



Jurnal Kemaritiman: Indonesian Journal of Maritime



Alamat Jurnal: <https://ejournal.upi.edu/index.php/kemaritiman>

Tahapan Desain Android Based Test Pada Program Studi Pendidikan Kelautan dan Perikanan

Ahmad Satibi

Prodi Pendidikan Kelautan dan Perikanan, Kampus Serang, Universitas Pendidikan Indonesia, Jln. Ciracas Lama
No. 18 Kota Serang, Banten 42116
Correspondence: E-mail: ahmadsatibi@upi.edu

ABSTRACT	ARTICLE INFO
<p><i>The use of Android-Based Test is a strategy for assessing student assignments or projects. This study aims to develop an Android-based test design that is user friendly and customized. This research method uses the DBR (Design-Based-Research). The data collection used interview and questionnaire methods which were carried out during the course of Learning Strategies with the number of respondents being fifty students and four lecturers. Designing and making the Android-Based Test application as a learning evaluation tool in the recovery of the First Semester Two Thousand Twenty Learning Strategies. The results of interviews and questionnaires that have been carried out to students and lecturers, starting from the installation of the application, the lecturer can check the results of all students' exams, can be accessed and easy to use. Students carry out exams using Android-Based Test with ease, comfort, fun and recommend applications to use. Student and lecturer responses show that they strongly agree with the use of the Android-Based Test as an evaluation tool for Learning Strategy Lectures. The Android-Based Test can be used as a recommendation for a competency-based learning evaluation tool.</i></p> <p>© 2023 Kantor Jurnal dan Publikasi UPI</p>	<p>Article History: <i>Submitted/Received 25 006 2020 First Revised 01 007 2020 Accepted 26 007 2020 First Available online 20 011 2020 Publication Date 01 012 2020</i></p> <hr/> <p>Keyword: <i>Android Based Test, Learning Evaluation Tool, Learning Strategy.</i></p>

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran di Universitas berorientasi menggunakan Pembelajaran Berbasis Kompetensi (PBK) yang dapat meningkatkan perkembangan pembelajaran terhadap mahasiswa (Holmes, 2015). PBK adalah pembelajaran yang menjanjikan mahasiswa untuk memperoleh kompetensi yang diharapkan oleh industri. PBK diterapkan dengan tahap-tahap yang relevan untuk mencapai kompetensi keahlian tertentu. Sistem pembelajaran PBK diterima oleh mahasiswa, karena sistem ini dapat mencapai kompetensi yang baik (Smith, 2016). Kurikulum berbasis kompetensi memiliki manfaat berdasarkan landasan pada rencana pendidikan atas kebutuhan pasar, akreditasi, transparan, dan analisis pekerjaan (Cviko et al., 2012). Pembelajaran berbasis kompetensi diharapkan dapat menghasilkan mahasiswa yang kompeten dibidangnya.

Pengembangan dalam pembelajaran berbasis kompetensi tentunya memerlukan alat evaluasi yang dapat diakses dengan mudah, proses pemeriksaan langsung ditempat, memberikan informasi jawaban yang benar dan salah setelah selesai mengerjakan soal. Alat evaluasi dalam pembelajaran memiliki kegunaan untuk mengetahui kompetensi mahasiswa. Salah satu evaluasi yang digunakan dalam pendidikan, terutama di Universitas adalah *Android Based-Test*. *Android Based-Test* merupakan pedoman penskoran yang digunakan untuk menilai unjuk kerja mahasiswa berdasarkan jumlah skor dari beberapa kriteria (Lim & Levi, 2013). *Android Based-Test* dapat diartikan sebagai pedoman penilaian kinerja atau hasil kerja mahasiswa yang terdiri atas skor dan kriteria yang harus dipenuhi untuk mencapai skor tersebut.

Proses evaluasi pengetahuan yang digunakan di Universitas biasanya dilaksanakan pada saat ujian tengah semester maupun ujian akhir semester. Proses evaluasi yang digunakan saat luring biasa menggunakan paper test dengan waktu ujian yang serta diawasi pengawas dan dosen harus memeriksa hasil dari ujian tersebut. Proses evaluasi pembelajaran saat ini harus memiliki inovasi karena proses yang dilaksanakan daring. *Android Based-Test* merupakan alat evaluasi yang bersifat digital dapat mengatur waktu ujian, memeriksa hasil ujian setelah mahasiswa selesai mengerjakan ujian, dapat diawasi secara jarak jauh.

Penggunaan *Android Based-Test* merupakan salah satu strategi untuk menilai tugas atau proyek mahasiswa sekaligus sebagai alternatif yang bisa dipilih dalam menilai evaluasi karya mahasiswa (Martinez et al., 2014). Sistem digital memiliki keunggulan lebih efektif dan praktis. *Android Based-Test* merupakan salah satu strategi yang digunakan untuk mempermudah dalam mengoreksi penilaian dalam ujian tengah semester maupun akhir semester, tidak ada biaya pembuatan soal bentuk kertas, bisa langsung mengirimkan hasil penilaian kepada dosen, efisiensi distribusi penilaian dan mengganti soal dalam bentuk kertas ke sistem android.

Android Based-Test yang dikembangkan sebagai alat penilaian dalam bentuk digital. *Android Based-Test* digunakan untuk penilaian kognitif mahasiswa (Haack et al., 2017). *Android Based-Test* juga dapat mendukung penilaian pembelajaran agar standar penilaian lebih baik (Martinez et al., 2014) (Reddy & Andrade, 2010). Alasan *Android Based-Test* layak digunakan, karena delapan puluh enam persen mahasiswa lebih suka menggunakan *Android Based-Test*. *Android Based-Test* juga telah diimplementasikan pada kampus untuk pembelajaran berbasis kompetensi (Hudha et al., 2017). *Android Based-Test* relevan sebagai alat evaluasi pada sistem pembelajaran berbasis kompetensi.

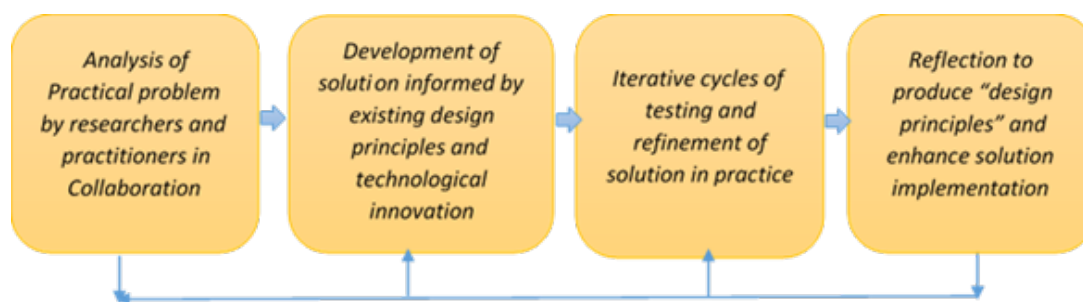
Penelitian ini memfokuskan untuk merancang dan membuat *Android Based-Test* sebagai pengantar kebutuhan evaluasi yang didalamnya terdapat format penilaian yang

dapat mempermudah kebutuhan dosen dan mahasiswa untuk melakukan penilaian, mempermudah penskoran, efisiensi pengiriman, pendistribusian soal serta proses input hasil di universitas. Mengembangkan tahapan desain *Android Based-Test* yang *user friendly* dan *customized*.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dirancang untuk mengembangkan prototype alat penilaian pengetahuan pada mata kuliah Strategi Pembelajaran Prodi Pendidikan Kelautan dan Perikanan. Penelitian ini berbentuk perancangan untuk menghasilkan suatu produk penilaian yang teruji. Metode kualitatif digunakan dalam tahap analisis kebutuhan dan membuat rancangan, sedangkan metode kuantitatif digunakan pada saat menguji rancangan atau pengembangan produk. Pemilihan *mixed method* dengan proses perancangan, diasumsikan karena pada dasarnya tujuan utama dari penelitian ini, adalah untuk memperoleh alat penilaian pengetahuan yang dapat mengukur hasil ujian tengah smester maupun ujian akhir semester yang dapat digunakan sebagai instrumen yang valid dan reliabel.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk menghasilkan instrumen penilaian pengetahuan pada mata kuliah Strategi Pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan DBR (*Design-Based Research*). DBR pada bidang pendidikan merupakan serangkaian pendekatan yang bertujuan untuk menghasilkan teori-teori baru dan praktik yang menjelaskan dan berpotensi berdampak pada proses belajar mengajar secara natural. Penelitian ini dibagi menjadi 4 tahap, yaitu studi pendahuluan, pengembangan prototype program, iterasi (uji coba dan implementasi *prototype program*), dan refleksi untuk mendapatkan prinsip desain yang diharapkan dan mengatasi berbagai permasalahan yang muncul. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 1.

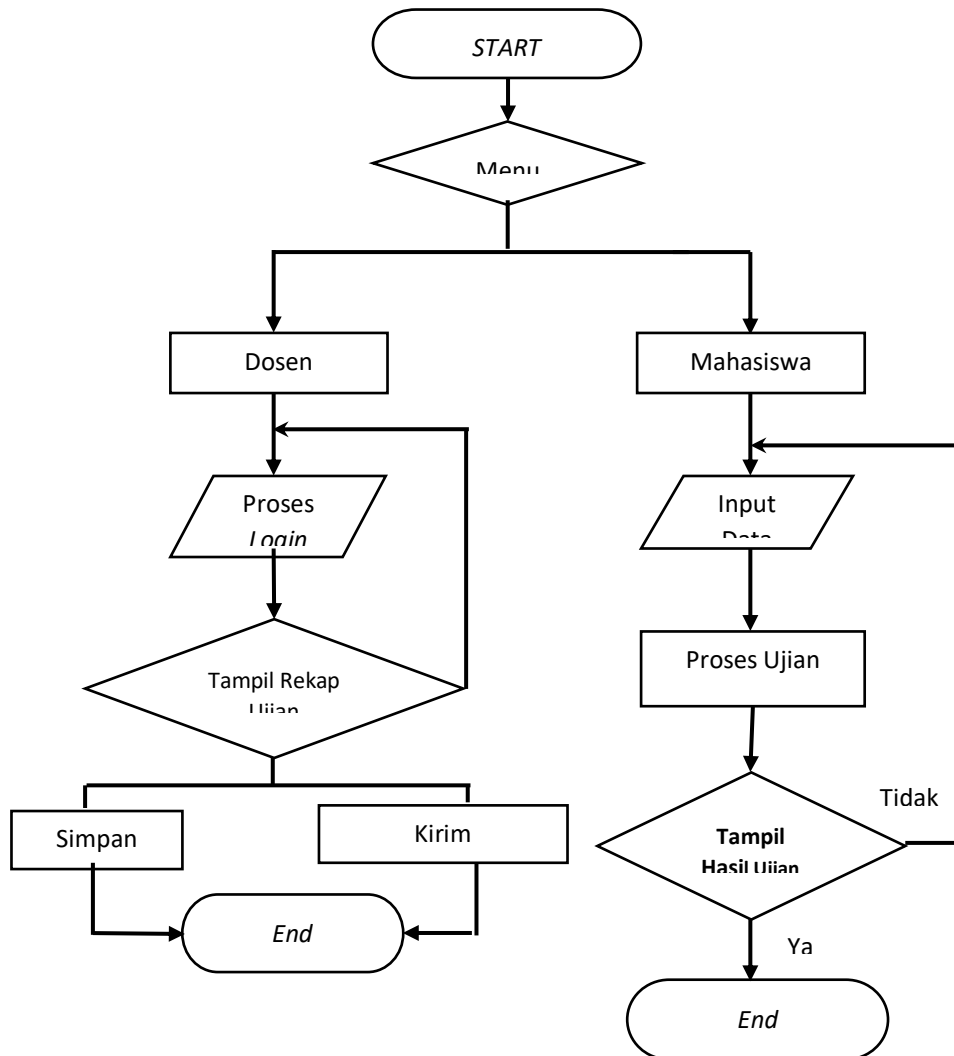


Gambar 1. *Design-based research cycle* (Reeves, 2006).

Perancangan aplikasi dilakukan menggunakan aplikasi pemrograman. Aplikasi yang telah dirancang meliputi beberapa bagian yang saling berkaitan. Adapun diagram alir program aplikasi yang telah dirancang diperlihatkan pada Gambar 2.

Ketika pengguna membuka aplikasi, maka tampil menu utama. Selanjutnya menekan tombol *start* tampilan yang muncul adalah tampilan yang terdiri dari dua pilihan, yaitu menu Dosen dan Mahasiswa. Hal ini dimaksudkan pengguna yang mengoperasikan aplikasi diharuskan memilih apakah pengguna sebagai Dosen atau sebagai mahasiswa. Apabila yang dipilih tombol Dosen, maka selanjutnya pengguna diharuskan memasukkan email dan password akun untuk melihat rekapan hasil ujian. Dosen bisa memilih tombol simpan dan tombol kirim untuk menyimpan atau mengirim hasil ujian. Apabila pengguna memilih tombol mahasiswa, maka mahasiswa diharuskan menginput data mahasiswa, kelas dan

email, selanjutnya mahasiswa melihat dan mengisi soal ujian. Setelah selesai mengerjakan soal akan tampil hasil ujian jika nilai yang diperoleh diatas kriteria ketuntasan minimal dinyatakan lulus, jika belum lulus maka mahasiswa melaksanakan ujian ulang mulai dari input mahasiswa. Apabila soal ujian telah dijawab semua, maka mahasiswa akan dapat memperoleh hasil ujian yang terdiri dari nilai dan status mahasiswa apakah lulus atau belum lulus.



Gambar 2. Diagram Alir Program Aplikasi *Android Based-Test*

Partisipan dalam penelitian ini terdiri dari dosen dan mahasiswa prodi Pendidikan Kelautan dan Perikanan. Mahasiswa yang berjumlah 50 orang, dan 4 Dosen Pendidikan Kelautan dan Perikanan. Lokasi Penelitian ini dilaksanakan di Kampus Universitas Pendidikan Indonesia di Serang. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa yang mengikuti perkuliahan Strategi Pembelajaran Sampel dalam penelitian ini berjumlah 54 orang. Penetapan sampel tersebut diambil dari seluruh jumlah populasi.

Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive random sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan. Jumlah sampel dalam penelitian ini diambil satu kelompok, dengan kriteria kelas tersebut mahasiwanya memiliki sifat, karakter, dan kecerdasan yang bervariasi, mulai dari kelas bawah, menengah dan kelas atas. Kriteria tersebut sangat cocok dijadikan tempat untuk implementasi instrumen penilaian yang

dirancang, karena dinilai sudah dapat mewakili semua tingkatan keterampilan dan kemampuan.

Spektrum penelitian menjelaskan, diperlukan alat-alat yang digunakan untuk mengumpulkan, memeriksa, menyelidiki, mengumpulkan, mengolah, menganalisa, maupun menyajikan data-data secara sistematis dan objektif, dan alat-alat tersebut disebut instrumen penelitian (Creswell, 2016). Ada beberapa instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini, yaitu:

Observasi dalam penelitian merupakan pra penelitian pada saat evaluasi pembelajaran dilakukan, untuk menilai kebutuhan *Android-Based Test* terhadap pelaksanaan penilaian pengetahuan selama ujian, serta dirasakan oleh peneliti terhadap permasalahan tersebut dan menyusun solusi yang dapat diterapkan pada pelaksanaan penilaian pengetahuan selama ujian. Hasil dari observasi ini adalah catatan kecil yang nantinya akan dirumuskan mengenai permasalahan pengembangan aplikasi evaluasi pembelajaran.

Penelitian menggunakan teknik wawancara tidak terstruktur. wawancara dilakukan terhadap dosen dan mahasiswa. Teknik ini digunakan untuk mengetahui kebutuhan user mengenai alat evaluasi yang akan di kembangkan. Wawancara dilakukan pada permasalahan evaluasi pengetahuan dan pengembangan aplikasi *Android Based-Test*.

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data kuisisioner untuk mengumpulkan data terkait pengujian *Android Based-Test*, respon mahasiswa terhadap task assessment dan *Android Based-Test*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari instrumen untuk usability, respon terhadap *task assessment* dan *Android Based-Test*, dengan menggunakan jawaban skala likert berskala 1 - 4. Instrumen yang ditujukan kepada dosen, mahasiswa dan ahli media berfungsi untuk menilai kelayakan aplikasi.

Instrumen untuk pengujian *usability* menggunakan lembar evaluasi berupa angket atau kuisisioner yaitu *USE Quistionnaire* (Arter & McTighe, 2001). *USE Quistionnaire* terdiri dari empat kualitas komponen yaitu *usefulness*, *satisfaction*, *ease of use* dan *ease of learning*. Skala yang digunakan pada kuisisioner ini adalah skala Likert yang terdiri dari empat poin untuk mendapatkan data yang bersifat ordinal. Skala tersebut meliputi Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu-ragu (R), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS) (Muderedzwa & Nyakwende, 2010).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan *Android Based-Test* ini didesain sebagai alat evaluasi pada Ujian Tengah Semester atau Ujian Akhir Semester mata kuliah Strategi Pembelajaran, tahapan-tahapan perancangan aplikasi menggunakan metode *Desain Based Research* agar mendapatkan aplikasi yang sesuai kebutuhan pada aspek kemudahan pengguna. Perancangan aplikasi *Android Based-Test* memiliki tahapan sesuai metode *Desain Based Research*, yaitu studi pendahuluan, pengembangan, iterasi dan refleksi. Tahapan-tahapan perancangan aplikasi *Android Based-Test* akan dijabarkan sebagai berikut:

Studi pendahuluan ini berfungsi sebagai tahapan untuk mempelajari hal yang akan diteliti, dan menggali permasalahan-permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini.

a. Studi Kepustakaan

Studi Kepustakaan ini berfungsi menghimpun informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang menjadi objek penelitian. Informasi yang didapat peneliti dari beberapa jurnal, dari jurnal tersebut menginformasikan bahwa pembelajaran berbasis kompetensi dapat dilaksanakan dalam pendidikan kejuruan dengan mengintegrasikan

intruksional holistik dengan ide-ide terbaru tentang penilaian (Dominique et al., 2008). Penggunaan *Android Based-Test* bisa dilaksanakan di pendidikan kejuruan. *Android Based-Test* dapat merupakan alat penilaian kognitif yang objektif. *Android Based-Test* dianggap membantu dalam meningkatkan belajar (Eshun et al., 2013). Implementasi penggunaan *Android Based-Test* di institusi Pendidikan (Lorentz et al., 2016). Penggunaan *Android Based-Test* sebagai implementasi pembelajaran berbasis kompetensi (Lorentz et al., 2016).

b. Survei Lapangan

Proses penelitian dilakukan dengan melaksanakan observasi secara langsung ke lapangan, observasi dilakukan pada saat pelaksanaan Ujian Tengah Semester mata kuliah Strategi pembelajaran secara Daring, namun ujian masih menggunakan model yang biasa (konvensional). Model evaluasi yang kurang efektif dalam menilai tugas, perlu melakukan pemeriksaan jawaban yang memakan waktu dalam pembelajaran daring.

Proses penelitian diawali dengan observasi dan penyebaran angket ke civitas akademika. Pihak yang menjadi responden dalam proses penelitian adalah Dosen dan Mahasiswa yang bertempat di Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang Jalan Ciracas No. 38.

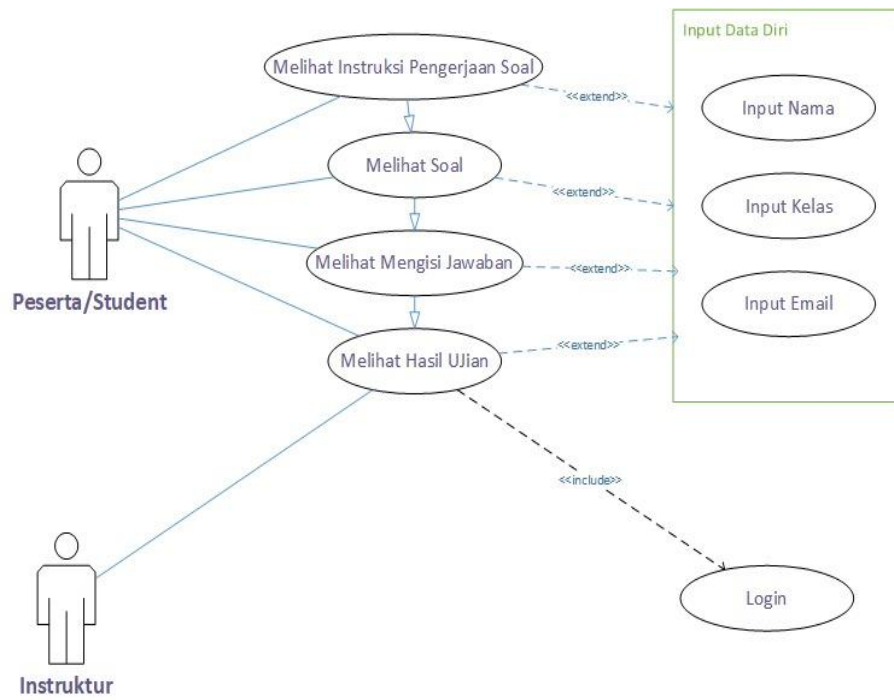
Pengembangan

a. Mengidentifikasi Masalah

Identifikasi masalah yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara yaitu menunjukkan bahwa kurang efektif proses penilaian ujian yang di laksanakan di mata Kuliah Strategi Pembelajaran. Proses hasil penilaian membutuhkan waktu yang lama, sehingga menghambat proses penilaian. Penilaian konvensional membutuhkan waktu dan tenaga yang banyak karena menggunakan kertas sebagai media penilaian dan mengirimkan email sebagai bentuk pengumpulan tugas. Peneliti berencana untuk merancang penilaian kognitif berbasis android yang efektif, efisien dan *userfriendly*, dapat digunakan untuk proses ujian pada penilaian kognitif. Hasil beberapa identifikasi masalah dapat dirumuskan sebagai berikut: Bagaimana tahapan desain *Android Based-Test* yang *userfriendly* dan *customized*?

b. Use Case diagram

Use case diagram merupakan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor. Pada *use case diagram* ini menggambarkan penggunaan *Android Based-Test* oleh Mahasiswa dari mulai masuk aplikasi, menu utama, pilih menu Dosen, mahasiswa, dan hasil report tersebut akan disimpan di database yang dapat di akses oleh Dosen.



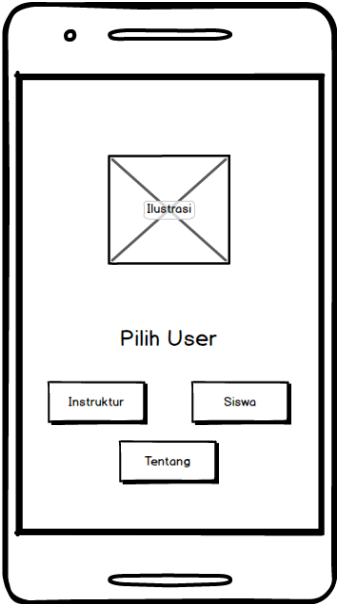












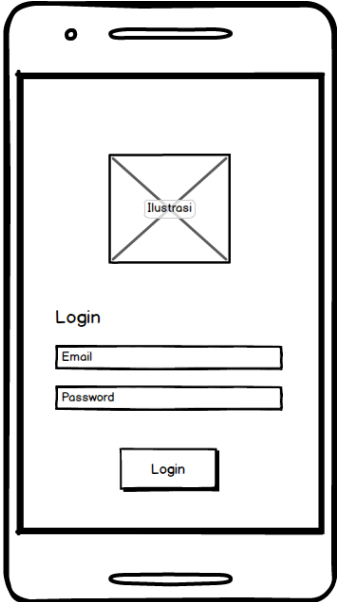


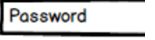



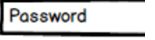



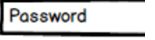

Gambar 3. Use Case Diagram

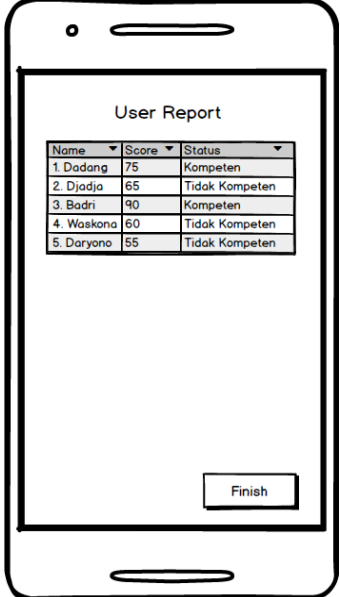
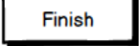
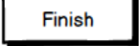
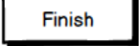
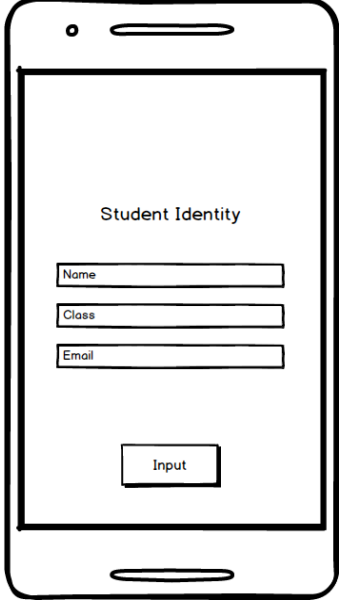
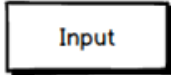
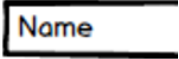

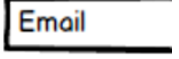
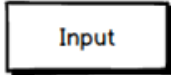
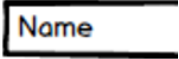

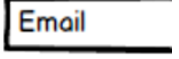
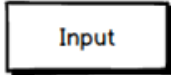
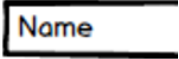

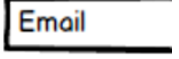
Mahasiswa membuka aplikasi akan melihat instruksi pengerjaan soal, setelah memahami kemudian mahasiswa akan menginput identitas nama, kelas dan email aktif untuk masuk sebagai syarat login. Setelah mahasiswa berhasil penginputan data mahasiswa akan melihat soal, melihat mengisi jawaban dan melihat hasil ujian. Dosen yang sudah terdaftar di aplikasi dapat melihat hasil ujian dari mahasiswa yang sudah selesai mengerjakan soal.

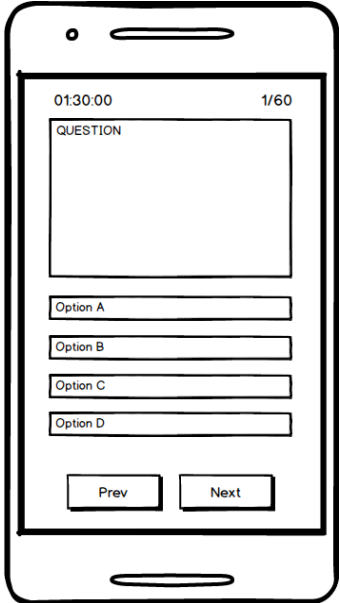
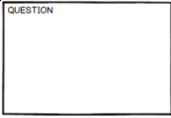
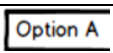
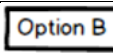

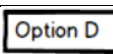

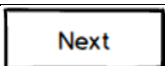
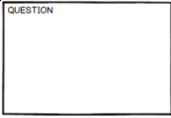
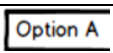
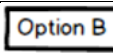

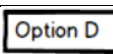

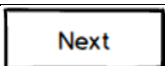
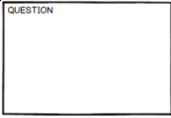
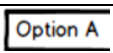
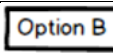

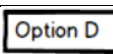

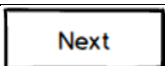
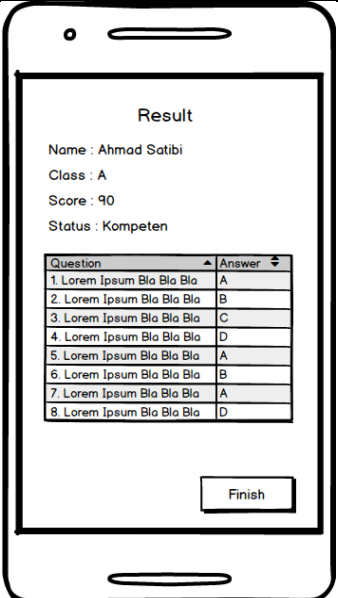
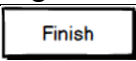
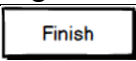
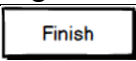
c. Penyusunan Story Board

Tabel 4.1 Story Board

No	Gambar	Keterangan						
1.		<p>Main Menu: Menu Utama dari aplikasi <i>Android Based-Test</i>, merupakan <i>scene</i> awal ketika membuka aplikasi.</p> <table border="1"> <tr> <td> </td> <td>Logo dari aplikasi <i>Android Based-Test</i></td> </tr> <tr> <td> <p>EVALUASI KOMPETENSI</p> </td> <td>Keterangan dari aplikasi <i>Android Based-Test</i></td> </tr> <tr> <td> </td> <td>Button/Tombol untuk memulai aplikasi, ketika di klik akan menuju menu Pilih User</td> </tr> </table>		Logo dari aplikasi <i>Android Based-Test</i>	<p>EVALUASI KOMPETENSI</p>	Keterangan dari aplikasi <i>Android Based-Test</i>		Button/Tombol untuk memulai aplikasi, ketika di klik akan menuju menu Pilih User
	Logo dari aplikasi <i>Android Based-Test</i>							
<p>EVALUASI KOMPETENSI</p>	Keterangan dari aplikasi <i>Android Based-Test</i>							
	Button/Tombol untuk memulai aplikasi, ketika di klik akan menuju menu Pilih User							

<p>2.</p>		<p>Pilih User: Dalam aplikasi ini memiliki 2 Role, yaitu Dosen dan Mahasiswa. Layout ini tersedia dua <i>button</i> utama yaitu <i>button</i> Dosen dan Mahasiswa serta <i>button</i> tentang.</p> <table border="1" data-bbox="767 465 1270 1086"> <tr> <td data-bbox="767 465 970 577">  </td> <td data-bbox="970 465 1270 577"> Ilustrasi dari <i>scene</i> Pilih User. </td> </tr> <tr> <td data-bbox="767 577 970 772">  </td> <td data-bbox="970 577 1270 772"> Button untuk memilih menjadi Dosen, ketika diklik akan menuju <i>scene</i> Login Dosen </td> </tr> <tr> <td data-bbox="767 772 970 967">  </td> <td data-bbox="970 772 1270 967"> Button untuk memilih menjadi Mahasiswa, ketika diklik akan menuju <i>scene</i> Input nama </td> </tr> <tr> <td data-bbox="767 967 970 1086">  </td> <td data-bbox="970 967 1270 1086"> Button untuk menuju <i>scene</i> Tentang </td> </tr> </table>		Ilustrasi dari <i>scene</i> Pilih User.		Button untuk memilih menjadi Dosen, ketika diklik akan menuju <i>scene</i> Login Dosen		Button untuk memilih menjadi Mahasiswa, ketika diklik akan menuju <i>scene</i> Input nama		Button untuk menuju <i>scene</i> Tentang
	Ilustrasi dari <i>scene</i> Pilih User.									
	Button untuk memilih menjadi Dosen, ketika diklik akan menuju <i>scene</i> Login Dosen									
	Button untuk memilih menjadi Mahasiswa, ketika diklik akan menuju <i>scene</i> Input nama									
	Button untuk menuju <i>scene</i> Tentang									
<p>3.</p>		<p>Login Dosem: Dosen harus menginput email atau password jika ingin menuju layout User Report.</p> <table border="1" data-bbox="767 1283 1270 2022"> <tr> <td data-bbox="767 1283 970 1395">  </td> <td data-bbox="970 1283 1270 1395"> Ilustrasi dari <i>scene</i> Login Dosen </td> </tr> <tr> <td data-bbox="767 1395 970 1514">  </td> <td data-bbox="970 1395 1270 1514"> <i>Text area</i> untuk menginput data login email Dosen </td> </tr> <tr> <td data-bbox="767 1514 970 1671">  </td> <td data-bbox="970 1514 1270 1671"> <i>Text area</i> untuk menginput data login password Dosen </td> </tr> <tr> <td data-bbox="767 1671 970 2022">  </td> <td data-bbox="970 1671 1270 2022"> <i>Button</i> untuk menginputkan <i>email</i> dan <i>password</i>, kemudian akan melakukan proses autentifikasi. Jika berhasil maka akan di arahkan </td> </tr> </table>		Ilustrasi dari <i>scene</i> Login Dosen		<i>Text area</i> untuk menginput data login email Dosen		<i>Text area</i> untuk menginput data login password Dosen		<i>Button</i> untuk menginputkan <i>email</i> dan <i>password</i> , kemudian akan melakukan proses autentifikasi. Jika berhasil maka akan di arahkan
	Ilustrasi dari <i>scene</i> Login Dosen									
	<i>Text area</i> untuk menginput data login email Dosen									
	<i>Text area</i> untuk menginput data login password Dosen									
	<i>Button</i> untuk menginputkan <i>email</i> dan <i>password</i> , kemudian akan melakukan proses autentifikasi. Jika berhasil maka akan di arahkan									

		<p>menuju scene User Report</p>								
<p>4.</p>		<p>User Report: Layout User Report ini menampilkan data berupa tabel hasil Ujian/<i>Android Based-Test</i> dengan menampilkan nama, <i>score</i> dan status.</p> <table border="1" data-bbox="767 510 1273 667"> <tr> <td></td> <td>Tombol untuk mengakhiri melihat tabel hasil ujian mahasiswa.</td> </tr> </table>		Tombol untuk mengakhiri melihat tabel hasil ujian mahasiswa.						
	Tombol untuk mengakhiri melihat tabel hasil ujian mahasiswa.									
<p>5.</p>		<p>Input Data Siswa: Sebelum mahasiswa mengisi soal dari <i>Android Based-Test</i> yang disediakan mahasiswa harus mengisi data berupa nama, kelas dan email. Setelah input sukses maka akan menuju layout <i>Android Based-Test</i>.</p> <table border="1" data-bbox="767 1149 1273 1697"> <tr> <td></td> <td>Tombol memasukan data siswa ke <i>database</i>, setelah data berhasil di input akan diarahkan menuju scene rubric</td> </tr> <tr> <td></td> <td><i>Text Area</i> untuk menginputkan nama</td> </tr> <tr> <td></td> <td><i>Text Area</i> untuk menginputkan kelas</td> </tr> <tr> <td></td> <td><i>Text Area</i> untuk menginputkan email</td> </tr> </table>		Tombol memasukan data siswa ke <i>database</i> , setelah data berhasil di input akan diarahkan menuju scene rubric		<i>Text Area</i> untuk menginputkan nama		<i>Text Area</i> untuk menginputkan kelas		<i>Text Area</i> untuk menginputkan email
	Tombol memasukan data siswa ke <i>database</i> , setelah data berhasil di input akan diarahkan menuju scene rubric									
	<i>Text Area</i> untuk menginputkan nama									
	<i>Text Area</i> untuk menginputkan kelas									
	<i>Text Area</i> untuk menginputkan email									

<p>6.</p>		<p>Android Based-Test : Pada <i>layout</i> ini ditampilkan lama waktu ujian, jumlah soal, soal dan pilihan jawaban dilengkapi juga tombol untuk memindahkan soal.</p> <table border="1"> <tr> <td data-bbox="767 349 959 539">  </td> <td data-bbox="959 349 1278 539"> Text Area untuk menampilkan soal pada <i>scene</i> ini, soal diambil dari <i>database</i> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="767 539 959 622">  </td> <td data-bbox="959 539 1278 622"> Tombol Pilihan jawaban A </td> </tr> <tr> <td data-bbox="767 622 959 705">  </td> <td data-bbox="959 622 1278 705"> Tombol Pilihan jawaban B </td> </tr> <tr> <td data-bbox="767 705 959 788">  </td> <td data-bbox="959 705 1278 788"> Tombol Pilihan jawaban C </td> </tr> <tr> <td data-bbox="767 788 959 871">  </td> <td data-bbox="959 788 1278 871"> Tombol Pilihan jawaban D </td> </tr> <tr> <td data-bbox="767 871 959 1025">  </td> <td data-bbox="959 871 1278 1025"> Tombol untuk memundurkan soal ke nomor sebelumnya </td> </tr> <tr> <td data-bbox="767 1025 959 1144">  </td> <td data-bbox="959 1025 1278 1144"> Tombol untuk melanjutkan ke soal sebelumnya </td> </tr> </table>		Text Area untuk menampilkan soal pada <i>scene</i> ini, soal diambil dari <i>database</i>		Tombol Pilihan jawaban A		Tombol Pilihan jawaban B		Tombol Pilihan jawaban C		Tombol Pilihan jawaban D		Tombol untuk memundurkan soal ke nomor sebelumnya		Tombol untuk melanjutkan ke soal sebelumnya
	Text Area untuk menampilkan soal pada <i>scene</i> ini, soal diambil dari <i>database</i>															
	Tombol Pilihan jawaban A															
	Tombol Pilihan jawaban B															
	Tombol Pilihan jawaban C															
	Tombol Pilihan jawaban D															
	Tombol untuk memundurkan soal ke nomor sebelumnya															
	Tombol untuk melanjutkan ke soal sebelumnya															
<p>7.</p>		<p>Result Scene: Pada <i>Scene</i> ini menampilkan Hasil Ujian/Hasil <i>Android Based-Test</i>. Pada <i>scene</i> ini juga ditampilkan nama, kelas, <i>score</i> yang didapatkan serta status lulus atau belum lulus. Selain itu juga menampilkan <i>review</i> soal dan jawaban yang mahasiswa isikan.</p> <table border="1"> <tr> <td data-bbox="767 1458 927 1518">  </td> <td data-bbox="927 1458 1278 1619"> Tombol untuk mengakhiri melihat tabel hasil ujian mahasiswa. </td> </tr> </table>		Tombol untuk mengakhiri melihat tabel hasil ujian mahasiswa.												
	Tombol untuk mengakhiri melihat tabel hasil ujian mahasiswa.															

<p>8.</p>		<p>Tentang : Merupakan Sub-menu yang menampilkan, Tentang aplikasi dan FAQ</p>
-----------	---	--

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang perancangan Android Based-Test berbasis android dengan pada mata kuliah Strategi Pembelajaran Kelautan dan Perikanan yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut. Tahapan desain Android Based-Test sebagai penilaian kognitif berbasis android memiliki karakteristik mudah digunakan, berisi soal-soal penilaian kognitif dikemas pada aplikasi berbasis android dengan ikon tersendiri, dioperasikan secara online dan terintegrasi pada database sehingga penilaian kognitif dapat terpantau dan terekam hasil ujian secara langsung, transparan dan objektif. Pembuatan aplikasi ini melalui beberapa tahapan, yaitu analisis kebutuhan, desain sistem, implementasi sistem, iterasi dan refleksi.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Andrade, H. Du, Yu. (2005). *Student perspectives on Rubric-Referenced Assessment - Practical Assessment, Research & Evaluation*, vol. 10, no. 2000.
- Arter J, McTighe, J. (2001). Developing Rubrics. *Scoring Rubrics in the Classroom*, 33–44. 2017. *Competence-Based Vocational Education and Training (VET) an Approach of Shaping and Networking*. European Journal of Training and Development. Vol. 41 Iss 1 pp. 28 – 38
- Creswell, Jhon W. (2016). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Cviko, A., McKenney, S., & Voogt, J. (2012). *Teachers enacting a Technology-Rich Curriculum for Emergent Literacy*. Educational Technology Research and Development, 60, 31-54.
- Dominique, M.A., Sluijsmansa., Gerard, J.J.M., Straetmansb., Jeroen, J.G. van Merriënboera. (2008). *Integrating authentic assessment with Competence-Based Learning in Vocational Education: the Protocol Portfolio Scoring*. Journal of Vocational Education and Training Vol. 60, No. 2, June 2008, 159–172

- Eshun, E.F., & Osei-poku, P. (2013). *Design Students Perspectives on Assessment Rubric in Studio-Based Learning*. *Journal of University Teaching & Learning Practice* Volume, 10(1): 1–13.
- Haack, S., et al. (2017). Comparison of Electronic Versus Paper Rubrics to Assess Patient Counseling Experiences in a Skills-Based Lab Course. *Currents in Pharmacy Teaching and Learning*, 9(6), 1117–1122.
- Holmes, N. (2015). Student Perceptions of Their Learning and Engagement in Response to The Use of a Continuous E-Assessment in an Undergraduate Module. *Assessment and Evaluation in Higher Education*, 40(1), 1–14.
- Hudha, Agi, Huda. (2017). E-Rubric Scientific Work Based on Android for Experimental Physic. *Materials Science and Engineering, Volume 288*.
- Lim, D. A. & S. L. (2013). Improving Assessment Processes in Higher Education: Student and Teacher Perceptions of The Effectiveness of a Rubric Embedded In A LMS. *Australasian Journal of Educational Technology*, 29(5), 651–666.
- Lorentz, André, Ciarli, Tommaso, Savona, Maria and Valente, Marco. (2016). The Effect of Demand-Driven Structural Transformations on Growth and Technological Change. *Journal of Evolutionary Economics*, 26 (1). pp. 219-246.
- Martinez, M.E., Tellado, F., & Raposo M. Doval. (2012). Perception of Electronic Rubric-Based Assessment. University of Granada. Spain.
- Muderedzwa, M., Nyakwende, E. (2010). *Effectiveness of pre-employment screening methods*. Serdang. IEEE
- Reddy, Y.M., & Andrade, H. (2010). A Review of Rubric Use in Higher Education. *Assessment and Evaluation in Higher Education*, 35(4), 435–448.
- Reeves T.C. (2006). *Design Research from a Technology Perspective*. In J. van den Akker, K. Gravemeijer, S. McKenney, & N. Nieveen (Eds.), *Educational design research* (pp. 86–109). London: Routledge.
- Smith, J. S. (2016). Assessing Creativity: Creating a Rubric to Effectively Evaluate Mediated Digital Portfolios. *Journal. Mass Commun. Educ.*,