



Pelatihan penyusunan soal berbasis komputer menggunakan *wondershare quiz creator* bagi guru SMP

Farman[✉], Sarimuddin, Chairuddin, Fitriyani Hali
Universitas Sembilanbelas November Kolaka, Indonesia

[✉] farman.math@yahoo.co.id

^{doi} <https://doi.org/10.31603/ce.4576>

Abstrak

Penilaian hasil belajar yang terintegrasi dengan teknologi informasi merupakan suatu investasi yang mengkondisikan kejujuran kepada peserta didik dan meningkatkan kredibilitas hasil UN. Namun disisi lain, harus ada keselarasan penilaian hasil belajar dengan tes berbasis komputer sejak dini pada peserta didik dalam satuan pendidikan sekolah. Oleh karena itu, guru dituntut memiliki pengetahuan dan kemampuan dalam menyusun tes berbasis komputer, sebagai bagian dari standar kompetensi pedagogik guru. Tujuan utama program iptek ini untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru sekaligus memberikan pelayanan yang maksimal bagi siswa dalam evaluasi pembelajaran di SMP Negeri 1 Baula. Kegiatan ini berupa pelatihan penyusunan soal pilihan ganda dan isian dengan menggunakan *wondershare quiz creator*. Langkah-langkah kegiatan pelatihan penyusunan soal interaktif ini terdiri atas analisis pendahuluan, persiapan, pelaksanaan dan evaluasi pelatihan. Dengan adanya pelatihan ini, guru di SMP Negeri 1 Baula memiliki pengetahuan dan keterampilan dasar dalam membuat soal interaktif menggunakan *wondershare quiz creator*. Kondisi ini diketahui melalui hasil observasi kegiatan dimana peserta telah mampu membuat soal berbasis komputer. Selain itu, penggunaan *wondershare quiz creator* sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran adalah baik.

Kata Kunci: Soal; Evaluasi pembelajaran; *Wondershare quiz creator*; Keterampilan

Computer based problem compilation training using wondershare quiz creator for junior high school teachers

Abstract

Learning outcomes assessment integrated with information technology is an investment conditioning an honesty to students and increasing the credibility of the National Examination's results. On the other hand, there must be a harmony in the assessment of learning outcomes with computer-based tests from an early age on students in school education units. Therefore, teachers are required to have the knowledge and ability to compile computer-based tests, as part of the pedagogical competency standards of teachers. The main objective of this science and technology program is to improve the knowledge and skills of teachers as well as to provide maximum service for students in the evaluation of learning at SMP Negeri 1 Baula. This activity was in the form of training in the preparation of multiple-choice questions and stuffing using the Wondershare Quiz Creator. The steps for this interactive question preparation training activity consisted of preliminary analysis, preparation, implementation and evaluation of the training. With this training, teachers at SMP Negeri 1 Baula had the basic knowledge and skills in making interactive questions using the wondershare quiz creator. This condition was known through the results of observing activities where participants have been able to make computer-based

questions. In addition, using wondershare quiz creator as an evaluation tool in learning is good.

Keywords: Question; Learning evaluation; Wondershare quiz creator; Skills

1. Pendahuluan

Peningkatan kualitas pendidikan merupakan bagian tanggungjawab dari pendidik. Namun beberapa pendidik masih belum mampu memberikan pembelajaran yang maksimal dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakannya. Pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik masih berpusat pada pendidik dimana pendidik masih terlibat secara aktif dan mendominasi sehingga siswa kurang memiliki peran dalam pembelajaran (Fatmasuci, 2017; Hali & Ramlan, 2020). Bahkan mayoritas pembelajaran di kelas berfokus pada kemampuan siswa hanya untuk mengingat dan menyimpan berbagai informasi tanpa memperhatikan informasi yang diingat untuk menghubungkannya dengan lingkungan keluarga dan dalam kehidupan sehari-hari. Efek dari ini adalah bahwa siswa yang dihasilkan ketika mereka lulus dari sekolah secara teoritis cerdas, tetapi mereka kurang implementasi (Chairuddin & Farman, 2019). Pembelajaran matematika di kelas lebih mengacu pada perangkat pembelajaran guru yang tidak sesuai, dan proses belajar mengajar yang kurang optimal dengan metode, pendekatan, dan evaluasi (Farman, 2020a). Evaluasi dan penilaian pendidikan yang baik, efektif, efisien transparan dan akuntabel akan memberikan gambaran kualitas pendidikan yang bermutu.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 66 Tahun 2013 Tentang Standar Penilaian Pendidikan menyatakan bahwa penilaian pendidikan merupakan suatu proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik yang meliputi ulangan, ulangan harian, ulangan tengah semester, ulangan akhir semester, ujian sekolah, dan Ujian Nasional (UN). UN merupakan kegiatan pengukuran kompetensi tertentu yang dicapai peserta didik secara nasional untuk menilai pencapaian Standar Nasional Pendidikan.

Dalam konteks pendidikan nasional, UN berfungsi sebagai instrumen penilaian/evaluasi untuk mendorong peserta didik dan pendidik meningkatkan semangat belajar dan mengajar, yang pada akhirnya akan bermuara pada mutu kompetensi lulusan. Oleh karena itu, Suryadi menyatakan bahwa sistem penyelenggaraan UN perlu direvisi dan dimaksimalkan dalam memberikan hasil yang objektif, kredibel, dan akuntabel. Hal tersebut dapat dilakukan melalui perbaikan lembaga penyelenggaraan, metode, manajemen, dan teknologi penyelenggaraan (Badan Standar Nasional Pendidikan, 2014).

Penyelenggaran UN dari waktu ke waktu hingga saat ini telah mengarah pada inovasi dengan penggunaan teknologi yang efektif, efisien, dan ekonomis. Saat ini teknologi yang dikembangkan dalam penyelenggaraan UN adalah program aplikasi UN CBT. Program aplikasi ini digunakan untuk tes menggunakan komputer atau yang disebut *Computer Based Test* (CBT). Penggunaan CBT hanya dilaksanakan pada beberapa sekolah yang memenuhi persyaratan dan secara bertahap akan digunakan pada semua sekolah untuk menggantikan *Paper Based Test* (PBT).

Saat ini telah banyak berbagai aplikasi pembelajaran dan evaluasi pembelajaran yang dapat ditemukan di internet dan bahkan sebagian besar telah digunakan oleh berbagai

pelaksana pendidikan dalam suatu kegiatan pembelajaran. Dengan memanfaatkan aplikasi yang telah ada, akan lebih mudah bagi guru untuk menyusun soal-soal interaktif. Inovasi evaluasi pembelajaran ini sangat penting untuk digunakan oleh guru, mengingat kebutuhan pendidikan saat ini yang menekankan pada penerapan teknologi dalam berbagai aspek. Dengan demikian guru harus mampu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan menggunakan internet dalam evaluasi pembelajaran serta menjadi penggerak penggunaan teknologi (internet) yang berdampak positif bagi siswa.

Namun kenyataan di lapangan, pemanfaatan teknologi informasi di kalangan institusi pendidikan pada berbagai jenjang dan jenis nampaknya masih belum merata. Selain itu, rendahnya kemampuan guru dalam menggunakan teknologi informasi dalam pembelajaran dan evaluasi pembelajaran juga masih menjadi problema. Hal ini sejalan dengan fenomena yang ada pada guru-guru di SMP Negeri 1 Baula. SMP Negeri 1 Baula terletak di Jl. Pendidikan No.41, Puundoho, Baula, Kabupaten Kolaka. Berdasarkan hasil diskusi tim Pengabdian Kepada Masyarakat Stimulus (PKMS) dengan beberapa guru di SMP Negeri 1 Baula diperoleh informasi bahwa penggunaan teknologi (komputer) dalam proses pembelajaran telah mulai dikenalkan pada siswa. Namun, hingga saat ini untuk proses evaluasi pembelajaran guru-guru belum mengaplikasikan penilaian berbasis teknologi. Selain karena proses evaluasi dengan basis teknologi belum lama digunakan dalam beberapa tahun terakhir, diperoleh informasi lain bahwa guru-guru kurang memiliki pengetahuan software/aplikasi yang dapat digunakan dalam evaluasi hasil belajar siswa dan merasa bahwa pembuatan soal berbasis komputer sangat sulit sehingga guru-guru tidak tertarik untuk melakukan evaluasi hasil belajar berbasis teknologi.

Mencermati hal ini, perlu dilaksanakan pelatihan bagi guru-guru yang memiliki pengetahuan dan keterampilan rendah akan penggunaan teknologi informasi dalam evaluasi pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan adalah memberikan pelatihan penyusunan soal pilihan ganda dan isian dengan menggunakan *wondershare quiz creator* bagi guru SMP Negeri 1 Baula. *Wondershare quiz creator* merupakan perangkat lunak untuk membuat soal, kuis atau tes. Penggunaan *wondershare quiz creator* dalam penyusunan soal sangat mudah karena untuk mengoperasikannya tidak memerlukan kemampuan bahasa pemrograman yang sulit. Hasil soal, kuis dan tes dengan menggunakan *wondershare quiz creator* dapat dikonversi dalam bentuk ekstensi Flash.

Beberapa penelitian menunjukkan hasil yang positif terhadap penggunaan *wondershare quiz creator* dalam pembelajaran. Muchlisin (2014) menyatakan bahwa penggunaan *wondershare quiz creator* sangat membantu guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Hasil penelitian Farman (2020b) dan Rahayu, Kariadinata, Fariansyah, Yaniawati, & Sugilar (2018) mengungkapkan bahwa pembelajaran dengan pemberian kuis berbasis *wondershare quiz creator* efektif digunakan untuk mengukur tingkat kemampuan pemahaman konsep peserta didik. Melalui penerapannya *wondershare quiz creator* peserta didik semakin lebih mandiri dan percaya diri dalam menyelesaikan tes (Dafitri, 2017). Penggunaan *wondershare quiz creator* efektif dalam waktu pelaksanaan dan bersifat ekonomis (Virgiawan & Marlina, 2018).

Berdasarkan analisis situasi maka terdapat beberapa permasalahan Mitra, diantaranya kurangnya pengetahuan guru tentang teknologi informasi yang dapat digunakan dalam evaluasi hasil belajar siswa. Disisi lain pengetahuan teknologi informasi dalam pembelajaran dan evaluasi pembelajaran mutlak dimiliki oleh guru untuk memberikan

penilaian hasil belajar yang lebih efektif dan efisien. Oleh karena itu, rendahnya kemampuan/keterampilan guru menggunakan teknologi informasi berupa *software/aplikasi* dalam evaluasi hasil belajar siswa sedini mungkin dapat teratasi. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru SMP Negeri 1 Baula dalam menyusun soal-soal interaktif berbasis komputer sehingga dapat memberikan evaluasi (penilaian) pembelajaran kepada siswa secara efektif dan efisien. Dengan demikian melalui kegiatan ini guru menjadi lebih mudah dalam menyusun soal berbasis komputer baik secara offline maupun secara online.

2. Metode

Mitra pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk pelatihan ini adalah SMP Negeri 1 Baula, Kecamatan Baula, Kabupaten Kolaka. Jumlah peserta kegiatan pelatihan adalah seluruh guru SMP Negeri 1 Baula yang berjumlah sebanyak 22 guru. Pelaksanaan pelatihan ini dilaksanakan selama dua hari yaitu pada tanggal 23-24 Juli 2020.

Langkah-langkah kegiatan pelaksanaan penyusunan soal interaktif ini dilaksanakan dengan pendekatan pelatihan dan pendampingan yang terdiri atas analisis pendahuluan, persiapan, pelaksanaan dan evaluasi pelatihan.

- a. Studi Pendahuluan. Tahap studi pendahuluan yang dilakukan dalam pelatihan meliputi survey lokasi sekolah, wawancara guru dan koordinasi dengan Kepala sekolah SMP Negeri 1 Baula. Kegiatan observasi dilaksanakan untuk mengetahui fasilitas yang tersedia dan dimiliki oleh SMP Negeri 1 Baula. Wawancara guru dilakukan untuk mengetahui pelaksanaan evaluasi pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru. Sedangkan koordinasi dengan kepala sekolah SMP Negeri 1 Baula untuk meminta persetujuan kerjasama pelaksanaan pelatihan penyusunan soal interaktif bagi guru-guru SMP Negeri 1 Baula.
- b. Tahap persiapan yang dilakukan dalam pelatihan yaitu *pertama*, identifikasi peserta pelatihan yaitu dengan mendata jumlah guru yang terdaftar di SMP Negeri 1 Baula. *Kedua*, sosialisasi dengan tujuan memaparkan program kegiatan yang akan dilakukan tim pengabdian sehingga peserta dapat mengetahui tahapan-tahapan program yang akan dilakukan dan berkomitmen mendukung pelaksanaan kegiatan. *Ketiga*, Pemantapan waktu pelaksanaan dan penentuan lokasi. *Keempat*, penyusunan modul pelatihan yang berisikan pengantar WQC, instalasi WQC, menu WQC dan langkah-langkah penyusunan soal berbasis offline dan online dengan WQC. *Kelima*, menyiapkan bahan dan peralatan yang meliputi: Flash (tempat penyimpanan aplikasi), Laptop, Kamera, spanduk dan alat pendukung lainnya.
- c. Pelaksanaan pelatihan dibagi menjadi tiga tahap yaitu penyajian materi, penerapan *wondershare quiz creator* dan implementasi. Pada tahap penyajian materi tim PKMS memberikan materi awal tentang evaluasi pembelajaran dan pengenalan jenis evaluasi pembelajaran berbasis komputer termasuk *wondershare quiz creator*. Tahap ini dilakukan dengan menitikberatkan pada pemberian penjelasan pada peserta mengenai petunjuk dan tata cara penginstalan dan penggunaan *software wondershare quiz creator*. Dalam tahap ini tim pelaksana juga memberikan modul pelatihan dan disc yang berisikan

software wondershare quiz creator. Instruktur menyajikan langkah-langkah dalam menyusun soal interaktif dengan mengarahkan peserta untuk mengikuti langkah-langkah yang telah dilakukan.

Dilanjutkan tahap penerapan *wondershare quiz creator* yaitu tahap pembuatan soal diberikan kepada para peserta pelatihan untuk memberikan kesempatan mempraktekan materi pelatihan yang diperoleh secara mandiri dan diberikan pendampingan untuk mengetahui penguasaan materi pelatihan dan tingkat kemampuan peserta serta mengidentifikasi jika masih ada kesulitan-kesulitan untuk kemudian dipecahkan. Pada tahap terakhir yaitu implementasi, tahap ini dilaksanakan melalui praktik penyelesaian soal-soal yang telah disusun oleh guru pada siswa. Tahap ini bertujuan untuk menilai kepraktisan dan keefektifan aplikasi/perangkat yang telah didesain menjadi soal berbasis komputer dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. Pada tahap ini, tim pelaksana melatih siswa agar terampil dalam menggunakan dan menyelesaikan soal-soal berbasis komputer.

- d. Evaluasi. Evaluasi kegiatan dilakukan selama proses dan akhir pelatihan, pada aspek pencapaian tujuan pelatihan dan juga penyelenggaraan pelatihan. Keberhasilan kegiatan pengabdian masyarakat ini akan dievaluasi melalui tahapan sebelum, selama, dan setelah kegiatan pelatihan dilaksanakan. Evaluasi aspek proses dan penyelenggaraan pelatihan dilakukan dengan pemberian angket dan refleksi pengalaman pribadi peserta setelah mengikuti kegiatan pelatihan. Untuk tindak lanjut kegiatan pelatihan, tim pelaksana kegiatan melakukan monitoring pelaksanaan evaluasi pembelajaran interaktif yang dilakukan oleh guru setelah pelatihan. Setelah kegiatan selesai dilaksanakan, diharapkan Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Baula dapat melanjutkan kegiatan pelatihan dengan penerapan evaluasi pembelajaran berbasis komputer yang interaktif di sekolah melalui koordinasi dengan tim pelaksana kegiatan.

3. Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan pelatihan dilakukan dengan penyajian materi dan praktik penggunaan *wondershare quiz creator*. Pada tanggal 23 Juli 2020, tim memberikan pelatihan penyusunan soal menggunakan *wondershare quiz creator* berbasis offline. Pada kegiatan ini tim PKMS memberikan materi awal tentang evaluasi pembelajaran dan pengenalan jenis evaluasi pembelajaran berbasis komputer termasuk *wondershare quiz creator*. Tahap ini dilakukan dengan menitikberatkan pada pemberian penjelasan pada peserta mengenai petunjuk dan tata cara penginstalan dan penggunaan software *wondershare quiz creator*. Dalam tahap ini tim pelaksana juga memberikan modul pelatihan dan menyediakan lima buah flashdisk yang berisikan aplikasi *wondershare quiz creator* dan aplikasi-aplikasi pendukungnya. Dalam kegiatan ini, instruktur menyajikan langkah-langkah dalam menyusun soal interaktif penyusunan soal berbasis offline dengan mengarahkan peserta untuk mengikuti langkah-langkah yang telah dilakukan. Kegiatan selanjutnya pada tanggal 24 Juli 2020, tim memberikan pelatihan penyusunan soal menggunakan *wondershare quiz creator* berbasis online.

Pada kegiatan ini peserta telah menyiapkan email yang akan dijadikan sebagai email tempat mengirim hasil kerja peserta didik yang telah dibuat oleh guru. Pada kegiatan

ini langkah-langkah penyusunannya dan kegiatan yang dilakukan hampir sama pada kegiatan penyusunan soal berbasis offline, yang membedakan hanya pada langkah publishnya. Pada penyusunan soal berbasis online ada beberapa yang tidak dapat melanjutkan proses akhir dalam upload file swf hasil *publish* di hosting gratis untuk file swf karena masalah jaringan internet yang kurang stabil. Namun demikian kegiatan dapat tetap berjalan dimana tim mengarahkan untuk beberapa peserta yang tidak dapat melanjutkan agar tetap mengikuti langkah-langkah akhirnya dengan memperhatikan dan mempraktikannya bersama peserta lain. Sebagai bahan pertimbangan selanjutnya kami menginfokan akan membuat video tutorial langkah-langkah penyusunan soal berbasis online agar hasilnya semua peserta dapat mempraktikannya.

Tahap pembuatan soal diberikan kepada para peserta pelatihan untuk memberikan kesempatan mempraktekan materi pelatihan yang diperoleh secara mandiri dan diberikan pendampingan untuk mengetahui penguasaan materi pelatihan dan tingkat kemampuan peserta serta mengidentifikasi jika masih ada kesulitan-kesulitan untuk kemudian dipecahkan (Gambar 1).

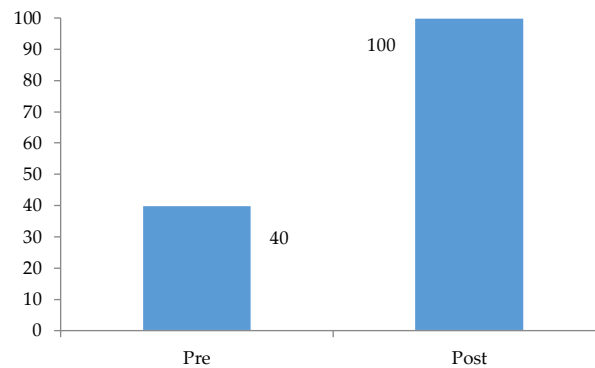


Gambar 1. Pelaksanaan pelatihan

Manfaat dari kegiatan pengabdian ini adalah meningkatnya pengetahuan dan keterampilan guru SMP Negeri 1 Baula dalam penyusunan soal secara offline dan online dengan menggunakan *wondershare quiz creator*. Sebelum dilaksanakan pelatihan diberikan kuis pada peserta untuk mengetahui kemampuan awal dan respon peserta terhadap evaluasi pembelajaran berbasis komputer. Berdasarkan analisis kuis diperoleh informasi bahwa sebanyak 77% peserta pelatihan telah mampu mengoperasikan komputer, 86% peserta telah menggunakan komputer dalam pembelajaran, 41% peserta telah mampu menyusun soal interaktif secara mandiri, belum ada (0%) peserta yang mengikuti kegiatan pelatihan penyusunan soal interaktif berbasis komputer dan sebanyak 36% peserta telah melaksanakan evaluasi pembelajaran berbasis komputer. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan sangat diperlukan karena peserta belum pernah sekalipun mengikuti kegiatan pelatihan penyusunan soal berbasis komputer. Selain itu, sebagian besar peserta kegiatan telah mahir dalam mengoperasikan komputer dan menggunakannya dalam pembelajaran. Hal ini tentu akan memberikan kemudahan dalam menggunakan aplikasi yang akan digunakan. Berdasarkan data tersebut diperoleh informasi bahwa sebagian besar guru (peserta pelatihan) menyatakan bahwa evaluasi berbasis komputer sangat penting perannya dalam evaluasi pembelajaran. Sebanyak 45,5% peserta menyatakan bahwa evaluasi berbasis komputer perannya begitu penting

dalam pembelajaran. Dalam hal keefektifan baik dari segi pelaksanaan, pengawasan, pengumpulan dan pengolahan nilai serta dampak positif evaluasi berbasis komputer rata-rata berada pada respon sangat setuju dan setuju.

Setelah kegiatan pelatihan selesai, nampak bahwa dari hasil observasi kegiatan, peserta telah mampu menyusun soal secara mandiri baik soal berbentuk offline maupun berbentuk online. Pada pelaksanaan evaluasi kegiatan kemudian diberikan kuis online pelaksanaan kegiatan pelatihan. Adapun data kemampuan peserta dalam penyusunan soal berbasis komputer sebelum (*pre*) dan setelah (*post*) pelaksanaan kegiatan pengabdian disajikan sebagai berikut:



Gambar 2. Grafik persentase peserta dalam menyusun soal berbasis komputer

Gambar 2 menunjukkan bahwa sebelum (*pre*) pelaksanaan pelatihan, guru-guru yang dapat menyusun soal berbasis komputer adalah sebanyak 40%. Sedangkan setelah pelatihan semua guru (100%) telah mampu menyusun soal berbasis komputer dengan baik. Hal ini berarti telah terjadi peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru SMP Negeri 1 Baula dalam penyusunan soal berbasis komputer dengan menggunakan *wondershare quiz creator*.

Respon guru sebagai peserta kegiatan terhadap pelaksanaan pelatihan penyusunan soal berbasis komputer dengan menggunakan *wondershare quiz creator* (WQC) disajikan pada Tabel 1 berikut

Tabel 1. Data Respon Peserta Terhadap Pelatihan Penyusunan Soal Berbasis WQC

Butir Pernyataan	SS	S	TS	STS
Materi pelatihan merupakan hal yang baru	45%	55%	0%	0%
Pelaksanaan pelatihan efektif	9%	86%	5%	0%
Memacu untuk mengetahui aplikasi pembelajaran lain	14%	77%	0%	9%
Peyampaian materi menarik dan tidak membosankan	36%	64%	0%	0%
Waktu pelatihan yang relatif singkat	18%	36%	46%	0%
Penguasaan materi dari tim sudah baik	27%	73%	0%	0%
Puas mengikuti kegiatan dan memberikan manfaat	27%	68%	5%	0%
Penggunaan WQC menghemat waktu	45%	55%	0%	0%
Evaluasi dengan WQC mencegah kecurangan	27%	64%	9%	0%
Wawasan IT membantu penggunaan WQC	41%	59%	0%	0%
Siswa lebih tertantang mengerjakan soal dengan WQC	18%	82%	0%	0%

Butir Pernyataan	SS	S	TS	STS
Aplikasi WQC sebagai inovasi alat evaluasi hasil belajar	36%	64%	0%	0%
WQC dapat menjadi latihan dalam persiapan UNBK	5%	85%	5%	5%
WQC merupakan alat evaluasi yang efisien	18%	73%	5%	5%
Dapat diterapkan pada setiap jenjang sekolah	23%	73%	0%	5%
Penggunaan WQC meningkatkan efektifitas proses ujian	27%	73%	0%	0%

Keterangan: SS = Sangat Setuju, S = Setuju, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju

Berdasarkan analisis data kuisioner respon peserta terhadap pelaksanaan pelatihan penyusunan soal berbasis WQC menunjukkan bahwa rata-rata pelaksanaan pelatihan dan penggunaan WQC sebagai alat evaluasi direspon positif (sangat setuju dan setuju) lebih dari 50% peserta kegiatan. Sedangkan analisis berdasarkan tingkat respon peserta, rata-rata respon peserta terhadap pelaksanaan pelatihan adalah 3,2 (sangat baik) dan penggunaan WQC sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran adalah 3 (baik).

Pelaksanaan pengabdian masyarakat dapat dilaksanakan dengan baik dan berjalan dengan lancar atas dukungan dan kontribusi seluruh komponen sekolah mitra, khususnya bapak/ibu guru sebagai peserta kegiatan. Pada saat tahap persiapan pihak sekolah memasang sendiri spanduk yang telah disediakan oleh tim. Dalam pelaksanaan kegiatan mitra menyediakan perlengkapan berupa infokus guna memudahkan penyajian materi. Dalam kesiapan peserta, masing-masing guru juga telah menyiapkan laptop masing-masing meskipun dalam laboratorium telah tersedia sepuluh unit komputer.

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat penyusunan soal secara offline dan online dengan menggunakan wondershare quiz creator di SMP Negeri 1 Baula telah terlaksana dengan baik. Meskipun demikian terdapat beberapa kendala yang ada dalam proses pelaksanaannya. Permasalahan utamanya adalah masih ada beberapa peserta kegiatan yang kemampuan operasi komputernya sangat rendah. Sehingga perlu pengulangan penjelasan beberapa kali untuk dapat dipahami oleh peserta. Komputer di laboratorium di sekolah hanya terdapat 10 unit dan tidak semua berfungsi dengan baik. Namun hal ini dapat dimaksimalkan dengan masing-masing peserta membawa laptop masing-masing. Faktor lain, saat pelaksanaan kegiatan Wifi di sekolah bermasalah dan tidak semua guru memiliki kuota paket internet. Pada penggunaan aplikasi dalam penyusunan soal secara offline, semua peserta dapat menyelesaikan penyusunan soal dengan baik. Namun pada penyusunan secara online, tidak semua peserta mampu menyelesaikan sampai tahap akhir. Beberapa faktor yang menyebabkan hal tersebut adalah kemampuan jaringan internet yang sangat terbatas dan beberapa laptop yang dimiliki peserta kurang didukung dengan program yang ditentukan. Pelaksanaan kegiatan pelatihan disajikan dalam video yang dapat dilihat pada link <https://www.youtube.com/watch?v=so7bgoSX3p4>.

Meskipun ada beberapa hambatan dalam pelaksanaan pengabdian, namun kegiatan dapat berjalan sesuai rencana. Hal ini karena adanya antusias guru-guru dalam mengikuti kegiatan melalui diskusi dan tanya jawab mengenai operasi dan penggunaan aplikasi secara berkelanjutan. Selain guru-guru sebagai peserta, kepala sekolah juga turut serta dalam kegiatan dengan memberikan motivasi dan semangat pada peserta kegiatan. Faktor pendukung lain yaitu tersedianya sarana berupa laboratorium sebagai tempat kegiatan dan infokus yang telah disiapkan dalam

ruangan dengan baik. Dalam hal untuk memudahkan peserta dalam menerima mengingat langkah-langkah yang diberikan oleh tim pada kegiatan, selain telah menyediakan modul tim pengabdian kemudian membuat dan memberikan video tutorial penyusunan soal. Video tutorial penyusunan soal berbasis offline disajikan melalui youtube pada <https://www.youtube.com/watch?v=j3FfAoWU3lY> dan video tutorial penyusunan soal berbasis offline disajikan melalui youtube pada <https://www.youtube.com/watch?v=OmfTaRdwgbl>.

Perkembangan teknologi informasi saat ini turut serta dalam memberikan inovasi penilaian yang dapat disusun dan dilakukan berbasis ICT. Penilaian dengan berbasis ICT dapat meminimalisir kelemahan pelaksanaan evaluasi secara konvensional yang menggunakan kertas dan dirasa masih kurang optimal (Farman, 2020a; Pratiwi, 2016). Telah banyak alat evaluasi berbasis ICT yang dapat digunakan dalam pembelajaran diantaranya *wondershare quiz creator*. Penggunaan kuis berbasis *wondershare quiz creator* pada setiap soal dapat dilakukan pengaturan waktu pengerjaan soal sehingga peserta didik akan tetap fokus pada soal tes dan meminimalisir kecurangan untuk meniru jawaban temannya. *Wondershare quiz creator* juga menyediakan fasilitas keamanan dengan password agar soal tes yang dibuat dapat dijaga kerahasiaannya dan tidak disalahgunakan sebetulnya pelaksanaan tes. Artinya soal tes dapat disiapkan dan diberikan terlebih dahulu kepada peserta didik tetapi setelah password diberikan baru peserta didik dapat mengerjakan soal tes. Selain itu, terdapat pula fasilitas umpan balik atas jawaban yang diberikan peserta didik yaitu ketika tes telah dikerjakan maka skor hasil tes akan muncul. Hal ini memberikan arti bahwa penggunaan *wondershare quiz creator* dapat meminimalisir pengkoreksian, efektif dan efisien (Farman, 2020b).

4. Kesimpulan

Berdasarkan kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan, kesimpulan yang diperoleh bahwa ada peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta dalam penyusunan soal berbasis komputer. Peningkatan ini diperoleh melalui hasil observasi kegiatan dimana peserta telah mampu membuat soal berbasis komputer. Rata-rata respon peserta terhadap pelaksanaan pelatihan adalah sangat baik dan penggunaan WQC sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran adalah baik. Dengan demikian kegiatan evaluasi yang dilaksanakan oleh guru berbasis komputer baik secara offline dan online akan lebih efektif dan efisien.

Acknowledgement

Kami ucapkan terima kasih kepada Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan Kemenristek/BRIN yang telah memberikan dana pengabdian melalui skema Program Kemitraan Masyarakat Stimulus (PKMS) pendanaan Tahun 2020.

Daftar Pustaka

Badan Standar Nasional Pendidikan. (2014). *Revitalisasi Peran BSNP dalam Peningkatan Mutu Pendidikan Nasional Melalui Pengembangan Standar dan Penyelenggaraan*

Ujian Nasional yang Kredibel.

- Chairuddin, C., & Farman, F. (2019). Comparison of The Effectiveness of Scientific Approach and Problem-Solving Approach in Problem-Based Learning in Class IX of SMP Negeri 3 Pangsid. *Journal of Mathematics Education*, 4(2), 69-75. <https://doi.org/10.31327/jomedu.v4i2.1010>
- Dafitri, H. (2017). *Pemanfaatan Wondershare Quiz Creator Dalam Tes Berbasis Komputer.*
- Farman, F. (2020a). Development of Mathematics Learning Design through Problem Posing Approach for Developing Mathematical Reasoning Ability. *Proceeding of USN Kolaka-ADRI International Conference on Sustainable Coastal-Community Development*, 1(0), 167-174. <https://doi.org/10.31327/icusn-adri.v1i0.1158>
- Farman, F. (2020b). Effectiveness Of Using The Wondershare Quiz Creator-Based Quiz On Understanding Concept In Calculus I. *Justek : Jurnal Sains Dan Teknologi*, 3(1), 58-65. <https://doi.org/10.31764/justek.v3i1.3817>
- Fatmasuci, F. W. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Masalah Berorientasi Pada Kemampuan Komunikasi dan Prestasi Belajar Matematika Siswa SMP. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 4(1), 32-42.
- Hali, F., & Ramlan, A. M. (2020). Improving Learning Outcomes of Mathematics Students In Polynomial Topic Through The Reciprocal Teaching Approach In Class XI IA1 SMAN 2 Kendari. *Proceeding of USN Kolaka-ADRI International Conference on Sustainable Coastal-Community Development*, 1.
- Muchlisin, M. (2014). Implementing Drilling Technique by Using Wondershare Quiz Creator to Improve Students' Reading Ability. *Jurnal Pendidikan Humaniora*, 2(1), 34-40. <https://doi.org/10.17977/jph.v2i1.4441>
- Pratiwi, V. (2016). Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis ICT Menggunakan Wondershare Quiz Creator Pada Materi Penyusutan Aset Tetap. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 4(1).
- Rahayu, Y. N., Kariadinata, R., Fariansyah, Z., Yaniawati, R. P., & Sugilar, H. (2018). Development of instructional multimedia for mathematics based on adobe flash and Wondershare quiz creator. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 434, 12266. <https://doi.org/10.1088/1757-899X/434/1/012266>
- Virgiawan, M. D., & Marlina, S. (2018). Pengembangan Kuis Interaktif Berbasis E-Learning Dengan Menggunakan Aplikasi Wondershare Quiz Creator Pada Mata Kuliah Belajar dan Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(1).



This work is licensed under a Creative Commons Attribution Non-Commercial 4.0 International License
