawancara tanggal 20September 2021

28 ES Guru SMA Negeri 3 Sungai Penuh wawancara tanggal 20 September 2021

dinamakan dengan Operator. Tugas Operator membuat akun untuk Mata Pelajaran, menginput soal, membuka tutup token saat pelaksanaan Ujian.

Lebih lanjut DH mengungkapkan :

“Yang membuat soal adalah *Team* MGMP dan didalam satu *Team* MGMP ada satu orang guru yang bertanggung jawab dalam menginput soal. Satu Mapel memiliki satu akun atau Satu *Team* MGMP memiliki satu akun ujian. Jadi tidak semua guru Mapel memiliki akan sendiri”. (Wawancara tanggal 21 September 2021).

ES juga melanjutkan:

“fungsi operator atau tugas pokok operator MGMP adalah mengkoordinir kapan token di buka kapan token ditutup sedangkan fungsi dari *Team* satgas itu hanya mengarahkan, membantu operator rumpun mapel”. (Wawancara tanggal 21 Mei 2020)

Dalam hal ini didukung oleh ungkapan AN:

“ Soal diinput oleh guru bidang studi masing-masing atau MGMP, jadi satu mata pelajaran satu akun bukan satu guru” (Wawancara tanggal 22 September 2021).

Akun siswa dibuat oleh siswa kelas XII itu sendiri yang akan melaksanakan USBA. Hal ini disampaikan oleh siswa RD :

“Pertama kali kami mendaftar e-mail setelah itu kami membuat akun ujian menggunakan e-mail kami dengan cara memasukkan e-mail,password dan nama kami. Setelah itu sebelum ujian dimulai kami login menggunakan e-mail dan password yang sudah kami daftarkan sebelumnya. Setelah itu kami memasukkan kode token mata pelajaran, dan setelah itu mulailah ujian”. (Wawancara tanggal 21 September 2021)²⁹

Jika semua persiapan ujian sudah siap maka proses yang terakhir adalah pelaksanaan ujian. Dalam pelaksanaan USBA, DH mengungkapkan ada berapa tahap yang dilakukan oleh SMA Negeri 3 Sungai Penuh diantaranya :

“ Ada beberapa tahap-tahap yang kami lakukan pada saat pelaksanaan ujian pertama siswa memasuki ruangan, ada instruksi dari guru untuk buka aplikasi dan guru membagikan token ujian berdasarkan mapel yang diujikan, login aplikasi secara serentak, klik mulai ujian, nanti *Team* satgas akan cek ke akun guru, apakah semua siswa sudah login atau belum, setelah itu jika sudah pasti semua siswa sudah login dan mulai ujian maka *Team* satgas akan mengganti ke token baru”. (Wawancara tanggal 22 September 2021).³⁰

Maksud dari token ujian dalam pelaksanaan USBA di SMA Negeri 3 Sungai Penuh adalah kode dari mata pelajaran yang diujikan, token ujian digunakan siswa untuk mengikuti ujian dan juga token ujian ini digunakan untuk keamanan ujian. Hal ini sesuai dengan ungkapan DH :

“fungsi token ini supaya tidak terjadi kebocoran soal, jadi misalkan sudah masuk semua peserta sesi pertama, maka nanti akan di release token baru untuk sesi kedua, supaya siswa yang sedang ujian tidak membagikan token tersebut ke temannya yang di rumah atau yang belum ujian, sebab ujian ini dilakukan lewat *online*, otomatis asalkan siswa mempunyai android dan terhubung ke internet, siswa bisa cek soal dari rumah mereka masing masing”. (Wawancara tanggal 21 September 2021).

Kemudian AN juga berpendapat bahwa token adalah kode dari mata pelajaran masing-masing, sebenarnya itu namanya kode tapi guru SMA Negeri 3 Sungai Penuh terbiasa menyebutnya token saat melaksanakan UNBK. ES juga melanjutkan bahwa sistem pelaksanaan USBA ini, dari token kemudian di akses oleh siswa, ketika siswa sudah masuk ke seluruh Mapel, baru mengikuti jadwal ujian.

³⁰ DH Guru SMA Negeri 3 Sungai Penuh wawancara 21 September 2021

Jadi dapat disimpulkan, bahwasanya proses pelaksanaan USBA di SMA Negeri 3 Sungai Penuh itu terbagi atas dua tahap yakni Pertama Pra Ujian dan yang kedua adalah Pelaksanaan Ujian. Pra Ujian diantaranya, masing-masing MGMP membuat bank soal, satu orang guru dari MGMP mewakili guru yang lainnya sebagai Operator MGMP untuk membuat akun mata pelajaran dan menginput soal ke dalam aplikasi, sebelum hari pelaksanaan ujian siswa sudah memasuki ruangan ujian untuk mempersiapkan pelaksanaan ujian yakni membuat e-mail dan password, siswa meng-*download* aplikasi *schoology* dan diinstal ke android yang disediakan pihak sekolah, siswa mendaftarkan akunnya di aplikasi *schoology* dengan menggunakan *e-mail* dan *password* yang sudah mereka siapkan sebelumnya. Dan yang kedua Pelaksanaan Ujian diantaranya, siswa memasuki ruangan, terdapat instruksi dari guru kepada siswa untuk membuka aplikasi secara bersamaan, guru membagikan token ujian berdasarkan mapel yang diujikan, siswa *Login* aplikasi secara serentak dengan menggunakan akun masing-masing dan beserta token ujian yang dibagikan guru, siswa meng-Klik mulai ujian, setelah itu *team* satgas akan cek ke akun guru untuk memastikan semua siswa sudah login ke aplikasi, setelah itu jika sudah pasti semua siswa sudah login dan mulai ujian maka *team* satgas akan mengganti ke token baru.

2. Persepsi Siswa tentang pelaksanaan USBA di SMA Negeri 3 Sungai Penuh

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan menurut persepsi siswa ada kelebihan pada pelaksanaan USBA di SMA Negeri 3 Sungai Penuh Kelebihan USBA di SMA Negeri 3 Sungai Penuh diantaranya, ujian menjadi tertib, hasil

ujian akurat, soal diacak jadi soal tiap siswa berbeda- beda, dengan satu kali klik soal akan menjadi acak, waktu pengerjaan soal terbatas, setelah ujian nilainya langsung keluar, ada peningkatan dalam belajar untuk siswa kelas X dan kelas XI.

Hal ini sesuai dengan ungkapan DH :

“kalo ujian emang tertib jadinya, hasilnya ujian akurat karena satu soal dibatasi waktunya, satu soal itu 5 menit mengerjakan, jadi kalo ujian biasa itu masih sempat lihat catatan kalo ini tidak bisa, apalagi setiap soal itu berbeda beda antara siswa yang satu dan siswa lainnya, soal kami buat *random* caranya masuk ke bank soal dulu nanti kalo kita mau membuat soal *random*, tinggal klik random nantik sistem akan mengacak soal secara otomatis”. “Waktu pelaksanaan dibatasi 60 menit, kalo lewat dari waktu misalkan dibuat dari jam 7.30-8.30 dengan sendiri sistem akan keluar, tanpa siswa mengklik kirim nilai”. (Wawancara tanggal 21 September 2021).³¹

Lebih Lanjut DH mengungkapkan :

“Setelah ujian nilainya langsung keluar, dan nilainya itu terbuka antara guru dan siswa, siswa bisa melihat di akun mereka masing masing berapa nilai mereka, hal ini sesuai dengan prinsip penilaian yakni keterbukaan”. “Pelaksanaan USBA ini Sangat besar pengaruhnya atau efek ke siswa siswa yang lain seperti siswa kelas X dan kelas XI, kalo ujian biasa, siswa bisa mengandalkan pertolongan temannya kalau ini tidak bisa, yang dulunya siswa belajar asal asalan sekarang tidak bisa lagi karena kesempatan untuk bertanya itu tidak ada lagi, memang harus dari siswa sendiri, jadi ada peningkatan dalam belajar untuk siswa kelas X dan kelas XI.” (Wawancara tanggal 22 September 2021).³²

Sejalan dengan itu Siswa RD juga menambahkan bahwasanya :

“ujian USBA lebih mandiri, *modern* dan soal berbeda setiap orang jadi tidak bisa mencontek kanan kiri”. Dari kedua pendapat kedua siswa tersebut dapat ditambahkan bahwasanya kelebihan dari pelaksanaan

31 AN Guru SMA Negeri 3 Sungai Penuh wawancara tanggal 20 September 2021

32 DH Guru SMA Negeri 3 Sungai Penuh wawancara 21 September 2021

USBA di SMA Negeri 3 Sungai Penuh diantaranya ujian lebih mandiri, soal lebih mudah, soal berbeda setiap siswa sehingga sulit untuk saling mencontek, dan lebih modern.

Selain kelebihan USBA yang disampaikan oleh Tim Satgas terdapat kelebihan USBA yang disampaikan oleh siswa kelas XII yakni DS menyatakan bahwa :

“Pelaksanaan ujian berbasis android lebih mandiri,soal lebih mudah,tidak bisa mencontek”,

3. Persepsi Guru tentang pelaksanaan USBA di SMA Negeri 3 Sungai Penuh.

Berdasarkan wawancara dengan guru bahwa kelebihan dari USBA di SMA Negeri 3 Sungai Penuh diantaranya, aplikasi *Schoology* pengoperasiannya lebih rinci dan keamanan lebih terjamin, ujian menggunakan android dapat menekan biaya, pada aplikasi *Schoology* tidak hanya dapat mengacak soal tapi juga dapat mengacak alternatif jawaban, sulit terjadi kebocoran soal, dapat diatur waktu mulai ujian dan selesai ujian, siswa tidak bisa keluar aplikasi. Hal ini sesuai dengan ungkapan AN :

“ Berdasarkan hasil rapat kami di SMA Negeri 3 Sungai Penuh untuk sekarang ini aplikasi yang paling bagus digunakan untuk ujian itu adalah *Schoology* soalnya pengeperasiannya lebih rinci, keamanan lebih terjamin. Kelebihan dari sistem android ini yaitu menekan biaya untuk pengadaan peralatan untuk ujian”. Aplikasi *Schoology* ini ada keuntungannya itu bisa mengacak soal dan mengacak jawaban, jadi walaupun soalnya sama tapi alternatif jawaban kayak A,B,C,D nya itu belum tentu sama, jadi tidak bisa siswa main kode,kodean di sini,mau nya itu lihat soal lihat jawaban, walaupun mereka mau nyontek otomatis mereka harus bersuara”. (Wawancara tanggal 21 September 2021)

Lebih Lanjut AN mengungkapkan :

“Dengan aplikasi schoology ini sulit terjadi kebocoran soal selama gurunya tidak ada kasih tahu ke siswanya kode mata pelajaran,soal tidak akan bocor”. Pada aplikasi *Schoology* ini ada pengaturan kapan siswa bisa login kapan tidak bisa login, contohnya ketika mata pelajaran penjas,kalo misalnyakan di mata pelajaran penjas di jadwalkannya itu hari jam 08.00 sampai jam 10.00,secara otomatis siswanya itu hanya bisa login dari jam 08.00 sampai jam 10.00, lewat dari jam 10.00 secara otomatis siswa itu tidak bisa lagi untuk login atau kelasnya itu sudah tutup, dan yang bisa membukanya itu guru bidang studinya itu sendiri. Ketika siswa sedang masuk ke aplikasi *Schoology*, siswa tidak bisa membuka jendela baru atau membuka google,jika dilakukan juga maka secara otomatis aplikasi *Schoology* ini akan logout,jadi harus ngulang lagi menjawab soal dari awal”. (Wawancara tanggal 20 September 2021).³³

Selain kelebihan USBA yang disampaikan oleh AN, terdapat juga kelebihan lain dari USBA yang disampaikan oleh ES diantaranya, aplikasi USBA dapat dipakai untuk media pembelajaran daring, aplikasi USBA (*Schoology*) mudah digunakan efektif dan efisien, ujian dapat dilakukan dimana saja, siswa tidak bisa berbuat curang . Hal ini sesuai dengan ungkapan ES :

“kelebihan dari aplikasi USBA ini,selain digunakan untuk ujian,aplikasi ini bisa dipakai untuk belajar atau sebagai media pembelajaran daring, contoh misalkan guru mau memasukkan materi,video pembelajaran dan tugas. Aplikasi *Schoology* ini pertama efektif dan efisien mudah digunakan, kemudian yang kedua bisa dibuat operator tiap rumpun mapel. Kemudian ujian bisa di mana saja, tidak harus di dalam satu ruangan, ujian di rumah pun bisa asalkan siswa itu tahu token ujian dan tahu kapan token di buka kapan token ditutup, cuman SMA Negeri 3 Sungai Penuh membuat dalam ruangan itu karena ingin mengkondisikan supaya tidak berserakan karena ini baru pertama kali. Siswa tidak bisa berbuat curang seperti ingin membuka google sebab ketika siswa sudah keluar aplikasi maka konsekuensinya siswa harus mengulang mengisi soal pertama, kemudian bagi siswa yang berusaha untuk berbuat curang atau keluar dari aplikasi itu akan ketahuan oleh

33 AN Guru SMA Negeri 3 Sungai Penuh wawancara tanggal 20September 2021

operator, jadi tingkat kecurangan pun rendah”. (Wawancara tanggal 21 September 2021).

Jadi dapat disimpulkan, kelebihan USBA di SMA Negeri 3 Sungai Penuh diantaranya, ujian menjadi tertib, hasil ujian akurat, soal diacak jadi soal tiap siswa berbeda, dengan satu kali klik soal akan menjadi acak, waktu pengerjaan soal terbatas, setelah ujian nilainya langsung keluar, ada peningkatan dalam belajar untuk siswa kelas X dan kelas XI, ujian lebih mandiri, soal lebih mudah, soal berbeda setiap siswa sehingga sulit untuk saling mencontek, dan lebih modern, aplikasi *Schoolology* pengoperasiannya lebih rinci dan keamanan lebih terjamin, ujian menggunakan android dapat menekan biaya, tidak hanya dapat mengacak soal tapi juga dapat mengacak alternatif jawaban, sulit terjadi kebocoran soal, dapat di atur waktu mulai ujian dan selesai ujian, siswa tidak bisa keluar aplikasi, aplikasi USBA dapat dipakai untuk media pembelajaran daring, aplikasi USBA (*Schoolology*) mudah digunakan, efektif dan efisien, ujian dapat dilakukan dimana saja, siswa tidak bisa berbuat curang.

4. Kendala dalam pelaksanaan USBA di SMA Negeri 3 Sungai Penuh.

Berdasarkan data awal yang peneliti temukan bahwasanya kendala dalam pelaksanaan USBA di SMA Negeri 3 Sungai penuh yakni jumlah android yang disediakan sekolah tidak cukup untuk memenuhi kebutuhan seluruh siswa peserta ujian oleh sebab itu berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan untuk mengatasi hal tersebut pihak sekolah melaksanakan ujian per shift dan dibantu

dengan ujian menggunakan Hp android siswa. Hal ini dilakukan sekaligus solusi untuk mengatasi masalah jaringan internet.

Hal ini sesuai dengan ungkapan DH :

“Ujian dilakukan per shift karena jumlah tablet di SMA N.3 Sungai Penuh 250 sedangkan jumlah siswa 262. Ada 3 shift dalam pelaksanaan USBA ini, Jumlah peserta dalam Satu shift sebanyak 60 orang siswa, selebihnya dimasukkan dalam sesi ke-3”. (Wawancara tanggal 21 September 2021)³⁴

Lebih Lanjut AN mengungkapkan :

“jumlah android keseluruhan 250 kalau tidak salah sedangkan jumlah siswa 262 itu data peserta Ujian, kemudian ada 4 orang mengundurkan diri tidak ikut ujian tapi data mereka sudah masuk, jadi peserta realnya 258, kalo dihitung ada 8 android yang kurang. Oleh sebab itu sebagai antisipasinya maka dibuatlah per shift. Setiap shift terdiri dari 80 peserta, karena kita membuat 3 shift berarti satu android itu bisa dipakai untuk 3 orang, artinya tercukupi”. (Wawancara tanggal 21 September 2021). ³⁵

ES juga melanjutkan:

“kalo berkenaan dengan jumlah tablet yang tidak mencukupi jumlah siswa itu, dari pihak SMA N. 3 Sungai Penuh mengatasi dengan memakai HP pribadi masing masing siswa, itu yang kami lakukan jika terjadi kendala dengan sinyal dan kedua masalah kekurangan dari androidnya”. (Wawancara tanggal 21 September 2021)

Selanjutnya berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan bahwa Kendala USBA di SMA Negeri 3 Sungai Penuh diantaranya, masalah jaringan internet, siswa keluar masuk ruangan ujian, molornya waktu pada saat ujian dilaksanakan. Hal ini sesuai dengan ungkapan DH :

³⁴ DH Guru SMA Negeri 3 Sungai Penuh wawancara 21 September 2021

³⁵ AN Guru SMA Negeri 3 Sungai Penuh wawancara tanggal 20 September 2021

“Kendala dalam pelaksanaan USBA yakni jaringan, misalkan kita sudah ngatur waktu pelaksanaan 60 menit, sesi pertama misalkan mulai jam 7.30-8.30 bisa molor waktu gara gara jaringan. Jadi gara gara jaringan tadi akhirnya molor waktu. Kemudian siswa kadang masuk kadang keluar ruangan akhirnya molor waktu”. (Wawancara tanggal 22 September 2021)³⁶.

Dalam pelaksanaan USBA di SMA Negeri 3 Sungai Penuh selain kendala masalah jaringan, siswa keluar masuk ruangan ujian, serta molornya waktu pelaksanaan ujian yang disampaikan oleh DH, terdapat juga kendala lain dari pelaksanaan USBA yang disampaikan oleh AN yakni masalah teknis lapangan, hal ini disebabkan karena SMA Negeri 3 Sungai Penuh pertama kali melaksanakan USBA. Hal ini sesuai dengan ungkapan AN :

Pertama, bermasalah dengan jaringan, karena kecepatan internet di SMA N. 3 Sungai Penuh tidak dapat menampung jumlah siswa satu sesi yakni 80 siswa, kemarin sekitar 60 orang yang login saja sudah lelet. Kedua, karena SMA N. 3 Sungai Penuh baru pertama kali melaksanakan USBA jadi susunan dari sistemnya agak sedikit amburadul seperti masalah siswa masuk kelas bagaimana, pembagian kelas, pembagian mata pelajarannya, disitu sedikit terhambat karena baru pertama kali mencoba, tetapi pada hari kedua sudah lancar, tidak ada masalah dengan sesi dan mata pelajarannya. Yang jadi masalah paling besar USBA SMA N. 3 Sungai Penuh tahun ini yaitu Sinyal Internet dan Masalah teknis lapangan”. (Wawancara tanggal 21 September 2021).³⁷

Masalah utama dari pelaksanaan USBA di SMA Negeri 3 Sungai Penuh yakni masalah jaringan internet hal ini disebabkan karena kapasitas jaringan internet yang ada di SMA Negeri 3 Sungai Penuh sebanyak 20 Mbps, selain itu modem yang digunakan pihak sekolah yakni modem indihome, dikarenakan sekolah menggunakan modem indihome tentu tidak dapat menampung

³⁶ DH Guru SMA Negeri 3 Sungai Penuh wawancara 21 September 2021

³⁷ AN Guru SMA Negeri 3 Sungai Penuh wawancara tanggal 20 September 2021

banyaknya jumlah siswa yang mengakses. Kapasitas maksimal penggunaan modem indihome itu sebanyak 30 pengguna sedangkan yang melaksanakan ujian dalam satu sesi sebanyak 80 siswa. Hal ini sesuai dengan ungkapan ES :

“memang pelaksanaan USBA ini kan berbasis *online* makanya terkendala dengan jaringan, kapasitas jaringan di SMA Negeri 3 Sungai Penuh itu 20 mbps. Karena SMA Negeri 3 Sungai Penuh menggunakan indihome, kapasitas maksimal indihome itu hanya 30 klien sedangkan kemarin itu 80 peserta atau klien”.(Wawancara tanggal 21 September 2021)³⁸

Lebih Lanjut siswa DS mengungkapkan :

“kendala pada pelaksanaan USBA yakni jaringan lelet sebab kami menggunakan paket pribadi (*Hotspot Pribadi*) yg disambungkan ke HP android sekolah, karena wifi sekolah hanya dapat menampung 5-10 orang siswa”. (Wawancara tanggal 21 September 2021).³⁹

Siswa RD juga melanjutkan

“kendala dalam pelaksanaan USBA ini memang jaringan lelet, jadi kalau terjadi kesalahan jaringan maka sistem akan keluar secara otomatis, maka kami terpaksa ulang kembali membuka aplikasi, kendala kedua adalah waktu terlalu singkat yakni 1 mata pelajaran diberikan 1 jam untuk menjawab soal, sebab saat terjadi kendala jaringan waktu terus berjalan sedangkan kami tidak bisa menjawab soal akibatnya banyak soal yang tidak kami jawab” (Wawancara tanggal 22 September 2021).

Namun dari pihak SMA Negeri 3 Sungai Penuh sudah berupaya untuk mencari solusi untuk menyelesaikan masalah tersebut. Solusi yang dilakukan pihak sekolah yakni membagikan jaringan dari modem indihome ke router kemudian menggunakan paket data siswa, sehingga dengan cara tersebut dapat menampung seluruh peserta ujian. Hal ini sesuai dengan ungkapan ES :

³⁸ ES Guru SMA Negeri 3 Sungai Penuh wawancara tanggal 20 September 2021

³⁹ DS Guru SMA Negeri 3 Sungai Penuh wawancara tanggal 20 September 2021

“Solusi yang kami lakukan kemarin pertama itu saya bagi jaringan, satu indihome satu router. Tentu dengan pembagian jaringan dari indihome ke router mengurangi kecepatan”. Kemudian yang kedua, menggunakan paket data siswa”. (Wawancara tanggal 21 September 2020)⁴⁰

DH juga melanjutkan:

“padahal kami sudah mengusahakan untuk memasang 2 router wifi, setiap dua kelas menggunakan satu router wifi tapi tetap tidak bisa menampung”. (Wawancara tanggal 21 September 2021)⁴¹

Jadi dapat disimpulkan, kendala dari pelaksanaan USBA di SMA Negeri 3 Sungai Penuh diantaranya, jumlah tablet tidak mencukupi untuk seluruh peserta ujian, rendahnya kapasitas jaringan internet, waktu yang disediakan untuk siswa menjawab soal terlalu singkat, siswa keluar masuk ruangan ujian, molornya waktu pada saat ujian dilaksanakan, bermasalah pada teknis lapangan, rendahnya kapasitas penggunaan wifi.

B. PEMBAHASAN

Pembahasan dalam penelitian ini bertujuan untuk menerangkan dan menginterpretasikan hasil penelitian sesuai dengan tujuan penelitian. Melalui penelitian ini telah ditemukan proses, kelebihan, dan kendala dalam pelaksanaan USBA serta perbandingan ujian konvensional dengan ujian berbasis android di SMA Negeri 3 Sungai Penuh

⁴⁰ ES Guru SMA Negeri 3 Sungai Penuh wawancara tanggal 20 September 2021

⁴¹ DH Guru SMA Negeri 3 Sungai Penuh wawancara 21 September 2021

1. Proses Pelaksanaan USBA di SMA Negeri 3 Sungai Penuh

Ujian Sekolah Berbasis Android (USBA) merupakan ujian sekolah yang dilaksanakan dengan android sebagai media. Hal ini didukung oleh pendapat Satyaputra & Aritonang (2016:2), yang menyatakan bahwa “android adalah sebuah sistem operasi untuk *smartphone* dan tablet. Sistem operasi dapat diilustrasikan sebagai „jembatan“ antara peranti (*device*) dan penggunanya, sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan *device* dan menjalankan aplikasi-aplikasi yang tersedia pada *device*”. Proses pelaksanaan USBA di SMA Negeri 3 Sungai Penuh itu terbagi atas dua tahap yakni Pertama Pra Ujian dan yang kedua adalah Pelaksanaan Ujian.

a. Pra Ujian

Proses pelaksanaan USBA di SMA Negeri 3 Sungai Penuh diawali dengan proses Pra Ujian. Kegiatan yang dilakukan oleh pihak SMA Negeri 3 Sungai Penuh pada tahap Pra Ujian diantaranya:

1. Masing-masing MGMP membuat Bank Soal.
2. Perwakilan MGMP atau Operator MGMP membuat akun mata pelajaran dan menginput soal ke dalam aplikasi
3. Siswa membuat/mempersiapkan *e-mail*.
4. Penginstalan aplikasi *schoology* di android sekolah.
5. Siswa mendaftarkan akun ujian di aplikasi *schoology* dengan menggunakan *e-mail* dan *password* yang sudah mereka siapkan sebelumnya

Dalam penelitian ini, SMA Negeri 3 Sungai Penuh menjadikan guru mata pelajaran sebagai operator saat USBA berlangsung. Hal ini sesuai dengan

ungkapan (Putra & Pamungkas, 2020) yang mengungkapkan Hal yang terpenting adalah akses point, tiap-tiap kelas terpasang akses point dan satu komputer operator karena untuk memulai dan menginput nilai siswa yang selesai ujian, sedangkan sarana dan prasarana dalam pelaksanaan ujian terutama smartphone yang digunakan harus kompatibel dengan aplikasi android bukan *IOS*, kemudian akses *point*, dan *server*nya itu sendiri.

Berdasarkan proses pelaksanaan USBA di atas bahwa jika siswa ingin mengikuti ujian, siswa harus memiliki akun masing-masing. Akun siswa dibuat oleh siswa sendiri dengan menggunakan e-mail siswa. Hal ini juga sesuai dengan penelitian (Sree, Kumar, Santhi,& Kousar, 2020) “*Students can register and can login with their individual ID’s which are permitted by the admin*”.(Siswa dapat mendaftar dan dapat masuk dengan ID masing-masing yang diizinkan oleh admin). Namun hal ini berbeda dengan Prosedur Operasional Standar (POS) Ujian Sekolah SMAN 3 Sungai Penuh Tahun Pelajaran 2020/2021 yakni siswa masuk ke dalam (*login*) sistem menggunakan username dan kata sandi (*password*) yang diterima dari proktor. Jika dilihat dari prosedur operasional standar ujian sekolah hal ini berbeda dengan yang terjadi pada saat USBA berlangsung dimana pada pelaksanaan USBA yang membuat akun ujian adalah siswa dengan menggunakan e-mail siswa itu sendiri sebab yang tahu alamat *e-mail* siswa adalah siswa itu sendiri jadi dapat disimpulkan bahwa yang membuat akun siswa adalah siswa itu sendiri dengan menggunakan e- mail yang siswa buat sendiri.

b. Pelaksanaan Ujian

Proses pelaksanaan USBA di SMA Negeri 3 Sungai Penuh yang kedua

adalah tahap Pelaksanaan Ujian. Kegiatan yang dilakukan oleh pihak SMA Negeri 3 Sungai Penuh pada tahap Pelaksanaan Ujian diantaranya :

- a. Siswa memasuki ruangan
- b. Guru memberikan instruksi kepada siswa untuk membuka aplikasi dan membagikan token ujian berdasarkan mapel yang diujikan
- c. Siswa *Login* ke aplikasi secara serentak dengan akun mereka masing-masing
- d. Siswa mengklik mulai ujian.
- e. *Team* satgas melakukan pengecekan ke akun guru. Pengecekan akun guru yang dilakukan oleh tim satgas USB A bertujuan untuk memastikan apakah semua siswa sudah login atau belum
- f. Tim Satgas memperbarui token ujian. Jika semua siswa sudah login dan mulai ujian maka *Team* satgas akan mengganti ke token baru.

Terkait pelaksanaan USB A di SMA Negeri 3 Sungai Penuh guru yang terlibat didalamnya diberikan pelatihan terlebih dahulu sesuai dengan ungkapan Febrianto (2016), mengindikasikan bahwa “guru telah melaksanakan ujian berbasis android tersebut karena pada dasarnya mereka terlibat dalam pengembangan aplikasi ujian itu sendiri”. Dalam penelitian ini admin yang dimaksud adalah guru mapel yang menjadi pengawas ujian dalam kelas tersebut. Guru memberikan izin kepada siswa untuk mengikuti ujian dengan cara membagikan token mapel yang diujikan pada hari itu. Jika dilihat dari hasil penelitian pelaksanaan USB A tidak jauh berbeda dengan POS USB A hal ini dapat dilihat dari Tata Tertib peserta USB A yakni sebagai berikut, peserta ujian :

1. Memasuki ruangan setelah tanda masuk dibunyikan, yakni 15 (lima belas) menit sebelum ujian dimulai;
2. Memasuki ruang ujian sesuai dengan sesi dan menempati tempat duduk yang telah ditentukan;
3. Bagi siswa yang terlambat hadir hanya diperkenankan mengikuti ujian setelah mendapatkan izin dari Ketua Panitia US Tingkat Sekolah/Madrasah, tanpa diberikan perpanjangan waktu;
4. Dilarang membawa catatan dan/atau menggunakan perangkat komunikasi elektronik dan optik, kamera, kalkulator, dan sejenisnya ke dalam ruang ujian;
5. Mengumpulkan tas dan buku di bagian depan di dalam ruang kelas;
6. Mengisi daftar hadir dengan menggunakan pulpen yang disediakan oleh pengawas ruangan;
7. Masuk ke dalam (*login*) sistem menggunakan username dan kata sandi (*password*) yang diterima dari proktor
8. Mulai mengerjakan soal setelah ada tanda waktu mulai ujian
9. Selama ujian berlangsung, hanya dapat meninggalkan ruangan dengan izin dan pengawasan dari pengawas ruang ujian;
10. Selama ujian berlangsung, dilarang menanyakan jawaban soal kepada siapa pun, bekerja sama dengan peserta lain, memberi atau menerima bantuan dalam menjawab soal, memperlihatkan pekerjaan sendiri kepada peserta lain atau melihat pekerjaan peserta lain, menggantikan atau digantikan oleh orang lain.
11. Dilarang meninggalkan ruangan sebelum waktu ujian berakhir.

2. Persepsi siswa dan guru tentang pelaksanaan USBA di SMA Negeri 3 Sungai Penuh

Dari hasil penelitian yang peneliti lakukan tentang Persepsi siswa dan guru tentang pelaksanaan USBA di SMA Negeri 3 Sungai Penuh terdapat berbagai kelebihan USBA di SMA Negeri 3 Sungai Penuh, peneliti membagi kelebihan USBA menjadi dua bagian yakni kelebihan dari pelaksanaan USBA dan kelebihan dari aplikasi yang digunakan dalam pelaksanaan USBA (*Schoology*).

a. Kelebihan dari Pelaksanaan USBA

Berdasarkan wawancara peneliti dengan pihak SMA negeri 3 Sungai Penuh, terutama *team* satgas USBA dan Kepsek didapatkan bahwa kelebihan dari pelaksanaan USBA di SMA Negeri 3 Sungai Penuh, diantaranya 1)Ujian Menjadi lebih tertib, 2)Hasil Ujian lebih akurat, 3)Soal dalam bentuk acak, 4)Waktu pengerjaan soal terbatas, 5)Hasil ujian dapat dilihat setelah siswa melaksanakan ujian, 6)Meningkatkan semangat belajar pada siswa kelas X dan kelas XI, 7)Ujian menggunakan android dapat menekan biaya, 8)Ujian dapat dilakukan dimana saja, 9)Siswa tidak bisa berbuat curang, 10)Ujian lebih mandiri, 11)Soal lebih mudah, 12)Bentuk ujian lebih *modern*.

Sesuai kelebihan pelaksanaan USBA di atas dalam hal ini (Harmadya, AryaSasmita, & Wirdiani, 2015) mengungkapkan Kelebihan dari Aplikasi *Tryout* Ujian Nasional Sekolah Menengah Pertama (SMP) berbasis android diantaranya aplikasi dapat dipasang hampir di semua perangkat android, berdasarkan tingkat usability aplikasi dapat digunakan dengan mudah, cukup dengan menyentuh layar untuk memilih jawaban. Aplikasi ini dapat dipakai untuk pelaksanaan *Try*

Out ataupun ujian bersama di suatu sekolah atau lembaga pendidikan. Aplikasi yang dipasang di perangkat android, memudahkan pengguna dalam melakukan latihan dan ujian dengan hanya menggunakan perangkat *smartphone* dan koneksi internet. Mengenalkan proses belajar dan latihan ujian yang lebih menarik karena menggunakan perangkat yang umumnya digunakan sehari-hari oleh siswa-siswi Sekolah Menengah Pertama (SMP).

Terkait keefektifan pelaksanaan ujian dalam pemeriksaan soal ujian, Jamun (2018) didalam tulisannya mengemukakan bahwa Evaluasi pembelajaran hasil belajar siswa, pemanfaatan teknologi dapat mempermudah pengolahan data hasil tes ujian siswa yang biasanya dihitung secara manual dan membutuhkan waktu cukup lama, menjadi suatu yang mudah untuk dikerjakan dengan menggunakan media komputer, yang dapat mengolah data dengan memanfaatkan berbagai program yang telah diinstallkan. Hal ini juga sesuai dengan penelitian (Sree, Kumar, Santhi,& Kousar, 2020) mengungkapkan “*The main goal of this application is to evaluate the student effectively through a automated system that not only reduce the required time but also get the fast and accurate results*”. (Di Dalam penelitiannya mengungkapkan Tujuan utama dari aplikasi ini adalah untuk mengevaluasi siswa secara efektif melalui sistem otomatis yang tidak hanya mengurangi waktu yang diperlukan tetapi juga mendapatkan hasil yang cepat dan akurat). Lebih lanjut (Putra & Pamungkas, 2020) juga mengungkapkan berkaitan dengan seberapa efektifnya ujian berbasis android ini diterapkan, kedua subjek berpendapat sama bahwa ujian berbasis android ini efektif karena lebih simple

lebih mudah mengerjakanya dan tidak banyak waktu untuk mempersiapkan ujian dengan dibandingkan ujian konvensional.

Terkait Hasil ujian dapat dilihat setelah siswa melaksanakan ujian, (Putra, Maulana, & Iriani, 2019) di dalam tulisannya mengemukakan bahwa ujian *online* dapat mengefisiensikan waktu dalam proses penginputan nilai yang dilakukan oleh staf IT karena tidak harus mengumpulkan kertas jawaban siswa, tidak harus memeriksa setiap lembar jawaban siswa serta hilangnya kekhawatiran siswa akan hilangnya lembar jawaban siswa. Karena setelah siswa mengisi soal, nilai akan langsung keluar apabila server langsung menginfokan nilai siswa hari itu juga. Hal ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh (Sree, Kumar, Santhi, & Kousar, 2020) mengungkapkan *“This application is used for conducting exams through online and the test will be customized so that system will have automated checking of answers based on user interaction”*. (Aplikasi ini digunakan untuk melakukan ujian melalui *online* dan tes akan disesuaikan sehingga sistem akan memiliki pemeriksaan jawaban secara otomatis berdasarkan interaksi pengguna). Hal ini juga sama dengan hasil penelitian penulis bahwa ujian dilakukan melalui *online* dan ketika siswa mengklik jawaban maka sistem akan langsung memeriksa jawaban tersebut dan setelah siswa melaksanakan ujian nilai akan langsung dapat dilihat). Lebih lanjut (Putra & Pamungkas, 2020) mengungkapkan *“Pelaksanaan ujian langsung menggunakan handphone, serta hasil penilaian langsung dapat terlihat oleh siswa setelah menyelesaikan ujiannya, sehingga tidak terjadi kecurangan selama pengerjaan ujian”*.

Terkait dengan permasalahan kecurangan dalam pelaksanaan ujian, penggunaan android dalam pelaksanaan USBA di SMA Negeri 3 Sungai Penuh membuat siswa lebih jujur dan terhindar dari kecurangan. Sama halnya dengan pelaksanaan USBA di SMA Negeri 3 Kota Jambi, menurut (Putra & Pamungkas, 2020) “ujian berbasis android bisa dapat menyelesaikan permasalahan kecurangan yang sering dilakukan oleh peserta pada saat ujian berlangsung.

b. Kelebihan *Schoology*

Aplikasi *schoology* memiliki kelebihan yakni sebagai berikut 1) Dengan satu kali klik soal akan menjadi acak, 2) Pengoperasian Aplikasi *Schoology* lebih rinci dan keamanan lebih terjamin, 3) Tidak hanya dapat mengacak soal tapi juga dapat mengacak alternatif jawaban, 4) Sulit terjadi kebocoran soal, 5) Dapat di atur waktu mulai ujian dan selesai ujian, 6) Siswa tidak bisa keluar aplikasi, 7) Aplikasi USBA (*Schoology*) dapat dipakai untuk media pembelajaran daring, 8) Aplikasi USBA (*Schoology*) mudah digunakan, efektif dan efisien.

Sesuai kelebihan pelaksanaan USBA diatas dalam hal ini (Putri, 2021) mengungkapkan berdasarkan uji keefektifan Instrumen penilaian yang dikembangkan efektif untuk digunakan sebagai sarana ujian secara *online*. Hal tersebut dapat dilihat dari enam orang siswa yang dimintai pendapat tentang penggunaan *Schoology*, sebanyak 80% siswa memberikan respon yang baik terhadap penggunaan *Schoology* tersebut, artinya *Schoology* dapat digunakan sebagai sarana ujian *online* seperti USBA. Lebih lanjut, berdasarkan hasil penelitian aplikasi *Schoology* layak digunakan untuk pembelajaran *online* atau daring dan dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa hal ini juga didukung oleh

penelitian (Saregar, Zubaedi, Parmin, Jamaludin, Anwar, & Septiani, 2019) mengungkapkan *“Mobile learning media with Schoology application is feasible and attractive so it can foster students’ motivation in learning physics”*. (media pembelajaran seluler dengan aplikasi Schoology layak dan menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar fisika).

Sesuai kelebihan pelaksanaan USBA di atas Aplikasi USBA (Schoology) dapat dipakai untuk media pembelajaran daring, mudah digunakan, dan efektif. Hal ini didukung oleh penelitian (Suana, Maharta, Nyeneng, & Wahyuni, 2017) mengungkapkan : *“based on the result and discussion, it could be concluded that it was produced Schoology based BL media in main materials vector, straight motion, and translation dynamic with the score of content validity 3.48 (very good), and the score of construction validity 3.21 (good) from the maximum score 4.00. From the result of implementation at class, it could be concluded that the BL media was effective to improve students’ concept understanding and problem-solving skill where more than 70% students reached the standard minimal score. In general, the students also responded positively towards the benefit, attractiveness, and easiness of NL media, with average score 3.63 from 5.00 as the maximum score”*.

Dari kutipan diatas dapat dilihat bahwa media BL berbasis Schoology pada materi pokok vektor, gerak lurus, dan dinamika terjemahan sangat baik pada bagian isi, dan konstruksi media dinilai (baik). Dari hasil penerapan di kelas dapat disimpulkan bahwa media BL efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan pemecahan masalah siswa dimana lebih dari 70% siswa

mencapai KKM. Secara umum siswa juga memberikan respon positif terhadap manfaat, daya tarik, dan kemudahan media BL.

3. Kendala dalam pelaksanaan USBA di SMA Negeri 3 Sungai Penuh

Kendala dalam pelaksanaan USBA di SMA Negeri 3 Sungai Penuh diantaranya :

1. Jumlah tablet tidak mencukupi untuk seluruh peserta ujian
2. Rendahnya kapasitas jaringan internet
3. Siswa keluar masuk ruangan ujian
4. Molornya waktu pada saat ujian dilaksanakan
5. Bermasalah pada teknis lapangan
6. Rendahnya kapasitas penggunaan wifi
7. Waktu yang disediakan untuk siswa menjawab soal terlalu singkat

Kendala utama dalam pelaksanaan USBA di SMA Negeri 3 Sungai Penuh yakni rendahnya kapasitas internet dan jumlah tablet tidak mencukupi untuk seluruh peserta ujian. Pada dasarnya SMA Negeri 3 Sungai Penuh sudah menggunakan jaringan Wifi untuk mengatasi masalah jaringan namun karena pengguna terlalu banyak maka mengakibatkan jaringan internet menjadi lambat. SMA Negeri 3 Sungai Penuh juga sudah meminta siswa untuk menggunakan data internet yang disambungkan dari *smartphone* siswa itu sendiri namun tetap tidak dapat menyelesaikan masalah jaringan internet yang lelet.

Bermasalahnya jaringan internet mengakibatkan siswa terlambat menyelesaikan atau menjawab soal ujian sehingga tidak heran siswa beranggapan bahwa waktu yang disediakan untuk siswa menjawab soal terlalu singkat Kendala

yang dihadapi oleh SMA Negeri 3 Sungai Penuh sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Putra & Pamungkas, 2020) yang mengungkapkan Jaringan merupakan hal yang paling penting dalam pelaksanaan USBA. Ketika jaringan itu terputus maka peserta ujian akan susah untuk login dan kemudian adanya permasalahan beberapa *handphone* tidak dapat digunakan, karena tidak mendukung perangkat seperti *smartphone* yang menggunakan sistem Operasi IOS.

Lebih lanjut (Suana, Maharta, Nyeneng, & Wahyuni, 2017) juga mengungkapkan *However, there were some problems found during the research like slow internet access, students' difficulty in writing answer containing mathematic equation, symbol, or graphic on Schoology forum, students' lack activeness during the online discussion, and needing much time to prepare online a synchronous discussion.* (Namun, ada beberapa masalah yang ditemukan selama penelitian seperti akses internet yang lambat, kesulitan siswa dalam menulis jawaban yang berisi persamaan matematika, simbol, atau grafik di forum Schoology, kurangnya keaktifan siswa selama diskusi *online*, dan membutuhkan banyak waktu untuk menyiapkan sinkron diskusi *online*). Dari ungkapan tersebut diungkapkan bahwasanya terdapat kendala salah satunya akses internet yang lambat, hal ini juga sama dengan hasil penelitian penulis yakni rendahnya kapasitas jaringan internet saat pelaksanaan USBA.

BAB V

KESIMPULAN

A. KESIMPULAN

1. Proses pelaksanaan USBA di SMA Negeri 3 Sungai Penuh menggunakan aplikasi *Schoology*. Aplikasi *Schoology* dapat di download di *PlayStore*. Proses pelaksanaan USBA terbagi atas Pra Ujian dan Pelaksanaan Ujian. Proses Pra Ujian diantaranya, masing-masing MGMP membuat Bank Soal, perwakilan MGMP atau operator MGMP membuat akun mata pelajaran dan menginput soal ke dalam aplikasi, sebelum hari pelaksanaan ujian siswa memasuki ruangan ujian untuk membuat e-mail dan password, meng-*download* aplikasi *schoology* kemudian di instal ke android yang disediakan pihak sekolah, siswa mendaftarkan akun ke aplikasi *schoology*. Proses pelaksanaan ujian diantaranya, siswa memasuki ruangan, ada instruksi dari guru kepada siswa untuk membuka aplikasi, guru membagikan token ujian berdasarkan mapel yang diujikan, siswa login aplikasi secara serentak, siswa Login aplikasi secara serentak dengan menggunakan akun masing-masing dan beserta token ujian yang diberikan guru, untuk memulai ujian guru mengizinkan siswa untuk mengklik klik mulai ujian, *team* satgas melakukan pengecekan ke akun guru, *team* satgas akan mengganti ke token baru.
2. Kelebihan USBA di SMA Negeri 3 Sungai Penuh diantaranya, Ujian Menjadi lebih tertib, hasil ujian lebih akurat, soal bisa dibuat dalam bentuk acak, waktu siswa pengerjaan soal terbatas, hasil ujian dapat dilihat setelah ujian dilaksanakan, pelaksanaan USBA dapat meningkatkan semangat belajar pada

3. siswa kelas X dan kelas XI, ujian lebih mandiri, soal lebih mudah, soal berbeda setiap siswa sehingga sulit untuk saling mencontek, lebih modern, dapat menekan biaya, ujian dapat dilakukan dimana saja, serta siswa tidak bisa berbuat curang.
4. Kendala dalam pelaksanaan USBA di SMA Negeri 3 Sungai Penuh diantaranya, jumlah tablet tidak mencukupi untuk seluruh peserta ujian, rendahnya kapasitas jaringan internet, siswa sering keluar masuk ruangan dan molornya waktu pada saat ujian dilaksanakan serta rendahnya kapasitas penggunaan wifi sehingga tidak dapat menampung seluruh peserta ujian, rendahnya kapasitas jaringan internet mengakibatkan waktu yang disediakan untuk siswa menjawab soal terbatas.

B. SARAN

a. Bagi SMA Negeri 3 Sungai Penuh

Penelitian ini menemukan beberapa kendala yang dihadapi oleh SMA Negeri 3 Sungai Penuh dalam pelaksanaan Ujian Sekolah Berbasis Android (USBA) diharapkan SMA Negeri 3 Sungai Penuh untuk dapat memperbaiki kualitas jaringan, karena android tidak hanya dapat digunakan pada saat ujian, melainkan juga dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran. Selain itu menambah kuantitas tablet juga disarankan agar pelaksanaan ujian kedepannya tidak lagi dilakukan per *shift*. Kemudian Seminggu sebelum ujian dilaksanakan semua soal sudah terkumpul pada bank soal dan siap di input ke sistem. Selanjutnya untuk menyiasati kendala jaringan internet dalam pelaksanaan USBA di SMA Negeri 3 Sungai Penuh, hal yang dapat dilakukan diantaranya, tingkatkan

kapasitas jaringan internet, sebelum pelaksanaan ujian pihak sekolah sebaiknya menyediakan paket data untuk siswa dan pada saat pelaksanaan ujian siswa harus memanfaatkan paket data yang sudah diberikan oleh pihak sekolah, jika masih terkendala dengan jaringan maka solusi selanjutnya laksanakan Ujian semi *online* menggunakan alat tambahan yaitu *mikrotik*.

b. Saran Untuk Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini telah menemukan berbagai kendala, dan kelebihan dengan USBA serta proses dalam pelaksanaan USBA, diharapkan kepada penelitian selanjutnya untuk mengembangkan hasil dari penelitian ini yaitu lebih memfokuskan ke bagian sistem pelaksanaan USBA dan juga lebih memfokuskan tentang keefektifan USBA dari perspektif ekonomi seperti biaya pelaksanaan USBA.

DAFTAR PUSTAKA

- ANDALASNEWS.COM. (2020, Februari 14). *SMA Negeri 3 Sungai Penuh Bekali Guru Menuju Ujian Sekolah Berbasis Android (USBA)*. Dipetik Februari 16, 2020, dari ANDALASNEWS.COM: <http://www.andalasnews.com/2020/02/sma-negeri-3-sungai-penuh-bekali-guru.html>
- Arifin, Z. (2012). *Penelitian Tindakan- Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2011). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi VII. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2016). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ashaf, D. P. (2017). *Persepsi Guru Matematika tentang Implementasi Ujian Nasional Berbasis Komputer di SMA Negeri 11 Makassar Sulawesi Selatan*. Makassar: Universitas Alauddin Makassar.
- Basuki, S. (2006). *Metode Penelitian*. Jakarta: Wedatama Widya Sastra.
- Batubara, M. D., & Indra, E. (2015). Perencanaan dan Pembuatan Aplikasi Pengerjaan Ujian Nasional Tingkat SMP Berbasis Android. *Jurnal Sistem Informasi*, 47-56.
- Febrianto. (2016). PENGEMBANGAN SISTEM UJIAN ONLINE BERBASIS WEB PADA MATA PELAJARAN TEKNIK LISTRIK DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN YOGYAKARTA. *Skrripsi UNY Yogyakarta*.
- Handayani, S., & Krisnadi, I. (2019). EVALUASI PROGRAM PELAKSANAAN UJIAN ONLINE SISWA BERBASIS WEB DI SMK NEGERI 2 KOTA TANGERANG SELATAN.
- Harmadya, M., Arya Sasmita, G. M., & Wirdiani, N. A. (2015). Rancang Bangun Aplikasi Tryout Ujian Nasional Sekolah Menengah Pertama (SMP) Berbasis Android. *Lentera Komputer*.
- Hartanti, I. S. (2018). Persepsi Siswa dan Guru terhadap Ujian Nasional Berbasis Komputer. *E-Journal Student UNY*.
- Haryanto, S. (2018). KELEBIHAN DAN KEKURANGAN E-LEARNING BERBASIS SCHOODOLOGY (STUDI PTK DALAM PEMBELAJARAN MATA KULIAH ACADEMIC LISTENING).
- Hoyle, C. & (2010). *Mathematic education & technology--Rethinking the terrain*. Germany: Springer.

- Jamun, Y. M. (2018). DAMPAK TEKNOLOGI TERHADAP PENDIDIKAN. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*.
- KEMENDIKBUD, P. W. (2019). *Digitalisasi Sekolah Percepat Perluasan Akses Pendidikan Berkualitas di Daerah 3T*. Diambil kembali dari kemdikbud.go.id : <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2019/digitalisasi-sekolah-percepat-perluasan-akses-pendidikan-berkualitas-di-daerah-3t>.
- Moleong L.J. (2013). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Muhasim. (2017). Pengaruh Teknologi Digital, Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Palapa Nusantara Lombok-NTB*.
- Putra, E. Y., & Pamungkas, S. (2020, April). Implementasi Pelaksanaan Ujian Semester Berbasis Android dalam Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 3 Kota Jambi. *Jurnal Istoria*, 4.
- Putra, R. A. (2018). Peran Teknologi Digital dalam Perkembangan Dunia Arsitektur. *Journal of Islamic Science and Technology Vol. 4, No. 1*.
- Putra, R. L., Maulana, A., & Iriani, T. (2019). EVALUASI PROGRAM PELAKSANAAN UJIAN ONLINE DENGAN MENGGUNAKAN LEARNING MANAGEMENT SYSTEM MOODLE BERBASIS ANDROID DI SMK NEGERI 1 JAKARTA. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil Volume 8, No.1*.
- Putri, N. L. (2019). PENGEMBANGAN INSTRUMEN PENILAIAN BERBANTUAN SCHOOLGY UNTUK MENILAI HASIL BELAJAR SISWA.
- Ratna Wulan, E., & Rusdiana, H. A. (2014). *Evaluasi Pembelajaran dengan Pendekatan Kurikulum 2013*. Bandung: Pustaka Setia Bandung.
- Saregar, A., Zubaedi, Parmin, Jamaludin, W., Anwar, C., & Septiani, R. (2019). Feasibility Test of Mobile Learning with Schoology: Efforts to Foster The Students' Learning Interest on Magnetism. *Journal of Physics: Conf. Series* 1155.
- Satyaputra, A. (2016). *Let's Build Your Android Apps with Android Studio*. Jakarta: PT. Alex Media Komputindo.
- Sisdik. (2019). *Sisdik*. Dipetik Februari 16, 2020, dari Sisdik website: <http://www.sisdik.web.id/ujian.apk>

- Sree, T. P., Kumar, G. P., Santhi, U., & Kousar, S. A. (2020). STUDENT VISION BY USING ANDROID APPLICATION DEVELOPMENT. *Mukt Shabd Journal*.
- Sauna, W., Maharta, N., Nyeneng, I. P., & Wahyuni, S. (2017). DESIGN AND IMPLEMENTATION OF SCHOOLOGY-BASED BLENDED LEARNING MEDIA FOR BASIC PHYSICS 1 COURSE. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*.
- Sudaryono. (2018). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.
- Sudibyo, L. (2011). Peranan dan Dampak Teknologi Informasi dalam Dunia Pendidikan di Indonesia. *Jurnal WIDYATAMA Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo*. Vol. 20, No.2: 175-185.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Suhartini, I. (2019). ANALISA PENERAPAN PERANGKAT LUNAK USBN MANDIRI PADA SMAN 14 BANDUNG DENGAN MENGGUNAKAN BALANCED SCORECARD. *JURNAL DIGIT*.
- Sukardi. (2015). *Evaluasi Pendidikan Prinsip dan Operasional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suripto, Fatmasari, R., & Purwantiningsih, A. (2014). Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi dan Dampaknya Dalam Dunia Pendidikan.
- Utomo. (2010). *Smartphone dan Tablet PC berbasis Android*. BSI: Jurnal Sistem Informasi.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Yani, S. R., & Siwi, M. K. (2020). Analisis Penggunaan Media Sosial Dan Sumber Belajar Digital Dalam Pembelajaran Bagi Siswa Digital Native Di SMAN 2 Painan. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Vol.13, No.1*.

