



JKB

Jurnal Kewirausahaan & Bisnis
Volume 3 Issue 2, Year 2021 (55-60)

Homepage : <https://jurnalunived.com/index.php/JKB>

Penyusunan Alat Evaluasi It Wondeshare Quiz Untuk Guru Smk N 6 Kota Bengkulu

Hermawasna¹, Fadlul Amdhi Yul², Edy Susanto³, Gina Tri Alani⁴

¹ FKIP Universitas Dehasen Bengkulu, Indonesia

Email ; ¹ hermawansa@unived.ac.id

Abstract. The implementation of this service activity aims to improve the skills of SMK N 6 Bengkulu City teachers in compiling online evaluation tests through the Wondershare Quiz Creator application. The participants involved were 30 teachers at SMK N 6 Bengkulu City. Most teachers have problems in designing and applying technology in online evaluation. The methods used in this activity are counseling, training, and mentoring. The results obtained are an increase in teacher knowledge and skills in compiling online-based tests and the growing enthusiasm of teachers to compose tests independently by utilizing technology. This can be seen from the results of the questionnaire filled out by the participants which showed that 90% of the participants responded that the training provided benefits to the participants regarding making online-based tests through the Wondershare Quiz Creator application and other data showing 87.78% of the participants' impression that the training was interesting so that the participants felt motivated, and have skills related to making online-based tests as one of the innovations in learning evaluation

Keywords: *Evaluation, Quiz, Wondershare*

Abstrak. Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru-guru SMK N 6 Kota Bengkulu dalam menyusun tes evaluasi online melalui aplikasi wondershare quiz creator. Peserta yang terlibat adalah guru SMK N 6 Kota Bengkulu yang berjumlah 30 orang. Sebagian besar guru memiliki permasalahan dalam merancang dan mengaplikasikan teknologi dalam evaluasi online. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah penyuluhan, pelatihan, dan pendampingan. Hasil yang diperoleh adalah peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru dalam menyusun tes berbasis online dan tumbuhnya semangat guru untuk menyusun tes secara mandiri dengan memanfaatkan teknologi. Hal tersebut terlihat dari hasil angket yang diisi oleh peserta yang menunjukkan 90% peserta merespon bahwa pelatihan memberikan manfaat pada peserta tentang pembuatan tes berbasis online melalui aplikasi wondershare quiz creator dan data lain menunjukkan 87.78% kesan peserta bahwa pelatihan yang dilakukan bersifat menarik sehingga peserta merasa termotivasi dan memiliki keterampilan terkait pembuatan tes berbasis online sebagai salah satu inovasi dalam evaluasi pembelajaran

Kata Kunci: Evaluasi, Quiz, Wondershare

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi banyak membawa dampak positif bagi kemajuan dunia pendidikan memberikan banyak tawaran dan pilihan bagi dunia pendidikan dalam menunjang proses pembelajaran. Keunggulan yang ditawarkan bukan saja terletak pada faktor kecepatan untuk mendapatkan informasi namun juga fasilitas multimedia yang dapat membuat belajar lebih menarik, visual dan interaktif. Sejalan dengan perkembangan teknologi, banyak kegiatan

pembelajaran yang dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi tersebut. Jadi dalam sektor pendidikan, seluruh komponen yang ada di dalamnya pasti akan mengikuti perkembangan teknologi tersebut. Pendidikan merupakan proses untuk meningkatkan, memperbaiki, mengubah pengetahuan, ketrampilan dan sikap serta tata laku seseorang atau sekelompok orang dalam usaha mencerdaskan kehidupan manusia melalui kegiatan bimbingan pengajaran dan pelatihan.

Dalam pelaksanaannya, pendidikan yang diharapkan adalah pendidikan yang bermutu dan berkualitas. (Zainuddin, 2008). Guru memiliki peran penting dalam proses pembelajaran yang meliputi masukan (input), proses (kegiatan belajar mengajar) dan keluaran (output). Guru adalah orang yang mengarahkan proses belajar mengajar secara bertahap dari awal hingga akhir (kulminasi). Dengan rancangannya peserta didik akan melewati tahap kulminasi, suatu tahap yang memungkinkan peserta didik bisa mengetahui kemajuan belajarnya. Salah satu indikator keberhasilan guru dalam proses pembelajaran adalah terbentuknya individu yang cakap dan mandiri melalui suatu proses belajar. Keberhasilan proses pembelajaran ditentukan oleh ketiga aspek utama yaitu peserta didik (siswa), pendidik (guru) dan sumber belajar (materi). Keberhasilan pendidikan salah satunya dapat diukur dengan penilaian hasil belajar.

Penilaian hasil belajar bertujuan untuk mengukur keberhasilan pembelajaran yang dilakukan oleh guru sekaligus mengukur keberhasilan peserta didik dalam penugasan materi yang telah ditentukan. Dengan demikian, guru memerlukan alat evaluasi pembelajaran yaitu instrumen penilaian. Instrumen penilaian yang disusun dengan valid dan reliabel akan memberikan informasi tingkat penguasaan peserta didik dalam kegiatan evaluasi dengan akurat (Purwanto, 2011). Menurut Permendikbud Nomor 104 Tahun 2014 penilaian hasil belajar (evaluasi) adalah proses pengumpulan informasi/bukti tentang capaian pembelajaran peserta didik dalam kompetensi sikap spiritual dan sikap sosial, kompetensi pengetahuan, dan kompetensi keterampilan yang dilakukan secara terencana dan sistematis, selama dan setelah proses pembelajaran. Guru dapat mengevaluasi pertumbuhan kemampuan siswa tersebut dengan mengetahui apa yang mereka kerjakan pada awal sampai akhir belajar. Pencapaian belajar siswa dapat diukur dengan dua cara yaitu dengan mengetahui ketercapaian standar yang ditentukan dan melalui tugas-tugas yang dapat diselesaikan siswa dengan tuntas. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang cukup pesat dengan berbagai macam gadget dan piranti lainnya seperti laptop, komputer, i-pad, televisi, smartphone, dan lain sebagainya dapat secara maksimal dimanfaatkan dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan mutu pendidikan berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK). TIK akan lebih menarik, memotivasi siswa untuk belajar lebih kreatif dan inovatif, meningkatkan semangat belajar siswa, begitu pula jika digunakan sebagai model evaluasi.

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di dunia menstimulasi munculnya berbagai macam perangkat lunak (software) yang dapat digunakan dalam dunia pendidikan salah satunya adalah Wondershare Quiz Creator. Tes adalah alat ukur yang biasa digunakan dalam sistem evaluasi dan penilaian. Widoyoko (2015) mendefinisikan tes sebagai sejumlah pernyataan yang harus diberikan tanggapan dengan tujuan untuk mengukur tingkat kemampuan seseorang. Selanjutnya Schank (2002) menyatakan: kegiatan tes dan penilaian berlaku pada semua aspek dan dimensi kehidupan manusia. Selanjutnya Rahmlow & Woodley (1979) dalam Balan, dkk. (2017) mengungkapkan tiga fungsi tes dalam pendidikan yaitu: (1) sebagai alat untuk pengambilan keputusan, (2) sebagai fasilitator pembelajaran, dan (3) sebagai alat untuk meningkatkan motivasi. Sebagai alat pengambilan keputusan, tes berperan sebagai diskriminator yaitu alat untuk menentukan siapa yang dapat dan siapa yang tidak dapat menunjukkan atau menampilkan kualitas pembelajaran terhadap suatu objek dengan baik. Peranan tes sebagai fasilitator pembelajaran artinya sebagai siswa, perlu menyadari dengan baik nilai atau manfaat dari pembelajaran dalam hubungannya dengan sebuah situasi tes. Sedangkan peranan tes sebagai alat untuk meningkatkan motivasi siswa artinya bahwa

siswa yang termotivasi akan meningkatkan frekuensi belajarnya. Menurut Arifin (2009), pengajar dapat mengembangkan tes yang berisi pertanyaan baik soal objektif maupun subjektif. Salah satu contoh soal objektif adalah soal bentuk pilihan ganda. Soal bentuk pilihan ganda dapat digunakan untuk membuat tes yang mencakup sasaran belajar yang luas, cepat dan mudah untuk dikoreksi, serta menghilangkan subjektivitas dalam pengoreksian dan bisa digunakan untuk mendiagnosa kesulitan hasil belajar siswa. Saat ini, banyak pengajar yang masih melakukan tes formatif dengan menggunakan ujian tertulis yang memungkinkan siswa untuk melakukan kecurangan dengan tidak jujur saat tes terutama untuk soal pilihan ganda.

Saat tes dengan bentuk soal pilihan ganda begitu banyak siswa yang melakukan kecurangan misalnya dengan kode tangan yang menunjukkan jawaban dari soal pilihan ganda. Kecurangan siswa pada saat mengerjakan soal pilihan ganda diharapkan dapat diatasi dengan penggunaan sistem ujian online soal pilihan ganda. Sistem ujian online soal pilihan ganda memungkinkan siswa mengerjakan tes dengan jujur. Hal ini dikarenakan, pada sistem ujian online soal pilihan ganda, pengajar bisa menentukan batas waktu pengerjaan soal dan merancang paket soal secara acak sehingga satu siswa dengan yang lain berlainan soal pada nomor pengerjaan yang sama.

Selain itu sistem ujian online soal pilihan ganda ini memiliki kelebihan yang lain di antaranya adalah memiliki fitur statistik, analisis hasil, hasil data yang flexibel, pengaturan tampilan yang lengkap sehingga dapat mendukung berbagai macam jenis tes dan mudah penggunaannya. Tes berbasis komputer merupakan penggunaan komputer dalam tes dan penilaian hasil belajar siswa (Bull dan McKenna, 2004). Lebih lanjut, Belloti, et al (2013) mengemukakan dua tujuan pembelajaran dan tes berbasis computer, yakni (1) menyenangkan dan menghibur, (2) mendidik dan menantang.

Belloti juga merekomendasikan agar di masa depan perlu peningkatan tes dan pengujian berbasis komputer. Sejalan dengan hal ini, Lilley, et al (2005) mengemukakan bahwa pendekatan tes berbasis Computer-Adaptive Test (CAT) merupakan pendekatan tes yang efektif dan memberikan tantangan bagi para pengguna untuk mengerjakan soal-soal dan menyelesaikan tes dalam bentuk aplikasi software CAT dengan baik dan tepat waktu. Apabila dibandingkan dengan paper based test, computer based test memberikan beberapa keuntungan diantaranya adalah sistem penskoran yang otomatis dan mengurangi beban responden atau peserta tes karena lebih mudah mengerjakan soal dalam bentuk computer based test dari pada paper based test (Rilley dan Carle, 2012). Lebih lanjut, Tao, et al (2008) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa Computer Adaptive Testing (CAT) secara teoritis lebih efisien terutama pada program-ptogram tes dengan skala besar atau banyak.

Penggunaan model CAT lebih menguntungkan dibanding model konvensional. Salah satu aplikasi yang bisa digunakan adalah Wondershare Quiz Creator. Wondershare Quiz Creator adalah sebuah software untuk pembuatan soal, kuis, atau tes secara online. Dalam penggunaannya, software ini sangat familiar dan mudah untuk dioperasikan sehingga tidak memerlukan kemampuan bahasa pemrograman yang sulit untuk mengoperasikannya. Hasil soal yang disusun bisa disimpan dalam bentuk flash standalone atau bisa berdiri sendiri di website. Dengan Wondershare Quiz Creator, peneliti dapat menyusun berbagai bentuk soal dan memiliki level yang berbeda, mulai dari bentuk soal pilihan ganda (multiple choice), benar/salah (true/false), penjodohan (matching), pengisian kata (fill in the blank) dan lain-lain. Penggunaan Wondershare Quiz Creator dalam pembelajaran akan sangat membantu guru dalam penyusunan soal. Guru akan dimanjakan dengan fitur-fitur yang menarik. Selain itu, media pembelajaran interaktif juga dapat

METODE PENELITIAN

Dalam upaya untuk mengatasi permasalahan mitra, upaya yang dilakukan adalah mengadakan pelatihan dan pendampingan pembuatan evaluasi pembelajaran berbasis komputer

dengan menggunakan software wondershare quiz creator. Berikut adalah langkah-langkah yang akan dilaksanakan di dalam pengabdian ini yakni: 1) penyuluhan mengenai penggunaan aplikasi teknologi sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran dalam bentuk sistem online, (2) pelatihan dan pendampingan mitra dalam memilih program atau software yang baik untuk digunakan dalam mengembangkan tes berbasis komputer yaitu melalui aplikasi wordshare quiz creator, (3) pelatihan dan pendampingan mitra menggunakan aplikasi wordshare quiz creator dalam melakukan penilaian pembelajaran. Secara jelas dan terperinci kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan dijabarkan dalam bagan berikut Kegiatan pengabdian masyarakat ini menggunakan pendekatan partisipatif. Partisipasi adalah keterlibatan masyarakat dalam proses perencanaan dan pembuatan keputusan tentang apa yang akan dilakukan dalam pelaksanaan program, dalam berbagi manfaat dari program pembangunan dan evaluasi program pembanguna (Putri Astawa, 2020)

Setiap kegiatan yang dilakukan oleh tim pengabdian dan mitra dimonitor dan dievaluasi oleh tim dengan maksud tercapainya tujuan kegiatan tepat waktu. Sehingga pada akhir kegiatan pengabdian ini, perubahan positif akan terlihat. Secara garis besar rancangan evaluasi dalam pengabdian ini dibagi menjadi dua yakni: 1) prosedur dan alat evaluasi, dan 2) teknik analisis data dan kriteria keberhasilan program. Untuk mengevaluasi kegiatan pelatihan ini prosedur yang akan dilakukan adalah penyusunan angket. Tim menyusun angket yang di dalamnya berisi tentang apakah kegiatan pelatihan dan pendampingan ini membantu untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam mengajar dan atau memberikan evaluasi hasil belajar ke peserta didik. Guru-guru sebagai mitra dalam kegiatan ini akan mengisi angket ini diakhir kegiatan. Data yang diperoleh dari pengisian angket dianalisis guna mengetahui keberhasilan kegiatan yang dilakukan. Kriteria keberhasilan kegiatan ini yaitu ketika data yang terdapat pada angket tersebut menunjukkan angka 70% atau lebih yang menyatakan bahwa kegiatan ini mampu meningkatkan pengetahuan dan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan ini dilaksanakan dengan menggunakan tiga langkah yaitu presentasi, demonstrasi, dan praktik. Presentasi digunakan untuk mengenalkan tes berbasis komputer dan software Wondershare Quiz Creator. Demonstrasi digunakan untuk menjelaskan cara mengoperasikan software Wondershare Quiz Creator. Sedangkan praktik digunakan untuk mengajarkan guru membuat tes berbasis komputer. Sebelum kegiatan dimulai, peserta pelatihan diminta untuk mengisi angket terlebih dahulu. Angket ini diberikan dalam rangka untuk mengetahui kemampuan awal atau pemahaman peserta terkait komputer. Angket ini juga bertujuan untuk mengetahui seberapa besar motivasi guru untuk melakukan inovasi dalam kegiatan evaluasi pembelajaran.

Berdasarkan angket pra kegiatan yang diisi oleh peserta maka diperoleh data sebagai berikut: 1) Sebanyak 93,33 % hasil angket menunjukkan peserta memiliki motivasi tinggi untuk belajar dan dapat menggunakan aplikasi komputer dalam proses belajar mengajar baik sebagai media maupun evaluasi dalam pembelajaran. 2) Data awal menunjukkan bahwa 73,33 % yang menggambarkan bahwa peserta terbiasa dengan komputer (computer literate) dalam proses pembelajaran. Berdasarkan data di atas, maka dapat disimpulkan bahwa persentase peserta yang terbiasa menggunakan komputer dalam menunjang kegiatan pembelajaran dikategorikan cukup meskipun belum terlalu tinggi. Namun sebagian besar peserta memiliki motivasi yang sangat tinggi untuk belajar dan dapat menggunakan aplikasi komputer sebagai alat bantu maupun inovasi dalam proses belajar mengajar.

Setelah pengisian angket selesai, kegiatan dilanjutkan dengan memberikan pemahaman awal tentang tes berbasis komputer mulai dari kelebihan, kekurangan, sampai manfaat serta beberapa program yang dapat digunakan untuk membuat tes berbasis komputer. Hal ini dilakukan untuk menambah wawasan guru terkait aplikasi apa yang sedang populer saat ini dan

memberikan motivasi kepada peserta agar mau belajar dan menerapkan aplikasi ini. Kegiatan selanjutnya adalah peserta diajak untuk mempraktikkan langsung cara membuat soal dengan menggunakan program Wondershare Quiz Creator. Kegiatan ini diawali dengan simulasi yang dilakukan oleh pemateri, kemudian diikuti oleh peserta. Peserta mengikuti setiap instruksi yang diberikan oleh pemateri.

Terdapat beberapa tipe soal yang dibuat pada pelatihan ini. Saat menyusun soal, guru diminta untuk membuat 10 butir soal terlebih dahulu. Kemudian guru diminta untuk mempublish soal tersebut dalam bentuk computer based. Setelah selesai, salah satu hasil karya peserta dipresentasikan. Setelah kegiatan tersebut selesai, pelaksana mengecek dan memberikan saran terhadap hasil pekerjaan yang sudah dibuat oleh peserta. Peserta juga diberikan kesempatan untuk tanya jawab dan diskusi terkait dengan program Wondershare. Secara umum guru tidak mengalami kesulitan untuk menggunakan software pada pelatihan ini. Kegiatan pendampingan dilaksanakan selanjutnya. Pada kegiatan ini dilakukan pendampingan terhadap para guru dalam menyusun tes berbasis komputer sesuai dengan materi yang diajarkan di kelas. Disamping itu, dilakukan juga pendampingan terhadap penggunaan tes berbasis komputer dalam proses evaluasi sesuai dengan kelasnya.

Tabel 1. Kondisi Sebelum dan Sesudah Pelaksanaan Pelatihan

Uraian	Kondisi Sebelum Kegiatan	Kondisi Setelah Kegiatan
Penyusunan soal	Guru menyusun soal dengan menggunakan kertas (<i>paper based</i>)	Guru mampu menyusun soal dengan komputer (<i>computer based</i>)
Tipe Soal	Guru menyusun dengan satu sampai dua jenis soal	Guru mampu menyusun soal dengan berbagai jenis mulai dari pilihan ganda, isian, uraian, menjodohkan, dll.
Variasi Soal	Satu kelas hanya dibuat satu variasi soal	Variasi soal sangat banyak sehingga dapat menghindari kecurangan
Pemanfaatan Teknologi	Guru melaksanakan evaluasi dengan menggandakan soal	Guru melaksanakan evaluasi dengan menggunakan komputer

SIMPULAN

Dari kegiatan di atas dapat disimpulkan bahwa diperoleh hasil sebagai berikut. 1) Peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru dalam menyusun tes berbasis komputer yang dapat digunakan untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam proses evaluasi pembelajaran di SMP Negeri 1 Gerokgak. 2) Peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru dalam menyusun tes yang lebih inovatif dan bervariasi sehingga menumbuhkan semangat bagi siswa dalam melaksanakan kegiatan evaluasi. 3) Tumbuhnya semangat guru untuk menyusun tes secara mandiri dengan memanfaatkan teknologi dan tidak lagi bergantung kepada lembar kerja siswa yang dijual di pasaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Balan, Y. A., Sudarmin, Kustiono. 2017. Pengembangan model computer based test (cbt) berbasis adobe flash untuk Sekolah Menengah Kejuruan. *Innovtive Journal of Curriculum and Educational Technology* 6 (1). 36 - 44.
- Belloti, Fransesco. 2013. *Advances in HumanComputer Interaction*. Journal of Gale Economic Education Humanities Social-Science. Tersedia di Bull, Joanna & Coleen McKenna. 2004. *Blueprint for Computer-AssistedAssessment*. London: Routleedge Falmer.

- Lilley, Mariana., Trevor Barker., & Carol Britton. 2005. Learners' perceived of difficulty of computer-adaptive test: a case study. *Journal of IFIP International Federation for Information Processing*. 29 (1). 1026-1029.
- Rilley Barth & Adam Carle. 2012. Comparison of two bayesian methods to detect mode effects between paper-based and computerized adaptive assessments: a preliminary monte carlo study. *Journal of Department of Health System Science*. University of Illinois, Chicago.
- Schank, Roger C. 2002. *Designing WorldClass E-Learning*. New York: McGraw-Hill.
- Tao, Yu-Ui. 2008. A Practical Computer Adaptive Testing Model for SmallScale Scenarios. *Journal of Educational Technology & Society*. National University of Kaohsiung. Taiwan, 11(3). 259-274.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 14 Tahun 2005, Tentang Guru dan Dosen.
- Restindo Mediatama: Jakarta. Widoyoko, E.P. 2015. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.