

## Analisis Pelaksanaan Ujian Sekolah Berbasis Android (USBA)

Ricky Herpana Putra<sup>1</sup>, Menik Kurnia Siwi<sup>2</sup>

Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Padang  
rickyhpr69@gmail.com<sup>1</sup>, menikkurnia@gmail.com<sup>2</sup>

**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.*



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2018 by author.

## PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan penting dalam kehidupan karena pendidikan merupakan wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia. 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 pendidikan, dan penilaian hasil belajar oleh Kemendikbud. Penilaian hasil belajar oleh pendidik bertujuan untuk memantau dan mengevaluasi proses, kemajuan belajar, dan perbaikan hasil belajar peserta didik secara berkesinambungan.

Pada era Industri Four Point Zero (4.0) sekarang ini, perkembangan teknologi digital telah merubah berbagai aspek kehidupan manusia, tidak dipungkiri pada bidang pendidikan. Menurut Hoyles & Lagrange (2010) dalam Putrawangsa & Hasanah (2018) bahwasanya sistem pendidikan di dunia saat ini sangat dipengaruhi oleh teknologi digital. Salah satu pengaruh dari Teknologi digital dalam sistem pendidikan saat ini yaitu sebagai sumber belajar. Yani & Siwi (2020) mengungkapkan bahwa sumber belajar digital memiliki dampak yang positif jika

digunakan secara terus menerus dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan juga dapat menambah wawasan siswa digital native dalam pembelajaran. Selain sebagai sumber belajar, teknologi digital juga dapat digunakan sebagai media dalam pelaksanaan Ujian di Sekolah. Dengan memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi, pelaksanaan ujian dapat dilakukan melalui media komputer atau android (R. L. Putra et al., 2019). Sehingga Dengan adanya pelaksanaan ujian berbasis android, guru memandang bahwa ujian berbasis android lebih baik daripada ujian terdahulu atau ujian konvensional, hal ini juga sebagai upaya menyesuaikan perkembangan zaman. Kelebihan dari Ujian Berbasis Android, yakni dapat mengatasi masalah kecurangan yang sering dilakukan oleh peserta pada saat ujian berlangsung (E. Y. Putra & Satriyo, 2020).

Berdasarkan informasi yang penulis temukan di Website Resmi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) bahwasanya Kemendikbud telah meluncurkan program Digitalisasi Sekolah. Untuk menunjang program tersebut Kemendikbud memberikan sarana pembelajaran di sekolah berupa komputer tablet kepada 1.753.000 siswa kelas VI, kelas VII, dan kelas X di seluruh Indonesia (Pengelola web Kemdikbud, 2019).

Berdasarkan hasil observasi serta informasi yang penulis temukan pada Hanafi (2020) SMA Negeri 3 Sungai Penuh menerima bantuan Digitalisasi Sekolah. Sarana yang diberikan Kemendikbud yakni Smartphone Android sebanyak 250 unit yang diperuntukkan sebagai sarana pembelajaran untuk menunjang Program Digitalisasi Sekolah. Disamping direncanakan untuk sarana pembelajaran bagi siswa kelas X, SMA Negeri 3 Sungai Penuh juga menggunakan sarana tersebut untuk Ujian Sekolah bagi siswa kelas XII. Prosedur pelaksanaan USBA di SMA Negeri 3 Sungai Penuh diatur pada Keputusan Kepala SMA Negeri 3 Sungai Penuh Nomor : 422/ /SMA.3/II/2020 Tentang Prosedur Operasional Standar (POS) Ujian Sekolah SMAN 3 Sungai Penuh Tahun Pelajaran 2019/2020. SMA Negeri 3 Sungai Penuh merupakan salah satu Sekolah Menengah Atas yang pertama kali menerapkan sistem ujian berbasis android di Kota Sungai Penuh. SMA Negeri 3 Sungai Penuh masih perdana dalam menerapkan Ujian Sekolah Berbasis Android. Masih terbatasnya jumlah bantuan yang diberikan Kemendikbud sehingga tidak dapat digunakan oleh seluruh siswa kelas XII yang berjumlah 262 (Laki-laki dan Perempuan). Guru masih perdana melaksanakan Ujian Sekolah Berbasis Android. Masih adanya kelemahan dari penggunaan Android sebagai media ujian. Menurut Diarmansyah Batubara & Indra (2018) terdapat kelemahan dari aplikasi Android sebagai media ujian sekolah diantaranya, dibutuhkan ruang memori yang cukup besar untuk menyimpan file aplikasi karena besaran file aplikasi cukup besar. Kemudian jika ingin menggunakan aplikasi harus terhubung ke internet sehingga masing-masing device android sangat bergantung pada jaringan internet. Lebih lanjut E. Y. Putra & Satriyo (2020) juga menambahkan bahwa kekurangan pada sistem ujian online yakni sangat sulit jika diperuntukkan untuk mengoreksi soal dalam bentuk uraian.

Berdasarkan kendala kendala yang ditemukan, peneliti bermaksud untuk melihat bagaimana penerapan Ujian Sekolah Berbasis Android (USBA) di SMA Negeri 3 Sungai Penuh dengan judul “Analisis Pelaksanaan Ujian Sekolah Berbasis Android (USBA) Di SMA Negeri 3 Sungai Penuh”.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini yaitu deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data secara wawancara dan dokumentasi. Adapun sumber data yang pakai dalam penelitian ini yakni data primer dan data sekunder. Dalam menentukan informan penelitian, peneliti menggunakan teknik Purposive Sampling yakni teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2016), sehingga Informan dalam penelitian ini berjumlah 6 orang, diantaranya 1 orang sebagai penanggung jawab, 3 orang sebagai tim SATGAS, dan 2 orang siswa kelas XII yang melaksanakan USBA di SMA Negeri 3 Sungai Penuh. Teknik analisis data pada penelitian ini dimulai dengan reduksi data hingga penyajian kesimpulan, untuk teknik keabsahan data menggunakan triangulasi sumber, dimana menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Ujian Sekolah Berbasis Android (USBA) merupakan ujian sekolah yang dilaksanakan menggunakan android sebagai media. Berdasarkan Keputusan Kepala SMA Negeri 3 Sungai Penuh Nomor : 422/ /SMA.3/II/2020 Tentang Prosedur Operasional Standar (POS) Ujian Sekolah SMAN 3 Sungai Penuh Tahun Pelajaran 2019/2020 pengertian Ujian Sekolah Berbasis Android yang selanjutnya disebut USBA adalah Ujian Sekolah yang menggunakan Android sebagai media untuk menampilkan soal dan proses menjawabnya baik bentuk soal pilihan ganda, pilihan ganda kompleks, isian singkat dan uraian serta bentuk-bentuk lainnya

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.

### Proses, Kelebihan, dan Kendala dalam pelaksanaan USBA di SMA Negeri 3 Sungai Penuh.

Tabel 1. Proses, Kelebihan, dan Kendala dalam pelaksanaan USBA di SMA Negeri 3 Sungai Penuh.

No.	Indikator	Hasil Penelitian
1.	<b>Proses</b>	<b>Pra Ujian :</b> 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 <i>e-mail</i> . 4) Penginstalan aplikasi <i>Schoology</i> di android sekolah. 5) Siswa mendaftarkan akun ujian di aplikasi <i>Schoology</i> dengan menggunakan <i>e-mail</i> dan <i>password</i> yang sudah mereka siapkan sebelumnya. <b>Pelaksanaan Ujian</b> 1) Siswa memasuki ruangan. 2) Guru memberikan instruksi kepada siswa untuk membuka aplikasi dan membagikan token ujian berdasarkan mapel yang di ujkankan.

- 
- 3) Siswa *login* ke aplikasi secara serentak dengan akun mereka masing-masing,
  - 4) Siswa mengklik mulai ujian.
  - 5) *Team* satgas melakukan pengecekan ke akun guru.
  - 6) Pengecekan akun guru yang dilakukan oleh tim satgas USBA bertujuan untuk memastikan apakah semua siswa sudah login atau belum.
  - 7) Tim Satgas memperbarui token ujian. Jika semua siswa sudah login dan mulai ujian maka *team* satgas akan mengganti ke token baru.
- 2. Kelebihan** **Kelebihan dari Pelaksanaan USBA**
- 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*.
- Kelebihan Schoology**
- 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.
- 3. Kendala**
- 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.
- 

**Sumber:** *Penelitian, 2020*

### **Pra Ujian**

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa Proses pelaksanaan USBA di SMA Negeri 3 Sungai Penuh diawali dengan proses Pra Ujian. Dalam penelitian ini, SMA Negeri 3 Sungai Penuh menjadikan guru mata pelajaran sebagai operator saat USBA berlangsung.

Berdasarkan proses pelaksanaan USBA terlihat 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 et al. (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 2019/2020 yakni siswa masuk ke dalam (*login*) sistem menggunakan username dan kata sandi (*password*) yang diterima dari proktor. Berdasarkan Keputusan Kepala SMA Negeri 3 Sungai Penuh Nomor : 422/ /SMA.3/II/2020 Tentang Prosedur Operasional Standar (POS) Ujian Sekolah SMAN 3 Sungai Penuh Tahun Pelajaran 2019/2020 tentang Tata

Tertib peserta USBA pada poin No.7 bahwasanya siswa *login* ke sistem menggunakan *username* dan sandi (*Password*) yang diberikan oleh 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.

### **Pelaksanaan Ujian**

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa Proses pelaksanaan USBA di SMA Negeri 3 Sungai Penuh yang kedua adalah tahap Pelaksanaan Ujian. 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 USBA tidak jauh berbeda dengan POS USBA tentang Tata Tertib peserta USBA SMA Negeri 3 Sungai Penuh.

### **Kelebihan USBA di SMA Negeri 3 Sungai Penuh.**

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa Kelebihan USBA di SMA Negeri 3 Sungai Penuh, kelebihan USBA terbagi menjadi dua bagian yakni kelebihan dari pelaksanaan USBA dan kelebihan dari aplikasi yang digunakan dalam pelaksanaan USBA (*Schoology*).

### **Kelebihan dari Pelaksanaan USBA**

Berdasarkan kelebihan dari pelaksanaan USBA yang terdapat pada Tabel 1 diatas dalam hal ini E. Y. Putra & Satriyo (2020) mengungkapkan terkait seberapa efektifnya penerapan ujian berbasis android, bahwa ujian berbasis android ini efektif karena lebih mudah bagi siswa dan guru mengerjakannya dan tidak membutuhkan banyak waktu untuk mempersiapkan ujian seperti halnya ujian konvensional. Hal ini juga sesuai dengan penelitian Sree et al. (2020) mengungkapkan *the main objective of this application android is to evaluate students effectively through an automated system that not only reduces the time needed but also obtains fast and accurate results.* (Tujuan utama dari aplikasi android ini yakni untuk mengevaluasi siswa secara efektif lewat sistem otomatis yang tidak cuma mengurangi waktu yang dibutuhkan namun juga memperoleh hasil yang cepat serta akurat).

Terkait Hasil ujian dapat dilihat setelah siswa melaksanakan ujian (R. L. Putra et al., 2019) mengemukakan bahwa ujian online berbasis android dapat menghemat waktu bagi staf IT dalam proses penginputan nilai karena staf IT tidak harus mengumpulkan seluruh kertas jawaban siswa seperti halnya ujian konvensional, selanjutnya dengan melakukan ujian online berbasis android tidak harus memeriksa setiap lembar jawaban siswa, dan juga bagi siswa tidak akan ada kekhawatiran hilangnya lembar jawaban ujian yang sudah mereka berikan kepada panitia ujian. Semua hal ini dikarenakan setelah siswa menjawab soal, *server* langsung memberikan informasi nilai siswa dan nilai akan langsung keluar hari itu juga. Lebih lanjut Sree et al. (2020) mengungkapkan *this android application is used to conduct exams through online and the test will be adjusted so that the system will perform an automatic answer check based on the user's commands.* (Aplikasi android ini digunakan untuk melakukan ujian melalui online dan tes akan disesuaikan sehingga sistem akan melakukan pemeriksaan jawaban secara otomatis berdasarkan perintah 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.

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 yang dikemukakan E. Y. Putra & Satriyo (2020) mengungkapkan bahwa dengan siswa melakukan ujian berbasis android hasil penilaian langsung dapat terlihat oleh siswa setelah siswa menyelesaikan ujiannya, sehingga tidak terjadi kecurangan selama siswa mengerjakan ujian.

### **Kelebihan *Schoology***

Berdasarkan Tabel 1 tentang kelebihan *schoology* dalam pelaksanaan USBA aplikasi USBA (*Schoology*) dapat dipakai untuk media pembelajaran daring, mudah digunakan, dan efektif. Dalam hal ini Suana et al. (2017) mengungkapkan *schoology-based BL media on vector subject matter, straight motion, and translation dynamics are excellent on the content part, and media construction is rated (good). From the results of the application in the classroom, it can be concluded that BL media is effective in improving the understanding of students' problem-solving concepts and skills where more than 70% of students reach KKM. In general, students also give a positive response to the benefits, attractiveness, and ease of BL media.* (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).

Lebih lanjut, aplikasi *schoology* layak digunakan untuk pembelajaran online atau daring dan dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa, hal ini sama halnya yg diungkapkan Saregar et al. (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).

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

Berdasarkan Tabel 1 diatas, kendala yang dihadapi oleh SMA Negeri 3 Sungai Penuh dalam pelaksanaan ujian sekolah berbasis android sejalan dengan yang dikemukakan oleh E. Y. Putra & Satriyo (2020) Terkait dengan pelaksanaan ujian berbasis android terdapat kendala atau hambatan yang dihadapi oleh siswa yakni kesulitan pada saat *login* dan secara tiba-tiba sering keluar dari aplikasi, sarana dan prasarana yang disediakan sekolah belum sepenuhnya mengatasi permasalahan yang ada, saat terjadi padamnya listrik siswa tidak bisa melakukan ujian karena *device* terhubung ke internet wifi sehingga proses ujian tidak akan terlaksana jika lampu belum beroperasi seperti semula. Kendala selanjutnya waktu yang disediakan pihak sekolah terbatas sehingga menyulitkan siswa untuk mengerjakan soal ujian. Lebih lanjut Suana et al. (2017) juga mengungkapkan "*There are some problems when implementing schoology-based learning media, such as slow internet akses, when students write answers on the schoology application students have difficulty writing math equations, symbols or graphs. The next problem is the lack of activeness of students during online discussions, and takes quite a long time when synchronous online discussions*". (Terdapat beberapa masalah saat implementasi media pembelajaran berbasis

*schoology*, seperti akses internet yang lambat, saat siswa menulis jawaban pada aplikasi *schoology* siswa mengalami kesulitan ketika menuliskan persamaan matematika, simbol, atau grafik. Masalah selanjutnya yaitu kurangnya keaktifan siswa selama diskusi online, dan memakan waktu cukup lama saat sinkron diskusi online). Dari ungkapan tersebut bahwasanya terdapat kendala dalam penggunaan aplikasi *schoology* dalam pembelajaran, salah satunya akses internet yang lambat, hal ini juga sama dengan hasil penelitian penulis yakni rendahnya kapasitas jaringan internet saat pelaksanaan USBA.

### **Perbandingan ujian konvensional dengan USBA di SMA Negeri 3 Sungai Penuh.**

Penerapan android sebagai media untuk melaksanakan ujian sekolah diharapkan dapat mempermudah guru dan siswa. Selain itu pelaksanaan USBA ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas dalam pelaksanaannya. Untuk melihat perbandingan ujian konvensional dengan USBA di SMA Negeri 3 Sungai Penuh dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

**Tabel 1. Perbandingan ujian konvensional dengan USBA menurut Siswa Kelas XII dan tim SATGAS USBA di SMA N. 3 Sungai Penuh.**

No	Pelaksanaan	Ujian Konvensional	USBA
1.	Alat ujian	Ujian menggunakan kertas	Ujian menggunakan tablet dengan aplikasi <i>Schoology</i>
2.	Soal	Objektif dan essay Masih ada yang sama antar siswa Untuk melanjutkan menjawab soal mapel berikutnya maka harus menunggu semua siswa selesai melaksanakan ujian. Soal lumayan sulit Dari segi banyak soal, ujian konvensional banyak soal 40-50	Hanya objektif Berbeda setiap siswa Jika selesai menjawab semua soal dalam satu mapel bisa dilanjutkan ke mapel berikutnya tanpa menunggu semua siswa selesai melaksanakan ujian. Soal lebih mudah Dari segi banyak soal, ujian USBA hanya 20 soal.
3.	Waktu	Kemungkinan masih terdapat kelalaian waktu dalam ujian Waktu mengerjakan ujian lebih lama.	Ujian lebih akurat karena waktu dibatasi dan ditentukan personal Lebih cepat dalam mengerjakan soal.
4.	Tempat	Di Dalam ruangan, karena perlu pengawasan guru  Hanya bisa dilakukan dalam ruang kelas.	Dimana saja, karena kuncinya pada token ujian, kapan token di buka kapan token ditutup, fungsi token ini supaya tidak terjadi kebocoran soal Disekolah dan dirumah
5.	Biaya	Siswa Lebih mahal karena membutuhkan biaya untuk penggandaan dan ATK	Lebih murah, karena hanya membutuhkan jaringan internet saja

Tim Satgas	Lebih murah, karena hanya membawa pena saja menjawab soal	Lebih mahal, karena siswa harus menyiadiakan paket internet di <i>smartphone</i> siswa untuk disambungkan ke <i>smartphone</i> sekolah.
------------	---	---

Sumber: Penelitian, 2020

Berdasarkan tabel 2 diatas, dapat dilihat bahwasanya secara umum USBA dapat menutupi kelemahan yang terdapat pada pelaksanaan ujian secara konvensional. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan E. Y. Putra & Satriyo (2020) mengungkapkan pada ujian konvensional masih menggunakan kertas sebagai media untuk menuliskan soal ujian atau hasil jawaban penilaian siswa, masih menggunakan scan dan banyak memakan waktu dan biaya, sedangkan ujian berbasis android ini sangat hemat, simple, dan tidak memakan waktu. Berhubungan dengan biaya pelaksanaan, ujian menggunakan android dapat menekan biaya, menurut Suhartini (2019) dengan melaksanakan ujian berbasis komputer hal ini dapat meminimalisir biaya operasional seperti pada sistem ujian kertas (konvensional).

Berdasarkan perbandingan ujian konvensional dengan USBA menurut Siswa Kelas XII dan tim SATGAS USBA di SMA N. 3 Sungai Penuh, terdapat perbedaan pendapat pada bagian biaya pelaksanaan USBA. Dimana tim satgas USBA berpendapat bahwa biaya pelaksanaan USBA lebih murah dibandingkan dengan biaya pelaksanaan ujian konvensional, hal ini dikarenakan jika melaksanakan ujian konvensional pihak sekolah harus menyediakan ATK dan memperbanyak soal sedangkan melaksanakan USBA pihak sekolah hanya memanfaatkan android yang diberikan KEMENDIKBUD tanpa harus membeli android baru. Tetapi hal ini berbeda dengan pendapat siswa, dimana siswa berpendapat bahwa biaya pelaksanaan USBA lebih mahal dibandingkan dengan biaya ujian konvensional, hal ini dikarenakan pada saat pelaksanaan USBA siswa harus menyediakan paket internet untuk ujian karena *wifi* yang disediakan pihak sekolah tidak dapat menampung dari jumlah siswa yang melaksanakan ujian. Namun jika siswa melaksanakan ujian konvensional siswa hanya mempersiapkan pena atau pensil saja untuk menjawab soal ujian.

Dari segi biaya pelaksanaan dapat ditarik kesimpulan bahwasanya biaya pelaksanaan USBA lebih murah dibandingkan dengan biaya pelaksanaan ujian konvensional jika pihak sekolah tidak menggunakan paket data internet dari siswa dan internet yang disediakan pihak sekolah tidak bermasalah serta dapat menampung dari jumlah siswa yang melaksanakan ujian.

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwasanya pelaksanaan USBA di SMA Negeri 3 Sungai Penuh merupakan inovasi yang membangun dan disetujui oleh pihak sekolah. Dalam proses pelaksanaannya, SMA Negeri 3 Sungai Penuh menggunakan aplikasi *schoolology*. Aplikasi *schoolology* ini bisa digunakan untuk ujian lainnya. Aplikasi *schoolology* memiliki kapasitas ukuran file yang kecil yakni 80,7 MB sehingga memungkinkan aplikasi ini dapat dipasang di seluruh perangkat android. Berdasarkan pendapat Satgas USBA SMA Negeri 3 Sungai Penuh, bahwasanya jaringan *wifi* menjadi kendala dalam pelaksanaan USBA tersebut sehingga memungkinkan pihak SMA Negeri 3 Sungai Penuh menggunakan paket data internet siswa. Meskipun demikian pelaksanaan USBA di SMA Negeri 3 Sungai Penuh dikatakan mudah, karena prosedur yang jelas serta dapat dimengerti oleh pihak yang menjalankan.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang penggunaan android sebagai media ujian sekolah dapat disimpulkan bahwa proses pelaksanaan Ujian Sekolah Berbasis Android di SMA Negeri 3 Sungai Penuh sama dengan proses pelaksanaan ujian konvensional, namun pada ujian berbasis android lebih mandiri, hal ini berarti siswa sendiri yang harus mempersiapkan ujian sebelum ujian dilaksanakan, begitupun dengan hasil ujian semua sudah dibantu dengan aplikasi android itu sendiri yakni aplikasi *schoology*. Kelebihan dari penggunaan android sebagai media ujian dapat disimpulkan bahwa kelebihan yang paling dirasakan oleh pihak sekolah yakni lebih mudah dari segi pelaksanaan dimana ujian dapat dilakukan dimana saja, biaya USBA lebih hemat dari ujian menggunakan kertas, hasil ujian dapat langsung dilihat setelah siswa selesai mengerjakan ujian, dan juga dengan USBA ini meminimalisir terjadinya kecurangan yang sering dilakukan oleh siswa. Sedangkan kendala utama yang dihadapi dalam pelaksanaan USBA yaitu rendahnya kapasitas jaringan internet, sehingga hal ini sangat mempengaruhi proses, waktu maupun biaya dari pelaksanaan USBA. Mengenai perbandingan ujian konvensional dengan USBA, terdapat begitu banyak perbedaan antara keduanya, hal ini dapat dilihat dari perlengkapan yang digunakan, wujud soal, waktu pengerjaan soal, tempat serta biaya operasional dari pelaksanaan ujian itu sendiri. Berdasarkan kendala yang dihadapi, disarankan kepada pihak SMA Negeri 3 Sungai Penuh atau pihak lain yang ingin melakukan ujian berbasis android supaya lebih memperhatikan pada jaringan internet supaya nantinya pelaksanaan ujian berbasis android tidak terkendala pada jaringan internet.

## REFERENSI

- Diarmansyah Batubara, M., & Indra, E. (2018). Perencanaan dan Pembuatan Aplikasi Pengerjaan Ujian Nasional Tingkat SMP Berbasis Android. *Jurnal Sistem Informasi*, 02, 47–57. <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>
- Hanafi. (2020). SMA Negeri 3 Sungai Penuh Bekali Guru Menuju Ujian Sekolah Berbasis Android (USBA). *Andalasnews.Com*. <http://www.andalasnews.com/2020/02/sma-negeri-3-sungai-penuh-bekali-guru.html>
- Pengelola web Kemdikbud. (2019). *Digitalisasi Sekolah Percepat Perluasan Akses Pendidikan Berkualitas di Daerah 3T*. Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan. <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2019/10/digitalisasi-sekolah-percepat-perluasan-akses-pendidikan-berkualitas-di-daerah-3t>
- Putra, E. Y., & Satriyo, P. (2020). IMPLEMENTASI PELAKSANAAN UJIAN SEMESTER BERBASIS ANDROID DALAM MATA PELAJARAN SEJARAH DI SMA NEGERI 3 KOTA JAMBI. *Istoria Prodi Pendidikan Sejarah*, 4(1), 32–41.
- 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 PenSil*, 8(1), 47–54. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v8i1.8483>
- Putrawangsa, S., & Hasanah, U. (2018). Integrasi Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Di Era Industri 4.0. *Jurnal Tatsqif*, 16(1), 42–54. <https://doi.org/10.20414/jtq.v16i1.203>
- Saregar, A., Zubaedi, Z., Parmin, P., 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: Conference Series*, 1155(1), 1–8. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1155/1/012060>

- Sree, T. P., Kumar, G. P., U.Santhi, & Kousar, S. A. (2020). STUDENT VISION BY USING ANDROID APPLICATION DEVELOPMENT. *Mukt Shabd Journal*, IX(V), 1554–1559.
- Suana, W., Maharta, N., Nyeneng, I. D. P., & Wahyuni, S. (2017). DESIGN AND IMPLEMENTATION OF SCHOLOGY-BASED BLENDED LEARNING MEDIA FOR BASIC PHYSICS I COURSE. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 6(1), 170–178. <https://doi.org/10.15294/jpii.v6i1.7205>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Alfabeta.
- Suhartini, I. (2019). ANALISA PENERAPAN PERANGKAT LUNAK USBN MANDIRI PADA SMAN 14 BANDUNG DENGAN MENGGUNAKAN BALANCED SCORECARD. *JURNAL DIGIT*, 9(1), 1–10.
- Yani, S., & Siwi, M. (2020). Analisis Penggunaan Media Sosial Dan Sumber Belajar Digital Dalam Pembelajaran Bagi Siswa Digital Native Di SMAN 2 Painan. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 13(1), 1–7. <https://doi.org/10.17977/um014v13i12020p001>