

Keefektifan Ujian Berbasis Komputer Menggunakan Aplikasi CANDY CBT Di SMA Muhammadiyah Maumere

Dian Syahria Atanggae^{1✉}, Agustinus Angelaus Ete², Magdalena Dhema³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Maumere

dyanatangae@email

Abstract

This study aims to determine the effectiveness of computer-based exams using the Candy CBT application at SMA Muhammadiyah Maumere. The population of this study were students of class XI, totaling 63 students. The sample in the study consisted of 45 students. Data collection techniques using questionnaires or questionnaires. This research uses a quantitative approach and uses a descriptive analysis method. After the questionnaire is said to be valid and reliable, it is followed by a descriptive analysis of the results of the respondents' scores and a descriptive analysis of the average percentage of each indicator. Based on the calculation results obtained data on the results of the questionnaire score in each statement item as many as 29 students answered with a score of 68% - 83% included in the "high" criteria. In addition, based on descriptive analysis of each indicator related to the user's satisfaction in this study, the criteria for "high" ranges were obtained. Based on the calculation data it can be seen that the average percentage of effective examination of computer-based exams using the Candy CBT application is 77.5% and is in the effective category. So that it can be concluded that the use of the Candy CBT application during computer-based exams is very effectively applied at SMA Muhammadiyah Maumere seen from the overall response of students to user satisfaction.

Keywords: effectiveness, analysis method, computer, candy cbt, user satisfaction.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan ujian berbasis komputer menggunakan aplikasi *Candy CBT* di SMA Muhammadiyah Maumere. Populasi penelitian ini adalah peserta didik kelas XI yang berjumlah 63 peserta didik yang menjadi sampel dalam penelitian berjumlah 45 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan angket atau kuesioner. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan menggunakan metode analisis deskriptif. Setelah kuesioner dikatakan valid dan reliabel, dilanjutkan dengan analisis deskriptif hasil skor responden dan analisis deskriptif persentase rata-rata terhadap setiap indikator. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh data hasil skor kuesioner pada setiap item pernyataan sebanyak 29 peserta didik menjawab dengan skor 68% - 83% yang termasuk dalam kriteria "Tinggi". Disamping itu, Berdasarkan analisis deskriptif pada setiap indikator terkait kepuasan pengguna pada penelitian ini diperoleh kriteria pada rentangan "Tinggi". Berdasarkan data hasil perhitungan dapat dilihat bahwa rata-rata persentase keefektifan ujian berbasis komputer menggunakan aplikasi *Candy CBT* adalah sebesar 77,5% dan berada pada kategori efektif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *Candy CBT* saat ujian berbasis komputer efektif diterapkan di SMA Muhammadiyah Maumere dilihat dari respon peserta didik secara keseluruhan terhadap kepuasan pengguna.

Kata kunci: keefektifan, analisis deskriptif, komputer, candy CBT, kepuasan pengguna.

Jurnal PTI is licensed under a Creative Commons 4.0 International License.



1. Pendahuluan

Perkembangan Ilmu Teknologi (IT) sangat berpengaruh besar dalam dunia pendidikan. IT dalam dunia pendidikan seharusnya digunakan dan dimanfaatkan dengan baik dalam penyaluran dunia pendidikan [1]. Di Negara Indonesia penggunaan IT sudah sangat berkembang namun masih ada beberapa daerah yang belum berdampak pada penggunaan IT seperti daerah terpencil. Dalam rangka meningkatkan mutu sekolah maka perlu adanya perkembangan ilmu teknologi. Oleh sebab itu, setiap sekolah berupaya menerapkan ujian berbasis komputer.

Ujian adalah satu prosedur yang sistematis untuk memperhatikan perlakuan atau tingkah laku seseorang individu dan menjelaskannya dengan batuan skala bernomor, atau satu sistem yang berkategori [2]. Ujian

adalah proses yang dilakukan untuk mengukur pencapaian kompetensi peserta didik secara berkelanjutan dalam proses pembelajaran, untuk memantau kemajuan, melakukan perbaikan pembelajaran, dan menentukan keberhasilan belajar peserta didik [3]. Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan pada masa globalisasi ini dirasakan telah semakin pesat dan canggih, sehingga menyebabkan peningkatan dalam bidang pendidikan, peningkatan dalam hal kualitas, kecepatan, kepraktisan dan juga kemudahan. Ujian konvensional pun mulai beralih ke arah komputerisasi, salah satunya dengan adanya ujian berbasis komputer [4]. Ujian berbasis komputer merupakan kegiatan pelaksanaan tes dengan menggunakan media komputer.

Pelaksanaan ujian berbasis komputer berdampak positif bagi sekolah sebagai penyelenggara, guru, dan siswa.

Efisiensi dari teknologi komputer mampu menghemat biaya dan waktu pelaksanaan ujian sekolah. Agar pelaksanaan ujian berbasis komputer dapat berjalan dengan lancar, satuan pendidikan harus menyiapkan perangkat keras, jaringan internet, dan jaringan lokal komputer [5]. Semestinya pelaksanaan ujian ada media untuk mengukur kemampuan peserta didik, dan dapat membedakan kemampuan peserta didik satu dengan lainnya. *Computer Based Test (CBT)* merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan dalam ujian akhir dan CBT menghasilkan ujian akhir yang baik karena dapat menghilangkan kasus menyontek [6].

Sekolah di Indonesia tidak semua mampu melaksanakan ujian menggunakan komputer. Ujian model ini hanya dilaksanakan oleh sekolah yang memiliki fasilitas komputer dan internet yang memadai. SMA Muhammadiyah Maumere termasuk sekolah yang memiliki fasilitas komputer yang cukup memadai sehingga memungkinkan pelaksanaan ujian berbasis komputer. Ada banyak aplikasi yang digunakan dalam pelaksanaan ujian berbasis komputer diantaranya: *Beesmart V.3, CBT Pro, CBT CAT UNBK, WOKA CBT, CANDY CBT* dan *Google Form*. Di antara aplikasi tersebut SMA Muhammadiyah Maumere menggunakan aplikasi Candy CBT yang sudah digunakan untuk ujian berbasis komputer sejak tahun 2021.

Candy CBT adalah sebuah aplikasi atau software yang dapat digunakan untuk ujian berbasis komputer yang dilakukan secara daring maupun luring [7]. Aplikasi *Candy CBT* bertujuan untuk membantu sekolah melaksanakan ujian berbasis computer secara mandiri, atau bisa digunakan untuk keperluan simulasi mandiri menghadapi Ujian Nasional Berbasis Komputer. Satu hal yang membuatnya lebih menarik, Candy CBT termasuk aplikasi open source yang memungkinkan pengguna untuk mengunduh secara gratis dan memodifikasinya sesuai keperluan [8].

Aplikasi *Candy CBT* belum banyak digunakan oleh berbagai instansi pendidikan walaupun banyak fitur dan kegunaannya. SMA Muhammadiyah Maumere salah satu sekolah yang tertarik dengan aplikasi tersebut. Pelaksanaan kebijakan baru untuk penggunaan aplikasi tentunya perlu perencanaan yang matang dan melihat kesiapan perangkat tersebut. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti keefektifan pencapaian penggunaan aplikasi *Candy CBT* di SMA Muhammadiyah Maumere. Efektivitas berkaitan erat dengan perbandingan antara tingkat pencapaian tujuan yang telah disusun sebelumnya. Pekerjaan seseorang dapat dikatakan efektif jika memberikan hasil yang sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan [9]. Terdapat cara pengukuran efektivitas salah satunya dengan mengukur kepuasan pengguna. kepuasan merupakan kriteria efektivitas yang mengacu pada keberhasilan program dalam memenuhi kebutuhan pengguna. Kepuasan dirasakan oleh para pengguna terhadap kualitas produk atau jasa yang dihasilkan. Semakin berkualitas produk dan jasa yang diberikan

maka kepuasan yang dirasakan oleh pengguna semakin tinggi, maka dapat menimbulkan keuntungan bagi lembaga [10].

2. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan menggunakan metode analisis deskriptif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi pada saat sekarang [11]. Pendekatan kuantitatif merupakan pendekatan dengan menggunakan kuantitatif karena menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya [12]. Sedangkan metode analisis deskriptif digunakan dengan menyebarkan angket untuk menggali informasi dari para responden. Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa angket atau kuesioner yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk diberikan respon sesuai dengan permintaan pengguna.

2.1. Instrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian ini mengenai keefektifan ujian berbasis komputer menggunakan aplikasi *Candy CBT* terhadap kepuasan pengguna pada peserta didik kelas XI SMA Muhammadiyah Maumere dijabarkan seperti dalam tabel 1. Kuesioner dalam penelitian ini menggunakan skala likert positif dengan rentang 5 – 1 dapat dilihat dalam tabel 1.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Kuesioner

Indikator	Sub Indikator	Jumlah Soal
Kemudahan	1. Praktis dan efisien dalam mengerjakan ujian	7
	2. Kemudahan menjawab soal ujian	
	3. Biaya	
	4. Meningkatkan Keterampilan	
Kelayakan Sistem	1. Aplikasi layak dalam pengoperasian ujian	5
	2. Koneksi Jaringan	
Keakuratan	1. Pengelolaan waktu	3
	2. Pengisian jawaban	
	3. Kecurangan	
Format (tampilan)	1. Tampilan soal	5
	2. Menu pada aplikasi	
	3. Teks atau tulisan pada aplikasi	
	4. Gambar soal pada aplikasi	

Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok orang terhadap suatu fenomena. Skala ini meminta responden untuk menunjukkan tingkat persetujuan atau ketidaksetujuan mereka terhadap suatu pernyataan. Untuk mengolah data instrumen dari data kualitatif menjadi kuantitatif, disajikan pada tabel berikut:

Tabel 2. Skala Likert

No.	Pernyataan	Kode	Nilai
1	Sangat Setuju	SS	5
2	Setuju	ST	4
3	Kurang Setuju	KS	3
4	Tidak Setuju	TS	2
5	Sangat Tidak Setuju	STS	1

2.2. Analisis

2.2.1. Deskriptif Data Angket Persepsi Responden

Deskriptif data angket diperoleh dari perolehan hasil setiap jawaban responden dan kemudian dihitung skor akhirnya dalam bentuk deskriptif persentase. Perhitungan dalam penentuan skor akhir pada kuesioner dapat di hitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut [13] :

$$P = \frac{\text{Total Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

2.2.2. Deskriptif Data Pencapaian Responden Terhadap Kuesioner

Deskriptif analisis pencapaian responden terhadap penyebaran kuesioner akan disajikan persentase dan total pencapaian responden. Rumus rata-rata skor digunakan untuk menjelaskan persepsi responden untuk setiap indikator yang digunakan pada penelitian ini menurut [14]. Adapun rumusnya sebagai berikut :

$$\text{Rata - rata} = \frac{(5 \times \sum SS) + (4 \times \sum ST) + (3 \times \sum KS) + (2 \times \sum TS) + (1 \times \sum STS)}{\sum \text{responden} \times 5} \times 100\%$$

Adapun hasil yang di dapatkan dikelompokkan dalam beberapa kategori. Kategori interval skor dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut [15]:

$$\begin{aligned} \text{Panjang kelas} &= \frac{\text{Skor Tertinggi} - \text{Skor Terendah}}{\text{Banyak Kelas}} \\ &= \frac{100\% - 20\%}{5} \\ &= 16\% \end{aligned}$$

Untuk memperoleh acuan yang dijadikan sebagai dasar dalam melakukan evaluasi terhadap distribusi jawaban responden, maka akan dibentuk kelas interval untuk memberi kesimpulan atas distribusi jawaban responden. Analisis deskriptif persentase dikonsultasikan dengan tabel kriteria dapat dilihat pada tabel 3 berikut:

Tabel 3 Kriteria Analisis Deskriptif Persentase

Interval Skor	Kriteria
84% - 100%	Sangat Tinggi
68% - 83%	Tinggi
52% - 67%	Sedang
36% - 51%	Rendah
20% - 35%	Sangat Rendah

Penentuan efektivitas dilihat dari persentase jawaban dan data yang didapat dengan menggunakan rumus [13], sedangkan Kriteria efektivitas dapat dilihat pada tabel 4 [16].

$$\text{Efektivitas Program} = \frac{\text{Jumlah rata - rata indikator}}{\text{Jumlah variabel indikator}}$$

Tabel 4 Kriteria Efektivitas

Rasio Efektivitas	Kriteria
84% - 100%	Sangat Efektif
68% - 83%	Efektif
52% - 67%	Cukup Efektif
36% - 51%	Tidak Efektif
20% - 35%	Sangat Tidak Efektif

3. Hasil dan Pembahasan

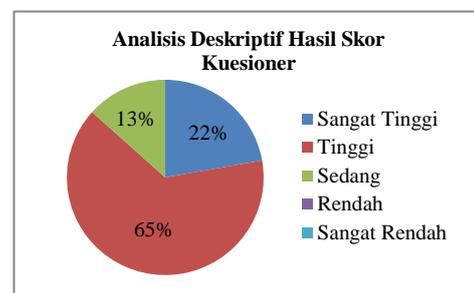
3.1. Analisis Deskriptif Data Angket Persepsi Responden

Analisis deskriptif hasil skor kuesioner keefektifan ujian berbasis komputer menggunakan aplikasi *Candy CBT* terhadap kepuasan pengguna peserta didik kelas XI SMA Muhammadiyah Maumere dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5 Analisis Deskriptif Hasil Skor Kuesioner

Interval Skor	Kriteria	Frekuensi	Persentase
85% - 100%	Sangat Tinggi	10	22%
69% - 84%	Tinggi	29	65%
53% - 68%	Sedang	6	13%
37% - 52%	Rendah	0	0%
20% - 36%	Sangat Rendah	0	0%
Jumlah		45	100%

Dari tabel analisis deskriptif hasil skor kuesioner dapat digambarkan dalam pie-chart sebagai berikut:



Gambar 1. Pe-Chart Analisis Deskriptif Hasil Skor Kuesioner

Berdasarkan tabel 5 dan gambar 1 di atas menunjukkan bahwa persentase kuesioner respon peserta didik tentang keefektifan ujian berbasis komputer menggunakan aplikasi *Candy CBT* terhadap kepuasan pengguna menunjukkan frekuensi respon peserta didik pada kriteria sangat tinggi sebanyak 10 peserta didik atau 22%, pada kriteria tinggi sebanyak 29 peserta didik atau 64%, dan pada kriteria sedang sebanyak 6 peserta didik atau 13%. Jadi, dapat disimpulkan bahwa persepsi peserta didik terhadap keefektifan ujian berbasis komputer menggunakan aplikasi *Candy CBT* terhadap kepuasan pengguna pada peserta didik SMA Muhammadiyah Maumere sebanyak 29 peserta didik atau 64% dari jumlah peserta didik. Diketahui bahwa kecenderungan setiap indikator pada persepsi peserta didik tentang kepuasan pengguna pada ujian berbasis komputer menggunakan aplikasi *Candy CBT* berada pada kategori tinggi.

3.2. Analisis Deskriptif Data Angket terhadap Indikator

Data persentase kuesioner responden setiap indikator tentang keefektifan ujian berbasis komputer menggunakan aplikasi *Candy CBT* terhadap kepuasan pengguna peserta didik kelas XI SMA Muhammadiyah Maumere. Jumlah responden sebanyak 45 peserta didik. Berikut data persentase di setiap indikator.

3.2.1. Analisis Deskriptif Indikator Kemudahan

Analisis deskriptif pada indikator kemudahan dilakukan untuk mengetahui nilai-nilai dari setiap sub indikator, yaitu disajikan pada tabel 6 berikut:

Tabel 6 Analisis Deskriptif Indikator Kemudahan

Sub Indikator	No Item	Kategori					N
		SS	ST	KS	TS	STS	
Praktis dan efisien dalam mengerjakan ujian	1	23	20	1	1	0	45
	2	3	29	13	0	0	45
Kemudahan menjawab soal ujian	3	26	16	2	1	0	45
	4	9	27	9	0	0	45
Biaya	6	14	21	10	0	0	45
	19	14	11	10	5	5	45
Meningkatkan Keterampilan	20	15	23	6	0	1	45
	Jumlah	104	147	51	7	6	315
Persentase		33%	47%	16%	2%	2%	81%

Tabel 6 di atas menunjukkan sebanyak 7 pernyataan diberikan pada indikator kemudahan dan masing-masing responden memiliki jawaban yang berbeda. Secara umum bahwa respon peserta didik terhadap indikator kemudahan dalam penggunaan aplikasi *Candy CBT* pada saat ujian berbasis komputer yaitu sebesar 33% menyatakan sangat setuju, 47% menyatakan setuju, 16% menyatakan kurang setuju, 2% menyatakan tidak setuju, dan 2% menyatakan sangat tidak setuju. Dengan demikian dapat disimpulkan dari deskripsi data diatas, indikator kemudahan memiliki skor rata-rata 81% berada pada rentang kategori tinggi, yang artinya ujian berbasis komputer menggunakan aplikasi *Candy CBT* dapat mempermudah pengguna atau peserta didik.

3.2.2. Analisis Deskriptif Indikator Kelayakan Sistem

Tabel 7. Analisis Deskriptif Indikator Kelayakan Sistem

Sub Indikator	No Item	Kategori					N
		SS	ST	KS	TS	STS	
Aplikasi layak dalam pengoperasian ujian	5	6	27	10	2	0	45
	9	1	5	22	11	6	45
Koneksi Jaringan	14	16	20	7	2	0	45
	10	5	23	14	3	0	45
	17	5	6	26	6	2	45
Jumlah		33	81	79	24	8	225
Persentase		15%	36%	35%	11%	4%	70%

Tabel 7 di atas menunjukkan sebanyak 5 pernyataan diberikan pada indikator kelayakan sistem dan masing-masing responden memiliki jawaban yang berbeda. Secara umum bahwa respon peserta didik terhadap indikator kelayakan sistem pada aplikasi *Candy CBT* disaat ujian berbasis komputer yaitu sebesar 15% menyatakan sangat setuju, 36% menyatakan setuju, 35% menyatakan kurang setuju, 11% menyatakan tidak setuju, dan 2% menyatakan sangat tidak setuju. Dengan demikian dapat disimpulkan dari deskripsi data diatas, indikator kemudahan memiliki skor rata-rata 70% berada pada rentang kategori tinggi, yang artinya aplikasi *Candy CBT* memiliki kelayakan sistem yang

cukup sehingga aplikasi dapat di digunakan tapi perlu ada perbaikan untuk meningkatkan kualitas sistemnya.

3.2.3. Analisis Deskriptif Indikator Keakuratan

Tabel 8. Analisis Deskriptif Indikator Keakuratan

Sub Indikator	No Item	Kategori					N
		SS	ST	KS	TS	STS	
Kecurangan	7	15	20	4	5	1	45
Pengisian jawaban	8	13	27	4	1	0	45
Pengelolaan waktu	18	12	25	6	2	0	45
Jumlah		40	72	14	8	1	135
Persentase		30%	53%	10%	6%	1%	81%

Tabel 8 di atas menunjukkan sebanyak 3 pernyataan diberikan pada indikator keakuratan dan masing-masing responden memiliki jawaban yang berbeda. Secara umum bahwa respon peserta didik terhadap indikator keakuratan pada aplikasi *Candy CBT* disaat ujian berbasis komputer yaitu sebesar 30% menyatakan sangat setuju, 53% menyatakan setuju, 10% menyatakan kurang setuju, 6% menyatakan tidak setuju, dan 1% menyatakan sangat tidak setuju. Dengan demikian dapat disimpulkan dari deskripsi data diatas, indikator kemudahan memiliki skor rata-rata 81% berada pada rentang kategori, yang artinya ujian berbasis komputer menggunakan aplikasi *Candy CBT* memiliki keakuratan dalam proses berlangsung ujian berbasis komputer.

3.2.4. Analisis Deskriptif Indikator Format

Tabel 9. Analisis Deskriptif Indikator Format (Tampilan)

Sub Indikator	No Item	Kategori					N
		SS	ST	KS	TS	STS	
Tampilan soal	11	12	17	11	5	0	45
Menu pada aplikasi	12	14	23	7	1	0	45
	13	14	21	5	3	2	45
Teks atau tulisan pada aplikasi	15	19	20	3	3	0	45
Gambar soal pada aplikasi	16	8	13	17	6	1	45
Jumlah		67	94	43	18	3	225
Persentase		30%	42%	19%	8%	1%	78%

Tabel 9 di atas menunjukkan sebanyak 5 pernyataan diberikan pada indikator format (tampilan) dan masing-masing responden memiliki jawaban yang berbeda. Secara umum bahwa respon peserta didik terhadap indikator format (tampilan) aplikasi *Candy CBT* pada saat ujian berbasis komputer yaitu sebesar 30% menyatakan sangat setuju, 42% menyatakan setuju, 19% menyatakan kurang setuju, 8% menyatakan tidak setuju, dan 1% menyatakan sangat tidak setuju. Dengan demikian dapat disimpulkan dari deskripsi data diatas, indikator kemudahan memiliki skor rata-rata 78% berada pada rentang kategori tinggi, yang artinya aplikasi *Candy CBT* memiliki format (tampilan) yang jelas dan bagus.

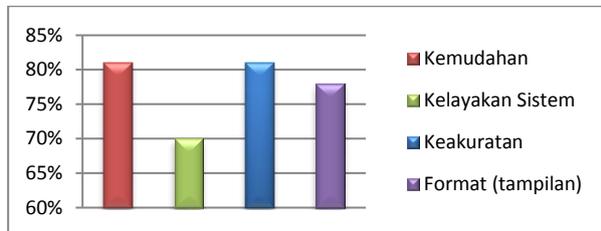
Data rata-rata persentase keseluruhan analisis deskriptif angket terhadap Indikator keefektifan ujian berbasis komputer menggunakan aplikasi *Candy CBT* terhadap kepuasan pengguna pada peserta didik kelas XI SMA

Muhammadiyah Maumere dapat dilihat pada tabel 10 dan gambar 2 berikut.

Tabel 10. Analisis Deskriptif Terhadap Indikator

Indikator	Persentase	Kategori
Kemudahan	81%	Tinggi
Kelayakan Sistem	70%	Tinggi
Keakuratan	81%	Tinggi
Format (tampilan)	78%	Tinggi

Tabel analisis deskriptif terhadap indikator, dapat digambarkan dalam histogram berikut:



Gambar 2 Histogram Rata-rata Persentase Setiap Indikator

Analisis deskriptif terhadap indikator berdasarkan tabel 10 dan gambar 2 di atas menunjukkan bahwa setiap indikator yang meliputi kemudahan sebesar 81% yang mana ujian berbasis komputer menggunakan aplikasi *Candy CBT* dapat mempermudah pengguna dalam hal ini peserta didik dapat praktis dan efisien dalam melaksanakan ujian, kemudahan dalam biaya serta dapat meningkatkan keterampilan dalam bidang IT. Pada indikator kelayakan sistem sebesar 70% yang mana aplikasi *Candy CBT* layak dalam mengoperasikan ujian dan juga pada koneksi jaringannya. Pada indikator keakuratan diperoleh sebesar 81% yang mana ujian berbasis komputer menggunakan aplikasi *Candy CBT* memiliki keakuratan dalam pengelolaan waktu ujian, keakuratan dalam mengisi jawaban dan perolehan nilai serta tidak mudahnya melakukan kecurangan. Pada indikator format (tampilan) diperoleh sebesar 78% yang mana aplikasi *Candy CBT* memiliki tampilan soal, teks dan gambar yang dapat dilihat dengan baik dan jelas serta menu atau fitur pada aplikasi yang mudah dipahami dan sangat menarik. Sesuai dengan hasil analisis deskriptif setiap indikator di atas bahwa hasil penelitian memberikan indikasi yang baik yang menunjukkan pelaksanaan ujian berbasis komputer menggunakan aplikasi *Candy CBT* lebih praktis dan efisien.

Perhitungan data efektifitas ujian berbasis komputer menggunakan aplikasi *Candy CBT* dari persentase jawaban responden sebagai berikut berikut.

$$\text{Efektivitas Program} = \frac{81\%+70\%+81\%+78\%}{4} = 77.5 \%$$

Berdasarkan data hasil perhitungan dapat dilihat bahwa rata-rata persentase keefektifan ujian berbasis komputer menggunakan aplikasi *Candy CBT* adalah sebesar 77,5% dan berada pada kategori efektif.

4. Kesimpulan

Hasil penelitian dari analisis deskriptif menunjukkan bahwa dari 45 peserta didik diperoleh data hasil skor

kuesioner pada setiap item pernyataan sebanyak 29 peserta didik menjawab dengan skor 68% - 83% yang termasuk dalam kriteria “Tinggi”. Disamping itu, Berdasarkan analisis deskriptif pada setiap indikator terkait kepuasan pengguna pada penelitian ini diperoleh kriteria pada rentangan “Tinggi”. Pada indikator kemudahan sebesar 81%, indikator kelayakan sistem sebesar 70%, indikator keakuratan diperoleh sebesar 81%, indikator format (tampilan) diperoleh sebesar 78%. Sedangkan hasil perhitungan rata-rata persentase pada setiap indikator keefektifan ujian berbasis komputer menggunakan aplikasi *Candy CBT* adalah sebesar 77,5% dan berada pada kategori efektif. Sesuai dengan hasil penelitian di atas memberikan indikasi yang baik sehingga menunjukkan adanya keefektifan ujian berbasis komputer menggunakan aplikasi *Candy CBT* di SMA Muhammadiyah Maumere.

Daftar Rujukan

- [1] B. Zekmana, “Implementasi Pelaksanaan Ujian Sekolah Berbasis Komputer (USBK),” *JOEAI:Journal of Education and Instruction*, vol. 4, no. 2, hlm. 373-378. 2021. <https://doi.org/10.31539/joeai.v4i2.2809>
- [2] H. Kamil, and F. Pramulia, “Pembangunan Sistem Informasi Manajemen Ujian pada Jurusan Sistem Informasi Universitas Andalas,” *J. Nas. Teknol. dan Sist.* vol. 5, no. 3, hlm. 158-167. 2020. <https://doi.org/10.25077/TEKNOSI.v5i3.2019.158-167>
- [3] R. Setyowati, and M. Andriansyah, “Analisis Aplikasi Ujian Berbasis Komputer Berdasarkan Model ISO 25010 dengan Metode AHP di SMKN 8 Kota Bekasi,” *Jurnal Ilmiah KOMPUTASI*. vol. 20, no. 1, hlm. 129 – 142. 2021. <http://dx.doi.org/10.32409/jikstik.20.1.373>
- [4] Supriady S. Kurnia, “Rancang bangun aplikasi ujian berbasis komputer tingkat sekolah dasar (SD),” *Jurnal Teknik Informatika, Prodi DIII Teknik Informatika Politeknik Pos Indonesia*, vol. 13, no. 3. 2021. <https://ejournal.ulbi.ac.id/index.php/informatika/article/download/1669/872>
- [5] A. Sitio, and A. Sindar, “Pemanfaatan IT Dalam Pelaksanaan Ujian Berbasis Pada SMA Negeri 2 Perbaungan,” *ABDIMASYA: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*. vol. 1, no. 1, hlm. 1-9. 2020. <https://journal.universitasmalang.ac.id/index.php/abdimasya/article/view/246>
- [6] Alex, A. G. Marzuki, M. Farkhan, D. Surahman, D. Daryanto, and S. Febrianto, “Computer Based Testing in Senior High School on National Examination,” *Indonesia Journal of Learning Education and Counseling*. vol. 2, no. 2, hlm. 204-210. 2020. doi.org/10.31960/ijolec.v2i2.340
- [7] H. N. Dimas, Panduan Instalasi Candy CBT di cPanel. (online). <https://www.exabytes.co.id/blog/panduan-instalasi-candy-cbt-di-cpanel/>, 2021, diambil 20 Juni 2022.
- [8] M. F. Suwarya, Sekejap Mata Membangun CBT (Computer Base Test) dengan Candy CBT, Guepedia, 2021.
- [9] Kurniati, “Efektivitas Penggunaan Aplikasi Edumu pada Pembelajaran Fisika Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas XI IPA di SMA Muhammadiyah 1 Makassar,” Skripsi pada sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Fisika, Fakultas Keguruan Ilmu Pengetahuan, Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia, 2021. <http://dx.doi.org/10.24127/jpf.v10i1.4915>

- [10]Starawaji, Corporate Social Responsibility dalam Praktek di Indonesi, Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2009. <https://jurnal.unpad.ac.id/focus/article/view/23119/11305>
- [11]I. Jayusman, and O. A. K. Shavab, “Aktivitas belajar mahasiswa dengan menggunakan media pembelajaran edmodo dalam pembelajaran sejarah,” *Jurnal artefak*, vol. 7, no. 1. 2020. <https://jurnal.unigal.ac.id/artefak/article/view/3180>
- [12]S. Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2013. <https://cir.nii.ac.jp/crid/1130000795354347648>
- [13]F. Daryanes, and D. Ririen, “Efektivitas penggunaan aplikasi kahoot sebagai alat evaluasi pada mahasiswa,” *Journal of Natural Science and Integration*. vol. 3, no. 2, hlm. 172-186. 2020. <https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/JNSI/article/view/9283>
- [14]N. Chotimah, “Pengaruh Kualitas Website Dan Kepercayaan Terhadap Keputusan Pembelian Online Pada Aplikasi Mobile Shopee,” *Jurnal ilmiah manajemen EMOR (ekonomi manajemen orientasi riset)*. vol. 3, no. 1, hlm. 63-72. 2019. <https://doi.org/10.32529/jim.v3i1.335>
- [15]Jafnihirda, L., Suparmi, S., Ambiyar, A., Rizal, F., & Pratiwi, K. E. (2023). Efektivitas Perancangan Media Pembelajaran Interaktif E-Modul. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(1), 227–239. Retrieved from <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/2734>
- [16]Suryaningrat, R. R., Basrowi, B., & Rahmadani, K. . (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Pembelajaran IPA berbasis Website di SMPN 6 Cilegon. *JURNAL PTI (PENDIDIKAN DAN TEKNOLOGI INFORMASI) FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITA PUTRA INDONESIA PADANG*, 10(2), 62–68. <https://doi.org/10.35134/jpti.v10i2.175>
- [17]I. P. Sesana, “Efektifitas Penggunaan Aplikasi Google Form Dalam Pelaksanaan PAT Berbasis Online Di SMKN 1 Tembuku: Effectiveness Of The Use Of Google Form Applications In The Implementation Of PAT Based Online At SMKN 1 Tembuku”. *Widyadewata*, vol. 3, hlm. 1-11. 2020.
- [18]Ravianto, *Produktivitas dan Pengukuran*, Jakarta: Binaman Aksara, 2014.