ISBN 978-623-7482-72-7

EVALUASI PEMBELAJARAN SECARA *ONLINE* MELALUI APLIKASI *WONDERSHARE QUIZ CREATOR* DI SMP N 1 GEROKGAK

Putu Adi Krisna Juniarta[1], Dewa Putu Ramendra[2], Gede Mahendrayana[3], Kadek Sintya Dewi[4]
[1,2,3,4]Jurusan Bahasa Asing, FBS UNDIKSHA
Email: adiputu108@gmail.com

ABSTRACT

The implementation of this community service aimed at improving teahers' skills in designing online test through wondershare quiz creator application at SMP Negeri 1 Gerokgak. The participants were 30 teachers of SMP N 1 Gerokgak. Most teachers have problems in designing and applying technology that related to online assesment. The methods used in this activity were giving information, training, and mentoring. The results showed that there were the improvement of teachers' knowledge and skills in designing online-based test and teachers' enthusiasm to compose tests independently by utilizing technology. It can be seen from the results of the questionnaire that were filled out by participants which showed 90% of participants responded that the training provided benefits to participants about designing online-based tests through wondershare quiz creator application and other data showed 87.78% of participants' impression that the training was interesting so that participants felt motivated and have skills to design online-based tests as one of the innovations in learning assesment.

Keywords: *community service, wondershare quiz creator, online test*

ABSTRAK

Pelaksanan kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru-guru SMP Negeri 1 Gerokgak dalam menyusun tes online melalui aplikasi wondershare quiz creator. Peserta yang terlibat adalah guru SMP N 1 Gerokgak 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: *pengabdian, wondershare quiz creator, tes online*

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 kegiataan 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, momotivasi 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 meningkatkanmotivasi. 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 pemrogaman 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

meningkatkan sikap mandiri siswa. Media pembelajaran interaktif merupakan media pembelajaran yang sangat mudah digunakan dan menghemat waktu, selain itu dapat mendidik siswanya untuk belajar mandiri (Hapsari, 2009). Peningkatan motivasi dan kemandirian belajar siswa dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Wondershare Quiz Creator*. Media pembelajaran interaktif berbasis *Wondershare Quiz Creator* adalah media pembelajaran interaktif berbentuk soal atau pertanyaan yang disajikan dalam tampilan berupa kuis dengan menggunakan aplikasi pembuat kuis interaktif. Kuis interaktif memungkinkan siswa secara mandiri untuk meningkatkan pemahaman tentang materi pelajaran dengan menekan tombol pada tampilan aplikasi (Mazguru,2010).

Dengan *Wondershare Quiz Creator*,pengguna dapat membuat dan menyusun berbagai bentuk soal yang berbeda, yaitubentuk soal benar/salah (*true/false*), pilihanganda (*multiple choices*), pilihan respon(*multiple response*), isian singkat (*fill in the blank*), menjodohkan (*matching*), kuisdengan area gambar, bahkan membuat karangan. Dalam soal dapat disisipkan dengan berbagai media pendukung seperti gambar, suara, maupun video. Soal yang dihasilkan dari program ini dapat disimpandalam format *Flash*. Dilihat dari bentuk-bentuk soal yang dapat dikembangkan dan berbagai media pendukung yang dapat disisipkan dari penggunaan program ini, maka program ini sangat cocok digunakan dalam mengembangkan tes atau evaluasi pembelajaran.

Mengingat pentingnya program komputasi ini, untuk itu perlu dilakukan adanya sosialisasi, penyuluhan dan pelatihan penggunaan program komputer *Wondeshre Quiz Ceator* sebagai salah satu solusi guru khususnya guru SMP dalam melakukan penilaian autentik yang berbasis komputer kepada anak didiknya.

SMP Negeri 1 Gerokgak merupakan SMP Negeri yang berlokasi di jalan Seririt-Gilimanuk Kilometer 18 desa Gerokgak, Kecamatan Gerokgak, Kabupaten Buleleng. Berdasarkan data yang diperoleh di sekolah, terdapat 30 guru yang mengajar pada semua mata pelajaran di sekolah ini. Dari 30 guru ini, terdapat 25 orang guru yang berstatus PNS dan 5 orang guru dengan status kontrak.

Dilihat dari lokasinya, SMP ini berada di pusat desa atau di desa yang penduduknya banyak dan tidak tergolong ke dalam desa yang terpencil. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa penduduk di daerah tersebut sudah tersentuh teknologi dan keberadaan komputer atau sejenisnya sudah dalam kategori sedang. Akses-akses internet juga sudah tersedia walaupun jumlahnya tidak sebanyak yang ada di perkotaan. Dengan demikian sangatlah memungkinkan apabila para siswa pada sekolah tersebut untuk diberikan penugasan atau latihan-latihan evaluasi pembelajaran yang berbasis komputer.

Pembelajaran di sekolah menengah pertama meliputi beberapa mata pelajaran yang disesuaikan dengan kurikulum dan juga silabus yang sudah dirancang. Hal tersebut juga dilaksanakan dalam pembelajaran di sekolah ini yang mana seluruh mata pelajaran diajarkan sesuai dengan tingkatannya mulai dari kelas VII sampai IX. Para pengajar sudah mampu mengaplikasikan teknologi kedalam proses pembelajaran meskipun belum secara maksimal dan masih perlu untuk dilakukan peningkatan. Salah satu contoh teknologi yang sudah digunakan dalam proses pembelajaran yaitu penggunaan power point dan video sebagai media pembelajaran yang dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Disamping itu, guru-guru juga sudah menggunakan beberapa aplikasi media *e-learning* seperti google classroom, zoom, google meet, dan whatsapp di dalam proses pembelajaran. Media ini digunakan untuk memberikan materi dan penugasan kepada siswa serta sebagai tempat pengumpulan tugas oleh siswa.

Akan tetapi proses penilaian dan evaluasi hasil belajar yang diterapkan oleh guru di sekolah ini masih menggunakan model tes berbasis manual

yang tentunya memiliki banyak kekurangan. Kekurangan yang dapat ditimbulkan dari penggunaan test ini yaitu terutamanya yang berkaitan dengan kemungkinan tindakan-tindakan menyimpang antara lain siswa menyontek dan saling berdiskusi. Disamping itu, diperlukan juga waktu yang cukup lama untuk mengkoreksi atau memeriksa jawaban dari test yang diberikan. Hal ini akan menyita waktu para guru untuk mengerjakan tugas-tugas administrasi yang lain.

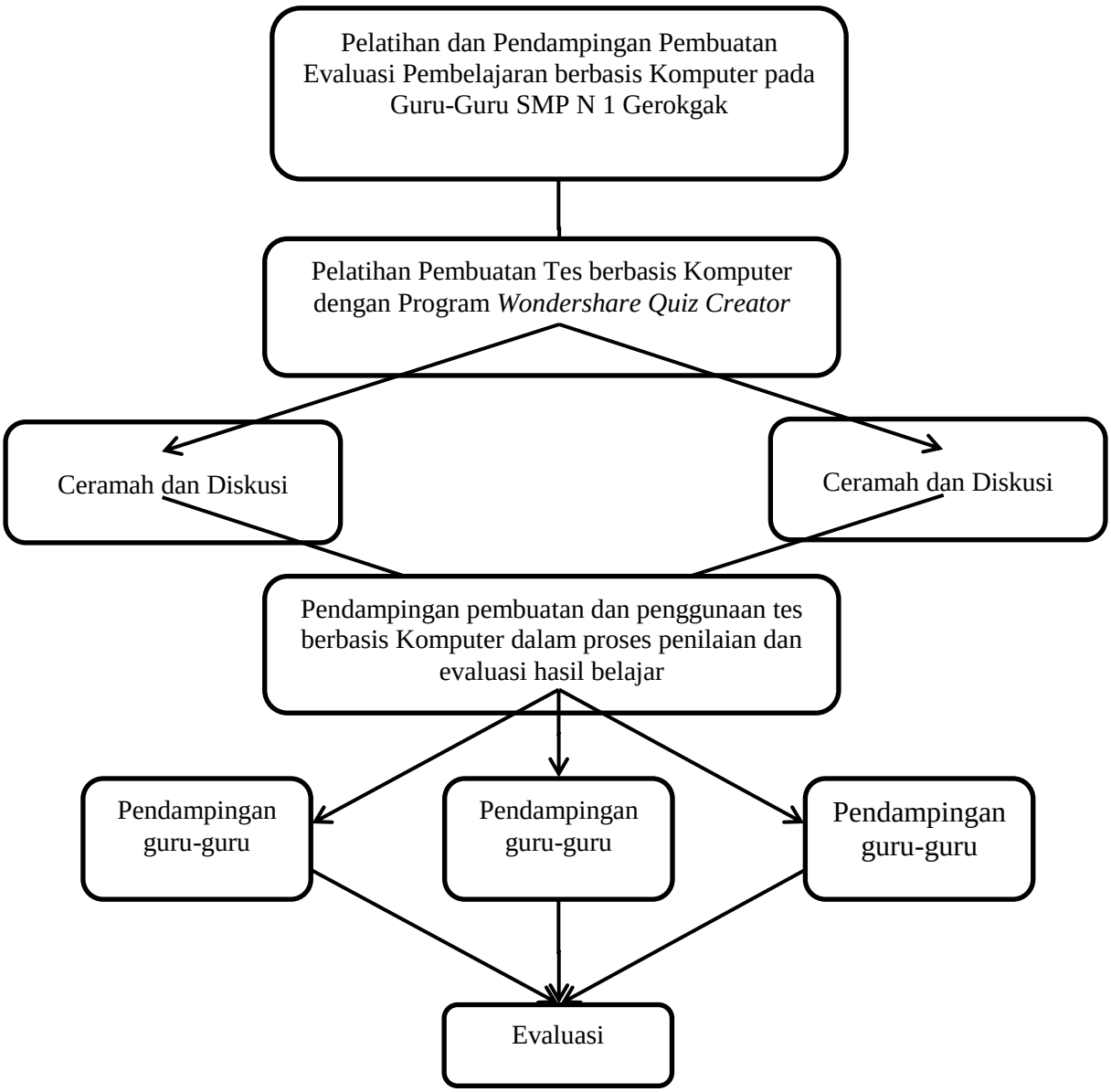
Dengan pertimbangan terhadap situasi di lapangan seperti yang telah dijabarkan di atas, maka dipandang sangat perlu untuk memberikan pelatihan dan pendampingan dalam pembuatan tes yang berbasis komputer sebagai pengganti dari model tes konvensional yang selama ini digunakan untuk menilai dan mengevaluasi hasil belajar siswa. Pelatihan ini dirasa sangat perlu dilakukan, mengingat perkembangan teknologi yang semakin cepat dewasa ini. Disamping itu, keberadaan tes berbasis komputer juga bisa sebagai persiapan dalam menghadapi model Ujian Nasional Berbasis Komputer (UNBK) yang sudah mulai digaungkan oleh pemerinatah mulai tahun 2018. Pelatihan pembuatan tes berbasis komputer ini akan menggunakan bantuan *software* komputer *Wondershare Quiz Creator.*

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan yang dihadapi:

1. Rendahnya pengetahuan guru dalam merancang alat evaluasi dalam bentuk sistem online
2. Rendahnya kemampuan guru dalam mengaplikasikan teknologi khususnya dalam melakukan penilaian pembelajaran
3. Para guru belum mengetahui program atau *software* yang baik untuk dapat digunakan dalam mengembangkan tes berbasis komputer.

METODE

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



Gambar 1. Bagan Pelaksanaan Kegiatan

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 kreteria 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 untukmeningkatkan kemampuan mereka dalam mengajar dan atau meberikan evaluasi hasil belajar ke peserta didik. Guru-guru sebagai mitra dalam kegiatanini 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 tesebut menunjukkan angka 70% atau lebih yang menyatakan bahwa kegiatan ini mampu meningkatkan pengetahuan dan

kemamuan mereka di dalam melangsungkan penilaian dan evluasi hasil belajar kepada peserta didik.

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 penggunan tes berbasis komputer dalam proses evaluasi sesuai dengan kelasnya.

Kegiatan akhir adalah evaluasi. Kegiatan ini dilakukan dalam rangka mengetahui tingkat pemahaman peserta terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan. Kegiatan evaluasi ini dilaksanakan dengan menyebarkan angket. Peserta diminta mengisi beberapa pertanyaan

pada angket yang sudah disediakan. Kemudian peserta juga diminta memberikan masukan/saran dari rangkaian kegiatan yang sudah dilaksanakan.

Berdasarkan angket yang diisi oleh peserta kegiatan, maka diperoleh data sebagai berikut:

1) Hasil angket menunjukkan angka 90% peserta merespon bahwa pelatihan memberikan manfaat pada peserta tentang pembuatan tes berbasis komputer untuk evaluasi pembelajaran menggunakan program *Wondershare Quiz Creator.*
2) Data menunjukkan angka 87.78% tentang kesan peserta bahwa pelatihan yang dilakukan bersifat menarik sehingga peserta merasa termotivasi dan memiliki keterampilan terkait pembuatan Tes berbasis komputer sebagai salah satu inovasi dalam evaluasi pembelajaran.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kegiatan pelatihan yang telah dilaksanakan berhasil memenuhi tujuannya. Adapun perubahan yang terjadi pada kelompok sasaran dapat terangkum dalam tablel sebagai berikut:

Tabel 1. Kondisi Sebelum dan Sesudah Pelaksanaan Pelatihan

Uraian	Kondisi Sebelum Kegiatan	Kondisi Setelah Kegiatan
Penyusunan soal	Guru menyusun soal dengan menggunakan kertas (*paper based*)	Guru mampu menyusun soal dengan komputer (*computer based*)
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

Berdasarkan data di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan pengabdian ini dapat memberikan manfaat pada peserta tentang pembuatan tes berbasisi komputer dengan menggunakan program *Wondershare Quiz Creator*. Disamping itu, pelatihan yang dilakukan bersifat menarik sehingga peserta merasa termotivasi dan memiliki keterampilan terkait pembuatan soal interaktif sebagai inovasi evaluasi pembelajaran.

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 bervariatif 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 RUJUKAN

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 Human-Computer Interaction**.** *Journal of Gale Economic Education Humanities Social-Science.* Tersedia di

Bull, Joanna & Coleen McKenna. 2004. *Blueprint for Computer-Assisted Assessment.* 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 World-Class E-Learning.* New York: McGraw-Hill.

Tao, Yu-Ui. 2008. A Practical Computer Adaptive Testing Model for Small-Scale 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.