

APLIKASI SIMULASI UJI COBA (TRYOUT) UJIAN NASIONAL BERBASIS KOMPUTER (UNBK) TAHUN 2018

Ada Udi Firmansyah

Sistem Informasi, STMIK Royal

email: ada_udi_firmansyah@royal.ac.id

Abstrak: *Evaluasi hasil pembelajaran yang berfokus pada Ujian Nasional Berbasis Komputer (UNBK) bertujuan untuk menilai pencapaian siswa-siswi Sekolah Menengah Pertama (SMP) secara nasional pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, Matematika, Bahasa Inggris dan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Kegiatan Try Out diadakan untuk melatih siswa dalam menjawab soal-soal Ujian Nasional. Penelitian ini bertujuan untuk membuat sebuah aplikasi Tryout Ujian Nasional berbasis Multimedia. Pengembangan aplikasi ini menggunakan pengembangan aplikasi hybrid dengan adanya Adobe Flash sebagai back-end sistem dan aplikasi multimedia sebagai front-end sistem. Jenis Tryout yang ada pada aplikasi ini disesuaikan dengan Try out konvensional dengan ditambah fitur latihan dengan soal yang lebih banyak dan bervariasi. Berdasarkan hasil pengujian aplikasi yang diikuti oleh 30 responden siswa-siswi Sekolah Menengah Pertama (SMP), hasil tes aplikasi Try out Ujian Nasional berbasis multimedia memiliki kesesuaian dan dinyatakan layak dengan presentase hasil 93% untuk dijadikan sebagai alat bantu untuk membantu siswa-siswi Sekolah Menengah Pertama (SMP) dalam persiapan menjelang Ujian Nasional. Hasil dan pembahasan terkait implementasi UNBK di SMP Negeri 7 Kisaran yaitu dilihat dari model Edwards sebagian besar sudah dijalankan dengan baik, seperti komunikasi, sumber daya, disposisi dan struktur birokrasi. Namun, sistem komunikasi yang dilakukan Pemerintah Pusat yang masih kurang, khususnya dalam pemberian informasi. Saran penelitian pemerintah pusat seharusnya memberikan perwakilan dari pihak Pemerintah Pusat agar dapat berdiskusi secara langsung, selain itu pemerintah seharusnya mempertimbangkan kembali daerah-daerah yang akan melaksanakan UNBK dan bagi pihak sekolah penyelenggara UNBK diharapkan lebih meningkatkan sarana dan prasarana.*

Kata kunci: *Aplikasi, Media, Multimedia, Implementasi, Kebijakan, Ujian Nasional Berbasis Komputer*

PENDAHULUAN

Penetapan sekolah perintis penyelenggara ujian nasional berbasis komputer pada tahun 2018 ini didapatkan dari beberapa proses yang dilakukan oleh pihak PUSPENDIK dan Dinas Pendidikan Provinsi. Proses tersebut diantaranya pertama, pihak sekolah mengajukan form kesanggupan untuk melaksanakan ujian nasional berbasis komputer atau UN CBT kepada Dinas Pendidikan Provinsi bagi sekolah-sekolah yang merasa kriteria persyaratan penyelenggaraan ujian nasional berbasis komputer telah terpenuhi. Kedua, pihak PUSPENDIK dibantu oleh Tim dari PUSTEKOM dan Dinas Pendidikan Provinsi melakukan pengecekan atau verifikasi kelayakan sekolah. Ketiga, penetapan sekolah penyelenggara yang didasari dari Surat Keputusan untuk sekolah yang lolos uji verifikasi dan layak sebagai sekolah perintis untuk melaksanakan ujian nasional berbasis komputer pada tahun 2018.

Segi infrastruktur yang memadai memang sangat dituntut apabila ingin menyelenggarakan ujian nasional berbasis komputer (UNBK) 2018 ini. Dimulai dari kuantitas ruang yang digunakan, ketersediaan suplai tengangan listrik, sampai pada kebutuhan perangkat komputer yang diperlukan. Serta tidak hanya itu dari segi kesiapan guru dan murid juga dibutuhkan demi kelancaran pelaksanaan ujian nasional berbasis komputer atau Unbk pada tahun 2018 ini. Kesiapan mental siswa contohnya. Ujian nasional (Unbk) 2018 ini adalah Ujian nasional berbasis komputer yang dilaksanakan di Indonesia. Karena hal tersebut tidak tertutup kemungkinan mental siswa akan terganggu dalam menghadapi Ujian nasional (Unbk) 2018 ini. Akan tetapi kesiapan mental siswa dapat dibangun dengan adanya pelaksanaan tryout Ujian nasional CBT disekolah. Selain itu kompetensi.

Ujian Nasional biasa disingkat UN / UNAS adalah sistem evaluasi standar pendidikan dasar dan menengah secara Nasional dan persamaan mutu tingkat

pendidikan antar daerah yang dilakukan oleh Pusat Penilaian Pendidikan, Depdiknas di Indonesia berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 menyatakan bahwa dalam rangka pengendalian mutu pendidikan secara Nasional dilakukan evaluasi sebagai bentuk akuntabilitas penyelenggara pendidikan kepada pihak-pihak yang berkepentingan. Lebih lanjut dinyatakan bahwa evaluasi dilakukan oleh lembaga yang mandiri secara berkala, menyeluruh, transparan, dan sistematis untuk menilai pencapaian standar Nasional pendidikan dan proses pemantauan evaluasi tersebut harus dilakukan secara berkesinambungan.

Proses pemantauan evaluasi tersebut dilakukan secara terus menerus dan berkesinambungan pada akhirnya akan dapat membenahi mutu pendidikan. Pembenahan mutu pendidikan dimulai dengan penentuan standar. Penentuan standar yang terus meningkat diharapkan akan mendorong peningkatan mutu pendidikan, yang dimaksud dengan penentuan standar pendidikan adalah penentuan nilai batas (*cut off score*). Seseorang dikatakan sudah lulus/kompeten bila telah melewati nilai batas tersebut berupa nilai batas antara peserta didik yang sudah menguasai kompetensi tertentu dengan peserta didik yang belum menguasai kompetensi tertentu. Bila itu terjadi pada ujian Nasional atau sekolah maka nilai batas berfungsi untuk memisahkan antara peserta didik yang lulus dan tidak lulus disebut batas kelulusan, kegiatan penentuan batas kelulusan disebut *standard setting*.

METODOLOGI

Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem pada penelitian ini adalah metode SDLC yaitu berupa tahapan-tahapan sebagai berikut :

1. Analisis (*Analysis*)

Dalam tahap ini dilakukan pendefinisian masalah meliputi mendefinisikan sasaran dan batasan sistem, mendefinisikan masalah yang dihadapi, mengidentifikasi penyebab masalah dan analisis kebutuhan sistem meliputi analisis kebutuhan *hardware*, kebutuhan *software*, kebutuhan pengguna, dan kebutuhan informasi.

2. Perancangan (*Design*)

a. Merancang Konsep

Pada tahapan ini yaitu merancang konsep yang menentukan keseluruhan pesan dan memeriksa semua urutan aplikasi yang akan dibuat.

b. Merancang isi

Setelah merancang konsep yang telah disusun kemudian dapat dirancang isi mengenai apa yang disampaikan pada aplikasi UNBK yang akan dibuat, rancangan isi yang dimasukkan kedalam informasi yang disampaikan haruslah sesuai dengan ketentuan ujian nasional yang disusun serta tidak menyimpang dari tujuan, tentunya konsep yang inovatif dan unik, kami memadukan tiga unsur penting dalam multimedia yaitu waktu, teks dan gambar dimana teks digunakan untuk menyampaikan informasi secara *visual*, untuk latar belakang tampilan aplikasi tersebut.

3. Implementasi (*Implementation*)

Setelah sistem aplikasi dianalisis dan didesain secara rinci, maka akan menuju tahap implementasi. Implementasi merupakan tahap merealisasikan sistem aplikasi yang baru dikembangkan supaya nantinya sistem tersebut siap diimplementasikan sesuai dengan yang diharapkan. Tahapan yang termasuk dalam tahap ini adalah *coding(actionskript)*, *testing* (pe ngujian), *installation* (instalasi/pemasaan aplikasi).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan dari perancangan sistem ini adalah untuk merancang sistem yang diusulkan setelah melewati proses analisis dan evaluasi permasalahan dari sistem yang sedang berjalan, sehingga sistem yang diusulkan dapat mengatasi berbagai masalah yang ada pada sistem yang sedang berjalan. Tahap ini sangat penting dalam menentukan baik atau tidaknya hasil perancangan sistem yang diperoleh. Tahap perancangan sistem dapat digambarkan sebagai perancangan untuk membangun suatu sistem dan mengkonfigurasi komponen-

komponen perangkat lunak dan perangkat keras sehingga menghasilkan sistem yang lebih baik. Tujuan dari perancangan sistem ini sendiri berguna untuk menghasilkan suatu aplikasi Tryout yang berbasis UNBK yang mampu:

1. Mempermudah siswa-siswi untuk mengetahui sampai mana kemampuan dalam mengerjakan soal-soal yang akan diujikan.
2. Untuk mempersiapkan diri dalam menghadapi Ujian Nasional Berbasis Komputer, sehingga siswa dapat memberikan hasil yang maksimal dan memuaskan.

1. Tahap Perancangan Aplikasi

Pada bagian ini terdapat rancangan scene-scene yang terdapat aplikasi simulasi uji coba (tryout) ujian nasional berbasis komputer (UNBK) taun 2018, diantaranya adalah:

2. Perancangan Scene Loading

Berikut ini adalah rancangan scene loading tampilan Halaman screen intro berisi tentang halaman pembuka aplikasi sebelum memasuki halaman utama aplikasi.



Gambar 1 Screen Intro

3. Screen Menu Home

Halaman screen Menu Home ini berisikan tombol mulai dan menampilkan keterangan, penjelasan navigasi atau komponen-komponen lainnya dari aplikasi Try Out Ini.



Gambar 2 Screen Menu Home

4. Screen Menu Petunjuk

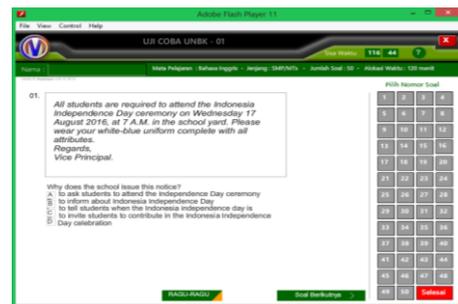
Halaman screen menu petunjuk berisikan tombol close untuk memulai try out. Dan petunjuk navigasi dan komponen-komponen aplikasi Try Out.



Gambar 3 Screen Menu Petunjuk

5. Screen menu Uji Coba UNBK

Halaman screen menu materi soal berisikan tombol dan simbol untuk menampilkan petunjuk waktu, navigasi dan komponen-komponen aplikasi Try Out ini.



Gambar 4 Screen Materi Uji Coba UNBK

6. Screen Akhir Uji Coba UNBK

Halaman screen Akhir Uji Coba UNBK ini berisikan keterangan tentang apakah akan mengakhiri Uji Coba ini dan menu navigasi atau komponen-komponen lainnya dari aplikasi Try Out ini.

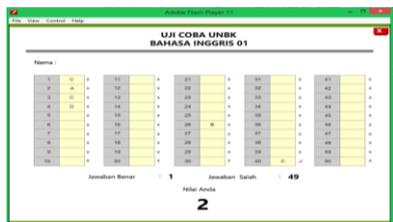


Gambar 5 Screen Akhir UNBK

7. Screen tampilan Hasil Uji Coba UNBK

Halaman screen tampilan ini berisikan tentang hasil nilai Uji Coba UNBK dan

menampilkan menu navigasi atau komponen-komponen lainnya dari aplikasi Try Out Ini.



Gambar 6. screen tampilan Hasil Uji Coba UNBK

DAFTAR PUSTAKA

- Heinich, media Pembelajaran Alat saluran Komunikasi, 1993 Munir, Multimedia Konsep dan Aplikasi, 2013
- Sunyoto, Andi, Adobe Flash + XML = Rich Multimedia Application, Penerbit Andi, Yogyakarta, 2010.
- Susilana, Riyana Media Pembelajaran, Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian, Surabaya. 2009
- BNSP 0031//BNSP/III/2017 tentang *Prosedur Operasional Standar Penyelenggaraan Ujian Nasional Tahun Pelajaran 2017/2018*
- Marhatta, Edy. 2015. Kesiapan Pelaksanaan Ujian Nasional Berbasis Komputer Bagi Siswa Program Keahlian Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMK N 2
- Nurhidayat, Arif. 2016. Implementasi Ujian Nasional Berbasis Komputer atau Computer Based Test (CBT) di SMA Negeri 1 Wonosari. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Peraturan Badan Standar Nasional Pendidikan Nomor 0031/P/BSNP/III/2015
- Prosedur Operasional Standar Penyelenggaraan Ujian nasional Tahun Pelajaran 2014/2015.
- Peraturan Badan Standar Nasional Pendidikan Nomor 0034/P/BSNP/XII/2015 tentang *Prosedur Operasional Standar Penyelenggaraan Ujian nasional Tahun Pelajaran 2017/2018.*
- Rahayu, Isti Woso. *Perancangan Aplikasi Sistem Manajemen Inventori Sebagai Penunjang Sistem Paperless.* Yogyakarta: 17-18 Juni 2011
- Sutabri, Tata 2012. *Konsep Sistem Informasi.* Yogyakarta
- Tata Distro Kabupaten Pacitan. Jakarta: Septemeber 2015, Vol 3 *Telekomunikasi Indonesia* (Persero) Berbasis Web. Bandung: Oktober 2012, Vol 1
- Tohari, Hamim. 2014. *Analisis Serta Perancangan Sistem Informasi Melalui*
- Widianti, Utami Dewi. *Pembangunan Sistem Informasi Aset Di PT.Industri*

SIMPULAN

Dari hasil yang didapat, mencapai tujuan yaitu membangun aplikasi Try Out Ujian Nasional Berbasis Kompuer yang menarik serta mudah digunakan, sehingga siswa dapat memahami tentang pelaksanaan Try Out Ujian Nasional Berbasis Kompuer.