



Contents lists available at Jurnal Perduli

JURNAL PERDULI
ISSN: 2962-2174 (Electronic)

Journal homepage: <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/perduli/index>

Pelatihan Penyusunan Soal Interaktif Menggunakan Wondershare Quiz Creator Pada Proses Pembelajaran Daring Bagi Guru-guru SMP di Wilayah Kecamatan Tarumajaya Bekasi

Afrizal¹, Irwan Syahputra¹, Irwanto¹

¹ Program Studi Kimia, Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

Article Info

Article history:

Received 05 Februari, 2022

Revised 15 Februari 2022

Accepted 17 Maret 2022

Keyword:

Soal Interaktif
Wondershare Quiz
Creator
Pembelajaran Daring
Guru-guru SMP

Abstrak

Kegiatan pengabdian pada masyarakat (PPM) ini dilaksanakan untuk guru-guru IPA di Wilayah Kecamatan Tarumajaya Bekasi. Adapun capaian yang diharapkan setelah mengikuti pelatihan adalah terjadinya peningkatan kualitas penilaian guru-guru IPA dalam mengonstruksi soal-soal interaktif menggunakan program Wondershare Quiz Creator. Program pelatihan dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu pendahuluan, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan. Pada tahap pendahuluan, dilakukan analisis kebutuhan berupa pengumpulan data mengenai perlunya mengonstruksi alat penilaian interaktif selama pandemi COVID-19 bagi guru-guru di Wilayah Kecamatan Tarumajaya Bekasi. Tahap kedua, tahap Pelaksanaan, dimana program pelatihan yang ditawarkan berupa online training menggunakan metode ceramah, tanya jawab, simulasi, penugasan, dan pengamatan terhadap keterampilan peserta pelatihan. Pada tahap ketiga atau disebut tahap evaluasi. Evaluasi program pelatihan dilakukan secara menyeluruh terhadap unsur materi, pelatih, dan peserta pelatihan. Jumlah peserta yang hadir sebanyak 20 guru. Secara umum hasil pengamatan dan evaluasi dari peserta, kegiatan ini mendapat respon yang positif dari peserta.

Abstract : This community service activity (PPM) was carried out for science teachers in the Tarumajaya, Bekasi. The expected achievement after participating in the training is an increase in the quality of the assessment of science teachers in constructing interactive questions using the Wondershare Quiz Creator program. The training program is carried out through three stages, namely introduction, implementation, and evaluation of activities. In the preliminary stage, a needs analysis was carried out in the form of data collection regarding the need to construct an interactive assessment tool during the COVID-19 pandemic for teachers in the Tarumajaya District, Bekasi. The second stage, the implementation stage, where the training program offered is in the form of online training using the lecture method, question and answer, simulation, assignment, and observation of the skills of the trainees. In the third stage or called the evaluation stage. The evaluation of the training program is carried out thoroughly on the elements of the material, trainers, and training participants. The number of participants who attended was 20 teachers. In general, the results of observations and evaluations from participants, this activity received a positive response from participants.



Corresponding Author:
Author Afrizal
Email: afrizal@unj.ac.id

Pendahuluan

Proses penilaian dan Evaluasi merupakan aktivitas yang selalu dilakukan para guru-guru dalam proses pembelajaran. Melalui proses penilaian dan evaluasi maka dapat mengetahui dan mengukur kemampuan peserta didik. Terkait dengan kemajuan produk teknologi modern, model pembelajaran berbasis ICT dinilai dapat membantu guru untuk mempermudah proses pembelajaran dalam mencapai tujuan. Khususnya pada saat pandemic saat ini proses pembelajaran lebih banyak dilaksanakan secara daring. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk dapat memanfaatkan, apalagi mampu memproduksi piranti lunak (software) yang dapat dijadikan sebagai media belajarmengajar.

Selama proses kegiatan belajar mengajar baik secara luring maupun daring untuk keperluan presentasi umumnya para guru menggunakan Ms Powerpoint, atau untuk keperluan berkomunikasi secara online melalui blog maupun media social. Namun pada proses penilaian dan evaluasi guru juga perlu dimanfaatkan dalam menggunakan software bantu untuk membuat soal-soal atau kuis sebagai sarana evaluasi hasil belajar peserta didik. Ada banyak software, baik gratis (freeware) maupun berbayar yang disediakan oleh para pengembang media yang fungsinya untuk membantu pembuatan soal-soal di dunia pendidikan.

Salah satu perangkat lunak yang terbaik adalah WonderShare Quiz Creator. Software ini, dapat dikatakan lebih baik dan lebih mudah untuk dijalankan oleh guru. Sebab, tampilan software tersebut mirip dengan Ms Word, dan yang tidak kalah pentingnya, hasil soal/kuis yang dibuat dengan WonderShare Quiz Creator dapat berupa file flash sehingga bisa diakses di hardware apa saja asal dilengkapi Flash Player; dapat juga laman web, dan bahkan guru bisa mem-publish (memproduksi) dalam bentuk CD. Tak hanya itu, hasil tes atau skor dari jawaban siswa, laporannya dapat secara real-time dikirim ke email guru yang membuat soal itu sehingga dimana saja dan kapan saja, guru dapat melakukan koreksi atas hasil tes para peserta didiknya.

Berdasarkan uraian diatas, maka perlunya dilakukan kegiatan pelatihan untuk penyusunan soal menggunakan WonderShare Quiz Creator. Guru-guru di wilayah kecamatan Tarumajaya Bekasi diharapkan dapat pula menggunakan aplikasi ini untuk proses penilain dan evaluasi di sekolahnya. Selain itu juga umumnya para guru-guru di wilayah kecamatan Tarumajaya Bekasi ini kurang memperoleh informasi mengenai perangkat lunak/program yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran online khususnya untuk proses penilaian dan evaluasi.

Masa darurat pandemi Covid-19 yang sedang terjadi sekarang memaksa sekolah-sekolah di seluruh dunia termasuk Indonesia untuk berinovasi dan beradaptasi terhadap perubahan yang ada. Merubah sistem pembelajaran dari sistem konvensional menjadi sistem jarak jauh merupakan langkah nyata yang dilakukan sekolah dalam menghadapi pandemi Covid-19. Sistem ini membuat kegiatan belajar dan mengajar tetap berlangsung meskipun dipisahkan oleh jarak. Guru dan siswa tidak lagi dibatasi ruang dan waktu. Dengan pemanfaatan teknologi, mereka tetap dapat berkomunikasi dengan baik meski sering kali

terpisah dengan jarak yang jauh untuk pelaksanaan pembelajaran. Situasi pembelajaran seperti ini disebut pembelajaran jarak jauh (*distance learning*). Pembelajaran jarak jauh disebut juga pendidikan jarak jauh, *elearning*, dan pembelajaran online, yaitu bentuk pendidikan dimana unsur-unsur utama termasuk terpisahnya guru dan siswa secara fisik selama pengajaran dan penggunaan berbagai teknologi untuk memfasilitasi komunikasi siswa-guru dan siswa-siswa (Berg, 2016). Pembelajaran jarak jauh (*distance learning*) atau *e-learning* dapat diartikan sebagai pendekatan pembelajaran yang pelaksanaannya didukung oleh jasa teknologi, seperti telepon, audio, videotape, transmisi satelit, atau computer (Nara, 2010; Sumantri & Iyasha, 2020; Sumantri & Putri, 2021; Usman et al., 2021).

Studi pendahuluan yang dilakukan oleh Abdelrahim M., Al-Zabadi, dan Mohammad Saleem Alshura (2015) membahas tentang implementasi program *e-learning* di Universitas Bisnis dan Teknologi (U.B.T.) di Arab Saudi, Jeddah. Penelitian ini menunjukkan bahwa melaksanakan kegiatan *e-learning* membutuhkan 2 pertimbangan cermat atas berbagai masalah untuk memastikan bahwa tujuan tercapai. Koslow (2015) mengemukakan dengan memasukkan prinsip-prinsip struktur kursus dan otonomi pelajar ke dalam desain kursus online, efek jarak fisik dan kognitif antara pelajar online dan instruktur mereka dapat diatasi dan dikurangi. Berdasarkan pengertian ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran jarak jauh (*distance learning*) merupakan pembelajaran dimana terpisahnya jarak antara guru dan siswa dengan proses penyampaian materi ajarnya lebihlembih mengedepankan penggunaan teknologi.

Salah satu permasalahan yang ditemui oleh guru-guru SMP di Wilayah Kecamatan Tarumajaya Bekasi adalah kesulitan proses penyusunan soal-soal yang bersifat interaktif. Hal ini sangat terasa dialami pada saat proses pembelajaran daring tersebut. Oleh karenanya melalui kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat (PPM) ini, tim PPM Pendidikan Kimia FMIPA UNJ menawarkan untuk melaksanakan pelatihan dalam penyusunan Soal Interaktif Menggunakan Wondershare Quiz Creator Pada Proses Pembelajaran Daring Bagi Guru-guru SMP di Wilayah Kecamatan Tarumajaya Bekasi.

Metode Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PPM) ini dilaksanakan pada bulan September 2021. Sasaran dalam program pengabdian ini adalah guru-guru IPA SMP di Wilayah Kecamatan Tarumajaya Bekasi. Adapun capaian yang diharapkan setelah mengikuti pelatihan adalah terjadinya peningkatan kualitas penilaian guru-guru IPA dalam mengonstruksi soal-soal interaktif menggunakan program Wondershare Quiz Creator. Selain itu, keterampilan yang mereka kuasai dapat dtularkan kepada guru mata pelajaran lain dalam rangka mengevaluasi hasil belajar siswa menggunakan alat yang menarik. Lebih lanjut, evaluasi pelaksanaan program dan keberlanjutan program di lapangan setelah kegiatan PPM selesai dilaksanakan adalah peserta pelatihan dapat menjadi tutor sebaya bagi peserta pelatihan angkatan selanjutnya. Target jumlah peserta pelatihan direncanakan sebanyak 20 guru IPA di Wilayah kecamatan Tarumajaya Bekasi.

Program pelatihan dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu pendahuluan, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan yang secara rinci diuraikan sebagai berikut. Pertama, tahan Pendahuluan. Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan berupa pengumpulan data mengenai perlunya mengonstruksi alat penilaian interaktif selama pandemi COVID-19 bagi guru-guru di Wilayah

Kecamatan Tarumajaya Bekasi untuk memperoleh urgensi pelatihan, tim pelatih memanfaatkan jajak pendapat dan survey di MGMP IPA. Hasil needs assessment digunakan sebagai dasar pelaksanaan tahap kedua.

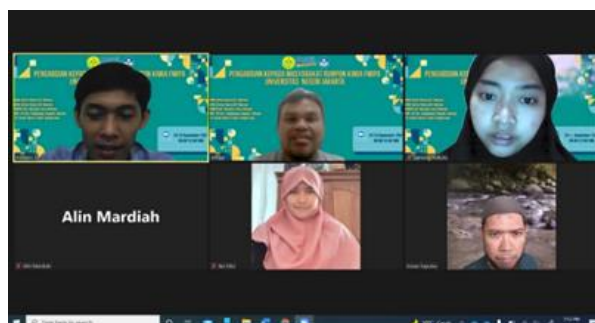
Kedua, tahap Pelaksanaan. Program pelatihan yang ditawarkan berupa online training menggunakan metode ceramah, tanya jawab, simulasi, penugasan, dan pengamatan terhadap keterampilan peserta pelatihan. Selanjutnya, kemajuan program pelatihan dimonitoring secara menerus agar guru-guru mahir dalam mendesain alat evaluasi interaktif pada topik-topik lainnya. Dalam rangka untuk mewujudkan tujuan tersebut, partisipasi mitra dalam pelaksanaan program dituntut kooperatif dengan menyiapkan peralatan pendukung pelatihan, antara lain komputer/laptop, instal aplikasi Wondershare Quiz Creator, dan seperangkat soal yang akan digunakan sebagai bahan pelatihan. Selain itu, dari sisi pengusul program, tim pelatih diwajibkan memiliki kompetensi yang terampil, baik secara teoritis maupun praktis dalam implementasi software yang digunakan, serta dapat mengaplikasikannya sesuai kebutuhan guru dan sekolah. Untuk mendukung efisiensi dan efektifitas pelatihan, perencanaan program pelatihan harus memperhatikan kriteria media penilaian yang interaktif dan menarik bagi peserta.

Ketiga, tahap Evaluasi. Evaluasi program pelatihan dilakukan secara menyeluruh terhadap unsur materi, pelatih, dan peserta pelatihan. Materi pelatihan dievaluasi berdasarkan kesesuaian tujuan dengan kebutuhan peserta pelatihan. Kinerja pelatih dievaluasi berdasarkan keahlian yang dimiliki, cara penyampaian materi, dan sikap terhadap peserta pelatihan. Evaluasi keberhasilan program pelatihan berdasarkan ketercapaian tujuan dan metode pelatihan yang diterapkan.

Kegiatan pengabdian dan masyarakat ini dilaksanakan pada hari sabtu tanggal 18 September 2021. Pemilihan hari sabtu dikarenakan umumnya para peserta yaitu guru-guru SMP 2 Tarumajaya Bekasi libur mengajar. Sehingga pelaksanaan P2M yang dilakukan tidak mengganggu kegiatan belajar mengajar di SMP 2 Tarumajaya Bekasi.

Hasil dan pembahasan

Kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat (P2M) ini terbagi dalam tiga aktivitas yang terdiri dari tahap persiapan, pelaksanaan, dan monitoring evaluasi. Pada tahapan persiapan dilaksanakan beberapa kali pertemuan dengan tim dosen dan mahasiswa untuk merencanakan kegiatan ini. Rapat persiapan dilaksanakan dengan menggunakan zoom meeting.



Gambar 1. Rapat persiapan P2M soal interaktif antara dosen dan mahasiswa tim pelaksana

Hasil rapat persiapan tim pelaksana P2M soal interkatif adalah pembagian kerja masing-masing anggota tim pelaksana. Tim dosen mempersiapkan perizinan kepada pihak sekolah SMPN 2 Tarumajaya. Sedangkan tim mahasiswa mempersiapkan poster, spanduk, absensi, dan lembar monitoring umun balik pelaksanaan P2M. Oleh karena pelaksanaan P2M ini bersamaan dengan kelompok dosen dan mahasiswa lainnya yang melaksanakan, maka dibuat poster untuk kegiatan Bersama.



Gambar 2. Poster kegiatan P2M di SMAN 2 Tarumajaya Bekasi

Pada awalnya, kegiatan P2M ini akan dilaksanakan seperti kegiatan biasanya yaitu dilaksanakan melalui kegiatan tatap muka antara tim dosen dan mahasiswa dengan pihak guru-guru IPA di wilayah kecamatan Tarumajaya Bekasi. Namun karena kondisi pandemi COVID-19, maka Pemerintah Kota Bekasi memperpanjang masa Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) Level 3 di Kota Bekasi dalam rangka optimalisasi penanganan dan pengendalian COVID-19. Perpanjangan PPKM di Bekasi tetap mematuhi instruksi Menteri Dalam Negeri Nomor 30 Tahun 2021 tentang PPKM Level 4, Level 3, Level 2 Corona Virus Disease 2019 di Wilayah Jawa dan Bali. Sehingga seluruh kegiatan dilaksanakan secara daring atau online.

Pada tahapan persiapan ini, tim dosen dan mahasiswa menyiapkan link zoom meeting untuk kegiatan pelaksanaan pelatihan tentang penyusunan soal interaktif. Semula tim akan menggunakan Wondershare Quiz Creator, namun dikarenakan adanya sistem yang bermasalah maka penyusun soal interaktif menggunakan web e-ujian. Tim pelaksana juga membuat susunan acara saat zoom meeting berlangsung. Oleh karena pelaksanaan zoom meeting ini merupakan hal yang baru khususnya bagi para guru-guru, maka tim juga mengutus beberapa dosen untuk melakukan pengarahannya kepada guru-guru IPA di wilayah kecamatan Tarumajaya Bekasi dalam melaksanakan zoom meeting. Selain itu tim dosen juga melakukan pendistribusian bahan dan alat yang akan digunakan untuk pelatihan penyusunan soal interaktif menggunakan Wondershare Quiz Creator.

Pada hari Sabtu, tanggal 18 September 2021 telah dilaksanakan kegiatan P2M pelatihan dalam penyusunan Soal Interaktif Menggunakan Wondershare Quiz Creator Pada Proses Pembelajaran Daring Bagi Guru-guru SMP di Wilayah Kecamatan Tarumajaya Bekasi. Acara

dimulai dengan MC dari mahasiswa yaitu Lintang dan langsung pembukaan yang disampaikan oleh Dr. Afrizal, M.Si dan sekaligus menjelaskan teori assessment atau penilaian.



Gambar 3. Ketua Pelaksana P2M Bapak Dr. Afrizal, M.Si membuka kegiatan P2M soal interkatif melalui zoom meeting di SMPN 2 Tarumajaya Bekasi.

Pembukaan sekaligus menjelaskan teori tentang sistem penilaian (assessment) yang digunakan dalam proses pembelajaran. Melalui P2M ini pak Afrizal juga menjelaskan bagaimana sistem penilaian pada kegiatan pembelajaran secara daring. Namun sistem penilaian yang dilaksanakan secara daring ini juga bisa dilaksakan jika pembelajaran dilakukan secara luring. Hal ini karena sistem penilaian yang dikenalkan pada P2M ini sangat banyak memiliki kelebihan dibandingkan penilaian secara konvensional yang selama ini dilakukan oleh para guru-guru SMPN 2 Tarumajaya Bekasi.

Sesi kedua adalah penyampaian materi tentang pembuatan soal interaktif. Pada proposal yang diusulkan untuk kegiatan P2M ini pembuatan soal interaktif menggunakan aplikasi Wondershare Quiz Creator bagi guru-guru di IPA di wilayah kecamatan Tarumajaya Bekasi. Namun karena aplikasi wondershare quiz sedang bermasalah maka pada kegiatan P2M ini menggunakan www.e-ujian.com. Materi ini dpaparkan oleh Bapak Dr. Irwanto, M.Pd kepada para guru-guru peserta P2M dari SMPN 2 Tarumajaya Bekasi. Sebelumnya peserta telah diwajibkan membawa laptop agar langsung bisa dilakukan bersama dengan panitia mencoba aplikasi tersebut.



Gambar 4. Bapak Dr. Irwanto, M.Pd sedang menjelaskan pembuatan soal interaktif dengan www.e-ujian.com

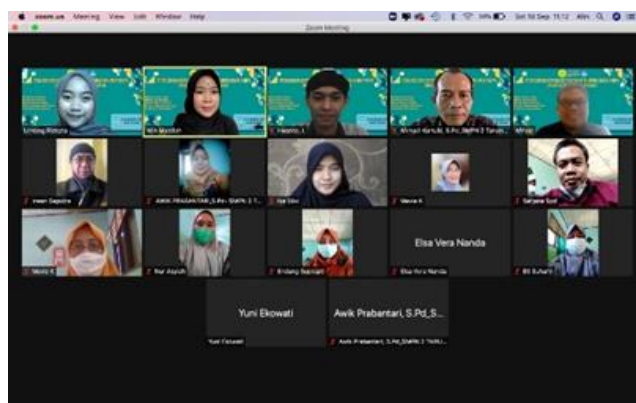
Sesi ketiga adalah refleksi dan kesimpulan dari kegiatan pelatihan pembuatan soal interaktif yang disampaikan oleh Bapak Dr. Irwan Syahputra, M.Si. Peserta para guru-guru SMAN 2 Tarumajaya Bekasi secara umum sangat antusias mengikuti pelatihan dalam kegiatan P2M ini. Pembuatan soal secara interaktif melalui web www.e-ujian.com merupakan hal yang baru bagi para guru-guru SMAN 2 Tarumajaya Bekasi.



Gambar 5. Bapak Dr. Irwan Syahputra mengisi sesi 3 dengan refleksi dan kesimpulan kegiatan P2M di SMAN 2 Tarumajaya Bekasi

Secara umum kegiatan P2M pelatihan pembuatan soal interaktif di SMAN 2 Tarumajaya Bekasi berlangsung lancar dan sukses. Peserta mencoba mengikuti dengan seksama pembuatan soal interaktif yang disampaikan oleh narasumber. Pembuatan soal interaktif yang disampaikan oleh panitia memiliki beberapa Langkah-langkah yang harus dilakukan oleh peserta. Oleh karenanya agar Langkah-langkah tersebut dapat diikuti dengan mudah oleh para guru-guru maka dibuatkan video tutorialnya.

Kegiatan P2M di SMAN 2 Tarumajaya Bekasi ini ditutup dengan MC tepat pada pukul 11.12 WIB. Peserta dan tim P2M dari rumpun kimia UNJ yaitu Dr. Afrizal, M.Si., Dr. Irwanto, M.Pd., dan Dr. Irwan Syahputra, M.Si. berfoto Bersama melalui zoom meeting sebagai dokumentasi kegiatan P2M ini. Selain itu kegiatan P2M ini juga akan membuat video kegiatan yang akan disiarkan melalui channel Youtube prodi Pendidikan Kimia FMIPA UNJ sebagai publikasi kegiatan ini kepada masyarakat luas.



Gambar 6. Foto Bersama peserta Guru-guru SMPN 2 Tarumajaya Bekasi dengan Tim Pelaksana P2M Rumpun Kimia FMIPA UNJ.

Penutup

Kegiatan pengabdian pada masyarakat (P2M) pada tahun 2021 telah dilaksanakan di wilayah kecamatan Tarumajaya Bekasi, Jawa Barat. Kegiatan P2M tahun ini dilaksanakan secara online, dikarenakan adanya kondisi masa pandemi COVID-19. Sesuai anjuran Pemerintah Kota Bekasi memperpanjang masa Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) Level 3 dalam rangka optimalisasi penanganan dan pengendalian COVID-19. Kegiatan pelatihan akhirnya dilaksanakan secara online menggunakan platform

zoom meeting. Kegiatan melalui zoom meeting dihadiri oleh 20 guru SMP, tim dosen, dan mahasiswa pelaksana P2M. Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 18 September 2021 mulai pukul 08.00 WIB sampai 11.12 WIB. Pada kegiatan ini peserta diberi penjelasan teori singkat tentang penyusunan soal kemudian dilanjutkan dengan praktik konstruksi soal interaktif menggunakan Wondershare Quiz Creator.

Daftar Pustaka

- Iqbal, W. H., Fadhilah, R., & Hadiarti, D. (2018). Pengembangan alat evaluasi berbasis wondershare quiz creator pada materi koloid kelas XI di SMA Koperasi Pontianak. *Ar-Razi Jurnal Ilmiah*, 6(1), 11-19.
- Khaldun, I., Hanum, L., & Utami, S. D. (2019). Pengembangan soal kimia higher order thinking skills berbasis komputer dengan wondershare quiz creator materi hidrolisis garam dan larutan penyangga. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(2), 132-142.
- Sumantri, M. S., & Iyasha, V. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Kartun Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Perkalian Siswa MI. *Jurnal PERDULI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(01), 11-17.
- Sumantri, M. S., & Putri, A. S. D. (2021). Pemanfaatan komik digital pada pembelajaran ipa di kelas tinggi sekolah dasar. *Jurnal PERDULI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(2), 67-73.
- Muchlisin, M. (2015). Implementing drilling technique by using wondershare quiz creator to improve students' reading ability. *Jurnal Pendidikan Humaniora*, 2(1), 34-40.
- Rodliyah, I., & Saraswati, S. (2020). The development of IT-based learning evaluation media using wondershare quiz creator on the statistics course. *Journal of Physics: Conference Series* 1657, 012043. doi:10.1088/1742- 6596/1657/1/012043
- Sa'adah, S. I., Rasmiwetti, & Linda, R. (2019). Pengembangan soal HOTS dengan wondershare quiz creator sebagai media display pada materi stoikiometri kelas X. *Jurnal Tadris Kimiya*, 4(2), 177-188.
- Usman, H., Anwar, M., Zakiah, L., & Laratmase, A. J. (2021). Pelatihan Multimedia Interaktif Berbasis TPACK bagi Guru-Guru Sekolah Dasar di Kecamatan Klapa Nunggal Kabupaten Bogor Jawa Barat. *Jurnal PERDULI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(01), 1-11.