
Pemanfaatan Model Evaluasi Belajar Bagi Guru di SD Negeri Tanjung Barat 08 Jakarta Menggunakan Quiz Creator

Rudi Hermawan¹⁾ | Puguh Tjahjono²⁾ Rahman Abdillah³⁾
Universitas Indraprasta PGRI Jakarta^{1,2,3,}

wowor99@gmail.com | puguhtjahjono@yahoo.com | rabdil.bu@gmail.com

ABSTRAK

Dalam pembelajaran dikelas evaluasi belajar bagi kebanyakan siswa adalah hal yang tidak mengenakan, Dikarenakan siswa berhadapan dengan suasana ujian yang tegang dengan lembar soal mereka harus mengerjakan evaluasi belajar dengan berbagai macam perasaan. Kondisi suasana tersebut bisa diubah menjadi hal ujian yang menyenangkan dan menarik bagi siswa, Hal ini bisa jika para guru mau memanfaatkan aplikasi komputer. Dengan menggunakan aplikasi evaluasi belajar bisa dibuat menjadi sebuah ujian yang menyenangkan dengan membuat seperti permainan, memilih gambar, menyusun pola, yang bisa membuat siswa menjadi antusias dalam mengerjakan evaluasi belajarnya. Aplikasi *Quiz Creator* merupakan aplikasi yang mampu membuat ujian evaluasi belajar menjadi lebih interaktif dan mengasikkan. Penggunaan *Quiz Creator* dalam pembuatan materi evaluasi tidaklah sulit dan tidak diperlukan harus punya kemampuan khusus pemrograman. Penyuluhan dan *workshop* yang dilakukan kepada guru Sekolah Dasar diharapkan bisa membuat materi evaluasi belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga dapat membuat siswa bergairah dalam menghadapi evaluasi belajar, dikarenakan evaluasi belajar dilaksanakan menggunakan aplikasi yang menyenangkan dan interaktif di kelas.

Keywords: Evaluasi Belajar; Guru; Interaktif; Menyenangkan; Quiz Creator

PENDAHULUAN

Kegiatan Belajar Mengajar di Sekolah Dasar di Jakarta masih banyak yang bersifat pengajaran secara konvensional dan tradisional masih menggunakan metode pembelajaran dengan cara mendikte, ceramah (Dafitri, 2017) dan hanya menggunakan alat bantu papan tulis. Pembelajaran dengan model seperti ini bersifat satu arah, Posisi guru hanya memberikan informasi pelajaran dengan cara lisan dan siswa harus mendengar serta mencatat pelajaran. Model pembelajaran satu arah pastinya mempunyai banyak kelemahan karena lebih cenderung membosankan dan kurang menarik bagi siswa. Selain itu teknik penyampaian dengan lisan serta mendikte lebih menyulitkan siswa dalam hal mencatat poin-poin penting dalam pelajaran tersebut. Model pembelajaran berbasis TIK sudah mulai banyak saat ini. Akan banyak keuntungan jika seorang guru dapat menguasai media belajar berbasis TIK, ini akan menjadikan proses belajar mengajar dikelas lebih variatif dan interaktif (Fuad & Abdullah, 2015).

Dengan memanfaatkan aplikasi dalam dunia pendidikan dapat dimungkinkan suasana bosan dan kurang menarik bisa digantikan dengan suasana nyaman dan Aplikasi *Quiz Creator* yang digunakan dalam pembuatan evaluasi belajar bisa dibuat berbagai macam bentuk soal. Dari

* Corresponding author



soal pilihan ganda, soal Benar salah, tebak-tebakan, puzzle (menyusun dan merangkai), memilih gambar (Fakhrin et al., 2022). Suasana evaluasi dikelas bisa menjadi cair dan menyenangkan karena siswa mempunyai banyak pilihan model soal dengan cara seperti bermain game. Profesionalisme guru merupakan tuntutan dari perkembangan zaman, Profesionalisme menuntut keseriusan dan kompetensi yang memadai, sehingga seseorang dianggap layak untuk mengemban dan melaksanakan tugas kependidikan. Tidak bisa dipungkiri lagi bahwa profesionalisme guru merupakan sebuah kebutuhan yang tidak dapat ditunda-tunda lagi, seiring dengan semakin meningkatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam era globalisasi seperti sekarang ini.

Diperlukan orang-orang yang mampu menguasai dan ahli di bidangnya, sesuai dengan kapasitas yang dimilikinya agar setiap guru dapat berperan secara maksimal, termasuk guru sebagai sebuah profesi yang menuntut kecakapan dan keahlian tersendiri (Rahman et al., 2022). Faktor lain yang harus dilakukan dalam mencapai profesionalisme guru adalah, perlunya perubahan paradigma dalam proses belajar mengajar. Anak didik tidak lagi ditempatkan sekedar sebagai obyek pembelajaran tetapi harus berperan dan diperankan sebagai obyek. Dan guru tidak lagi mutlak sebagai instruktur yang memposisikan dirinya lebih tinggi dari anak didik, tetapi guru harusnya lebih berperan sebagai fasilitator atau konsultator yang bersifat saling melengkapi (Candra Rolisca & Achadiyah, 2014). Dalam konteks ini, guru di tuntut untuk mampu melaksanakan proses pembelajaran yang efektif, kreatif dan inovatif secara dinamis.

KAJIAN TEORITIS

Penguasaan teknologi dan aplikasi berbasis TIK menuntut peran guru yang lebih aktif lagi, antara lain sebagai perancang pembelajaran termasuk di dalamnya menyusun media belajar dan evaluasi berbasis multimedia. Setiap media yang digunakan dalam proses pembelajaran dan evaluasi belajar harus memiliki tingkat relevansi dengan tujuan, materi dan karakteristik siswa (Meryansumayeka et al., 2018). Dilihat dari wewenang dan interaksinya dalam KBM dikelas, guru adalah orang yang paling menguasai materi, beliau paling mengetahui tujuan apa yang harus dibuat dan mengetahui dengan baik kebutuhan siswanya.



Gambar 1. Skema Evaluasi Pembelajaran Interaktif

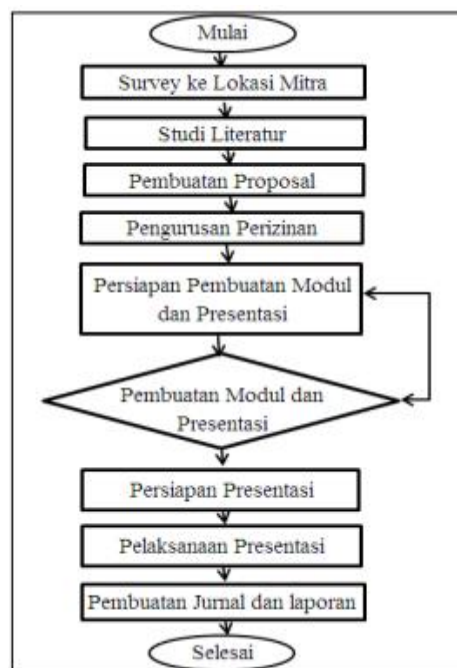
Dengan demikian, guru adalah yang paling tepat untuk menyusun dan membuat media belajar dan evaluasi. Disinilah **guru berperan sebagai pencipta (creator)**, yaitu menciptakan materi yang baik, efisien dan menyenangkan bagi siswa. Kemajuan yang cepat TIK memungkinkan banyak aplikasi yang berfungsi sebagai media yang mendukung kebutuhan

pengajaran. Guru diharapkan dapat menguasai ragam aplikasi yang efektif dan efisien, yang sudah disesuaikan dengan kondisi juga karakter siswanya. Dalam hal pemilihan media belajar dan evaluasi diserahkan sepenuhnya pada guru, peran pemerintah dan pelaku dunia pendidikan termasuk para dosen harus turut membantu para guru dalam meningkatkan kemampuan dalam penguasaan media dan aplikasi yang mendukung proses belajar mengajar yang baik dan efektif di kelas (Iqbal et al., 2018).

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan yaitu *research and development*. Pengembangan yang dilakukan dalam kegiatan PKM ini pelatihan pembuatan materi evaluasi belajar kepada guru-guru SD. Dalam hal ini pelatihan menggunakan aplikasi perangkat lunak *wondershare quiz creator*.

Tim PKM selanjutnya membuat dan menyusun proposal, lalu tim mengurus beberapa perijinan untuk pelaksanaan kegiatan. Materi penyuluhan berupa modul selanjutnya disusun dan disiapkan. Modul juga harus dipersiapkan dengan baik untuk disampaikan dalam kegiatan. Evaluasi pelaksanaan kegiatan dilakukan pada akhir pelaksanaan acara (Pratiwi, 2016). Evaluasi meliputi persiapan, jalannya proses acara, kelengkapan peralatan, sarana, dan respon peserta sehingga dapat diukur tingkat keberhasilan dalam pelaksanaan kegiatan. Langkah-langkah yang dilakukan dapat dilihat dan dijelaskan pada diagram alur program yang tersaji pada Gambar dibawah ini



Gambar 2. Metode Kegiatan PKM

Pada kegiatan PKM ini tim membuat pelatihan menggunakan aplikasi untuk membuat evaluasi belajar menggunakan aplikasi **Quiz Creator** kepada guru-guru khususnya di lingkungan SDN Tanjung Barat 08 Jakarta Selatan. Fokus materi pada pelatihan ini adalah pembuatan evaluasi belajar berupa Ulangan Harian menggunakan *Quiz Creator*. Dalam pelatihan tersebut setiap peserta telah mengikuti pelatihan dan sudah dapat memproduksi materi evaluasi yang akan di pergunakan untuk ulangan harian di kelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan PKM ini dilaksanakan di SD Negeri Tanjung barat 08 Jakarta yang beralamat di jalan Nangka Raya, RT.1/RW.1 Tanjung Barat Jagakarsa, Kota Jakarta Selatan.



Gambar 3. Lokasi Kegiatan PKM di SDN Tanjung Barat 08 Jakarta

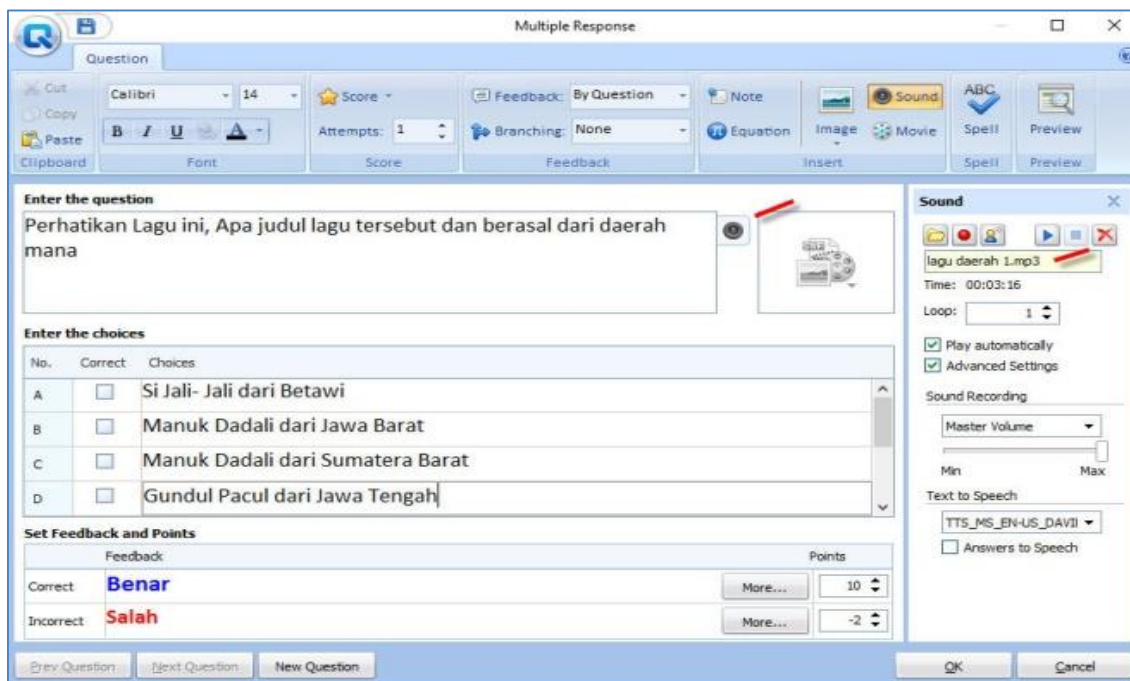
Berdasarkan pada permasalahan di lingkungan mitra yang telah dijelaskan sebelumnya. Tim PKM mengadakan suatu kegiatan pelatihan dan workshop yang dilakukan melalui program PKM dengan melibatkan beberapa dosen di Program Studi Teknik Informatika dan Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Indraprasta PGRI. Waktu Pelaksanaan hari Jumat 6 Desember 2018, dengan tempat pelaksanaan di sekolah SDN Tanjung Barat 08 Tanjung Barat Jakarta Selatan. Peserta yang mengikuti kegiatan ini terdiri, Guru Kelas dan Guru Bidang Studi 10 Peserta, Kepala Sekolah 1 Peserta, Staf Tata Usaha 1 Peserta, dengan total keseluruhan 12 Peserta. Jarak lokasi mitra kurang lebih sejauh 4 Km dari lokasi kampus Universitas Indraprasta PGRI.



Gambar 4. Guru-guru sangat antusias mengikuti pelaksanaan kegiatan PKM

Secara umum kegiatan PKM ini berjalan baik dan lancar. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi kegiatan ini adalah Pendukung / Keunggulan : Potensi Guru-guru di SDN Tanjung Barat 08 ini mempunyai motivasi yang sangat besar untuk meningkatkan kualitas dalam pengajaran di kelas khususnya dalam mempelajari aplikasi *Quiz Creator* ini. Penggunaan aplikasi sebagai alat bantu dalam mendukung kegiatan Evaluasi Belajar (Ulangan Harian) dirasakan akan memberikan dampak yang sangat positif bagi siswa.

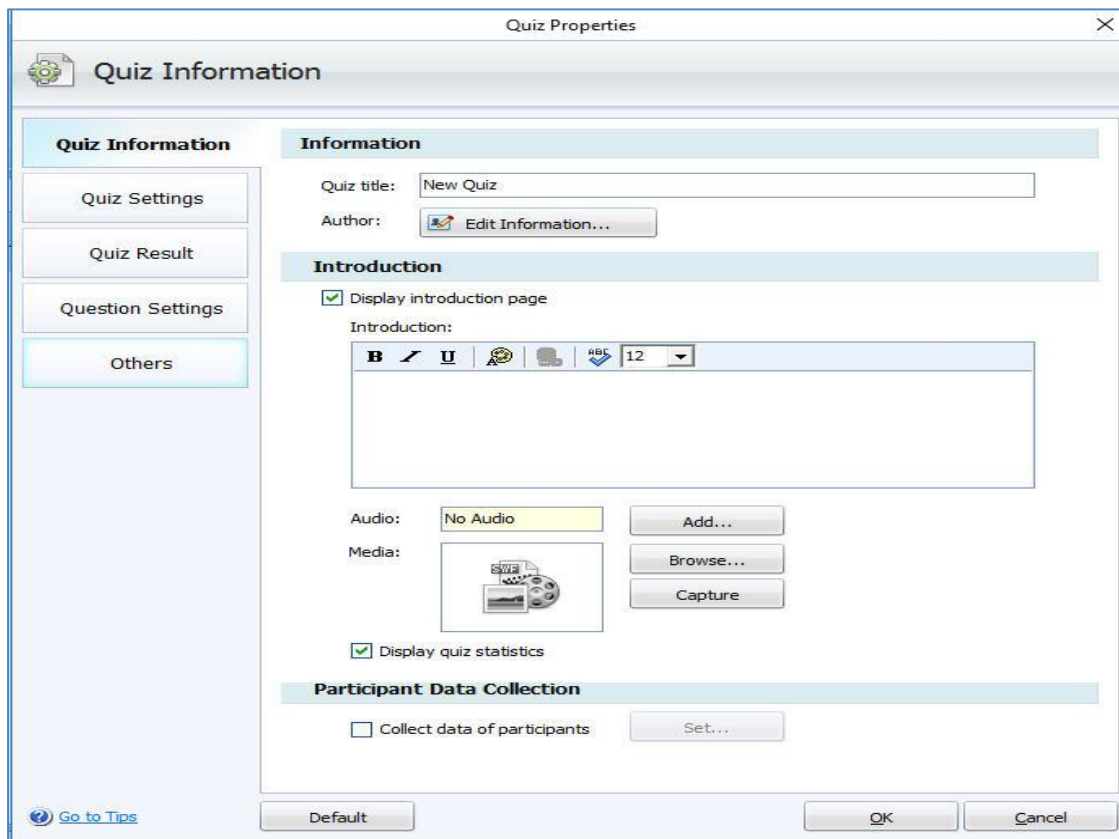
Dalam membuat evaluasi belajar menggunakan *Quiz Creator* selain mudah dalam penggunaan, aplikasi ini juga mudah untuk dipelajari sehingga orang awam sekalipun bisa mempelajari dan menggunakan aplikasi ini dengan cepat. Dibutuhkan latihan terus menerus bagi para guru sebagai upaya dalam memperkaya dan memperbagus tampilan evaluasi belajarnya. *Quiz creator* mendukung banyak format file, *format image* menjadikan materi kuis bisa berupa bisa berbentuk gambar, *format multimedia* menjadikan materi kuis mendapat dukungan file multimedia, video dan animasi bergerak. *Format Sound*, materi kuis yang cocok untuk mendikte dan akan menarik dengan dukungan file berbasis suara, baik berupa rekaman suara atau percakapan maupun file lagu. Hal ini menjadikan bentuk materi kuis yang dihasilkan menjadi lebih menarik bagi siswa.



Gambar 5. Format Soal kuis *support file sound*.

Langkah pertama, *Quiz Properties*, mensetting properties dari *quiz*. *Setting Properties* terbagi menjadi 5 tahap: 1) *Quiz Information*. Tahap ini untuk menampilkan informasi yang berkaitan dengan kuis yang di buat. Dibagian ini bisa merubah judul title, menambahkan intruksi soal, memberikan *display pTikure*. Untuk menambahkan gambar klik pada tombol *Browse* kemudian pilih gambar. Masukan info dari test yang akan dibuat. Author atau Pembuat kuis bisa memasukan data diri sebagai *copyright* dengan mengklik pada Masukan informasi dari pembuat kuis kemudian klik OK. Data siswa yang mengikuti kuis bisa di kumpulkan dengan mencentang pada *collect* data from partisipan kuis. Kemudian untuk merubah form pertanyaan klik pada *Data Colllction*. 2) *Quiz Setting*, Pada Tahap setting ini bisa merubah settingan standar **Quiz Result Type**, pada tahap ini harus memasukan batas nilai untuk dinyatakan lulus. Jika dimasukan 70% artinya siswa di nyatakan lulus jika berhasil menjawab soal benar sebanyak 70% dari keseluruhn soal. **Time Limit**, Pemberian waktu lamanya kuis berlangsung. Untuk waktu ini bisa diatur seberapa lama kita inginkan. Jika tidak di centang maka kuis akan jalan terus sampai pengguna menekan tombol *submit*, jika dicentang pada *Enable Time Limit* kemudian klik tombol *option* kita masukan nilainya (dalam menit dan detik) maka kuis akan otomatis selesai dalam waktu yang sudah kita tentukan. Atau bisa juga kita limit personal sehingga setiap soal akan beda limit waktu mengerjakannya. *Pilih limit secara global atau per soal*. **Randomization**, fasilitas ini untuk mensetting keluarnya soal secara urut atau diacak. Centang pada *randomize* untuk membuat pertanyaan dan jawaban di acak sedemikian rupa. **Answer Submission**, ada dua pilihan untuk mensubmit jawaban, jika kita pilih *Submit one question a time* artinya setiap satu pertanyaan siswa harus mengklik tombol *submit* untuk melanjutkan ke soal selanjutnya. Jika *Submit all at once* artinya semua soal di jawab sampai selesai baru mengklik tombol *submit* Untuk setingan ini mengatur tampil atau tidaknya tombol *finish* setelah kuis selesai. Pilihan Centang *Show Correct*

Answer after Submission untuk menampilkan jawaban yang benar. 3) *Question Setting*, Pada menu ini untuk mengatur skor tiap jawaban yang benar dan juga untuk mengatur tingkat kesulitan dari kuis secara keseluruhan. *Shuffle question* di centang jika ingin membuat pertanyaan di tampilkan secara acak *Shuffle Answers* di centang jika ingin pilihan jawaban juga di acak *Font Properties* digunakan untuk merubah setingan dari *font* di *question* dan di *answer* baik jenis font, tebal, dan sebagainya. *Feedback properties* untuk jawaban benar atau salah, ganti *feedback properties* dengan kalimat yang lebih enak buat siswa misalnya jika jawaban benar diganti dari *correct* menjadi "**jawaban benar**". 4) *Question Result*, Pada tahap *Quiz Result* merupakan komentar / *feedback* yang tampil jika siswa berhasil atau tidak dalam menyelesaikan latihan. Ganti kalimat *standart* dengan kata-kata sendiri. Jika ingin hasil dari tes yang dilakukan oleh siswa langsung tersimpan di database atau terkirim ke *website* masukan saja alamat email dan *website* pada kolom yang diminta.



Gambar 6, konfigurasi properti pada quiz information

Langkah kedua Membuat kuis/Pertanyaan, quiz *creator* ini menyediakan berbagai macam jenis model pertanyaan. semua jenis pertanyaan bisa gunakan, sesuaikan dengan materi pelajaran

- *True / False*, Untuk membuat pertanyaan dengan mode menjawab benar atau salah

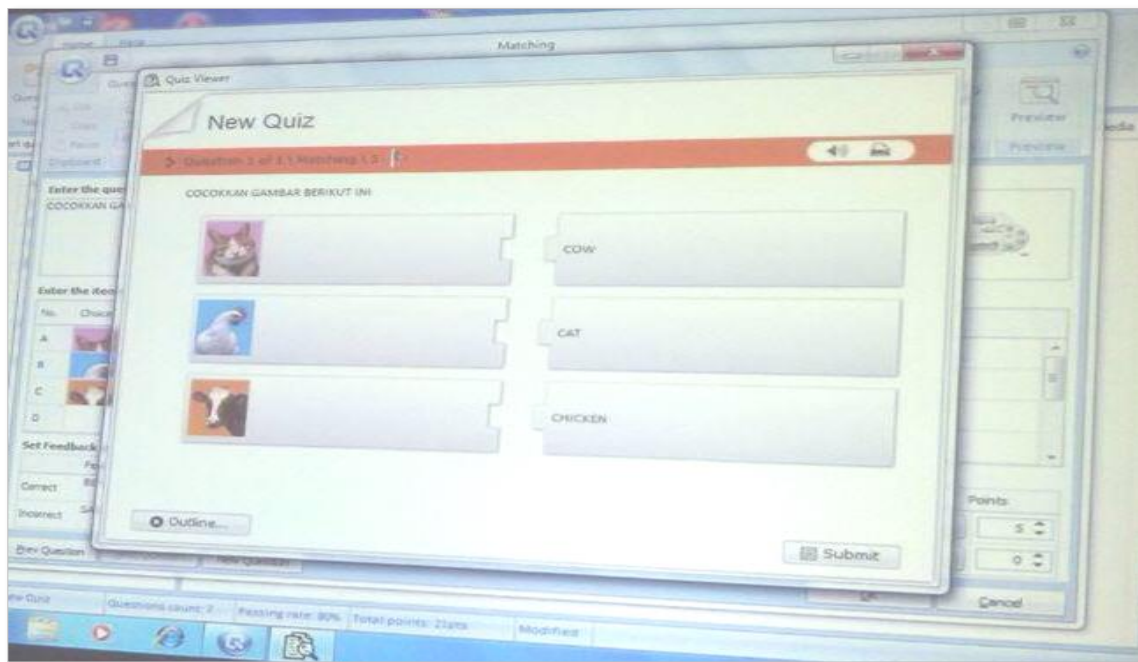
- *Multiple Choice*, Untuk membuat pertanyaan dengan jawaban pilihan ganda single (jawaban benar hanya satu)
- *Multiple Response*, Untuk membuat pertanyaan dengan jawaban pilihan ganda multiple answers (jawaban benar lebih dari satu)
- *Fill in the Blank*, Untuk membuat pertanyaan dengan cara menjawab mengisi area yang kosong. Dengan alternative jawaban yang sudah di set.
- *Matching*, Untuk membuat pertanyaan dengan cara menjawab memasangkan dua kata/kalimat kiri dan kanan.
- *Sequence*, Untuk membuat pertanyaan dengan cara menjawab mengurutkan jawaban dari atas kebawah
- *Word Bank*, Untuk membuat pertanyaan dengan cara menjawab memasangkan kata-kata yang ada dengan kalimat pernyataan.
- *Click Map*, Untuk membuat pertanyaan dengan bentuk pertanyaan berupa gambar dan menjawabnya dengan cara mengklik pada area tertentu pada gambar sesuai dengan pertanyaannya.
- *Short Essay*, membuat pertanyaan isian yang singkat

Beberapa mapel cocok dengan jenis pertanyaan tertentu misalnya untuk bahasa Inggris mungkin lebih tepat menggunakan model *matching*, *sequence*, *word bank* walaupun tidak menutup kemungkinan juga menggunakan jenis yang lain. Untuk Pelajaran IPS baiknya bisa menambahkan model soal *click map*. Untuk mapel lain hanya menyesuaikan dengan kebutuhan materi pelajaran yang mau diujikan.



Gambar 7. Model *quiz click map*, siswa menjawab kuis dengan klik pada peta yang benar

Langkah ketiga *Publish*, Sebelum melakukan pilihan publish ada baiknya melihat hasil pembuatan kuis lewat pilihan *PREVIEW*. Setelah tidak ada masalah dalam proses berjalannya soal sampai pross akhir skoring dan *passing rate* tidak terjadi masalah barulah melangkah pada pilihan *PUBLISH*. Langkah *Publish* adalah tahap selanjutnya setelah proses pembuatan soal kuis telah selesai dibuat. Untuk mempublish kuis masuk ke pilihan menu *publish*, kemudian pilih type file yang diinginkan. gunakan *type web*. Klik pada tombol *web* masukan pada folder yang sama dengan file materi *powerpoint* jika ingin menggunakan evaluasi ini setelah memberikan materi pembelajaran di kelas. untuk membuka tempat file kuis di simpan klik *Open the Folder location* Setelah semua siap klik *publish* Proses berjalan, setelah selesai klik *finish*



Gambar 8. Hasil Kuiz yang sudah *dipublish* bisa digunakan siswa untuk evaluasi belajar

Dalam membuat soal evaluasi belajar menggunakan aplikasi *quiz creator* dibutuhkan kemauan dan latihan secara terus menerus dari para guru. Sangat penting dilakukan secara konsisten agar para guru bisa lebih menguasai dengan baik aplikasi ini, Dengan banyaknya para guru bisa membuat soal evaluasi dengan menggunakan aplikasi ini menjadikan kegiatan belajar mengajar menjadi lebih interaktif dan pastinya materi kuis menjadi menyenangkan dan dinanti oleh para siswa.



Gambar 9. Foto Bersama dengan para guru SDN Tanjung Barat 08 Jakarta.

KESIMPULAN

1. Aplikasi *Quiz Creator* merupakan tools yang sangat membantu dalam pembuatan evaluasi belajar bagi guru di sekolah dasar. Evaluasi belajar yang dibuat dengan aplikasi *quiz creator* menjadikan suasana ulangan di kelas menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Evaluasi yang bisa dihasilkan pun banyak macam pilihan model. Hal tersebut membuat materi soal di ulangan menjadi lebih variatif dan lebih menarik bagi siswa yang menjalaninya.
2. Dalam proses pembuatan soal ulangan menggunakan aplikasi ini pun sangat mudah tidak perlu pengetahuan dan kemampuan khusus dibidang komputer agar bisa membuat soal dengan menggunakan aplikasi ini. Modul *Quiz Creator* juga sudah terintegrasi dengan manajemen waktu, penilaian / skoring dan juga bisa dibuatkan batas nilai kelulusan / *passing rate*.
3. Dengan menggunakan aplikasi ini menjadikan guru sudah tidak perlu mengkoreksi lagi secara manual dan hasil evaluasi bisa diketahui begitu siswa selesai mengerjakan soal evaluasinya. Karena banyak kemudahan dalam aplikasi dan begitu interaktifnya model evaluasi, menjadikan aplikasi ini sangat baik digunakan oleh institusi pendidikan terutama di level pendidikan menengah kebawah tapi tidak menutup kemungkinan Evaluasi *Quiz creator* ini juga digunakan untuk jenjang yang lebih tinggi lagi.

REFERENSI

- Candra Rolisca, R. U., & Achadiyah, B. N. (2014). Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Dalam Bentuk Online Berbasis E-Learning Menggunakan Software Wondershare Quiz Creator Dalam Mata Pelajaran Akuntansi Sma Brawijaya Smart School (Bss). *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 12(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v12i2.2706>
- Dafitri, H. (2017). Pemanfaatan wondershare quiz creator dalam tes berbasis komputer. *QUERY: Jurnal Sistem Informasi*, 01(01), 8–18. <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/query/article/view/635>
- Fakhrin, N., Wahdi, R., & Wahyuni, S. (2022). Pengembangan Evaluasi UASBN Bahasa Arab Dengan Media Wondershare Quiz Creator. *Jurnal Kajian Dan Pengembangan Umat*, 5(1), 101–118. <https://doi.org/10.31869/jkpu.v5i1.3310>
- Fuad, A., & Abdullah, R. (2015). Pengaruh Penggunaan Software Wondershare Quiz Creator dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *JTPPm (Jurnal Teknologi Pendidikan Dan ...)*, 54–63. <http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JTPPm/article/view/7856>
- Iqbal, W. M. G., 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). <https://doi.org/10.29406/arz.v6i1.937>
- Meryansumayeka, Virgiawan, M. D., & Marlina, S. (2018). Pengembangan Kuis Interaktif Berbasis E-Learning. *Journal Pendidikan Matematika*, 12(1), 29–42.
- Pratiwi, V. (2016). Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis TIK Menggunakan Wondershare Quiz Creator Pada Materi Penyusutan Aset Tetap. *Pendidikan*, 04(01), 1–7.
- Rahman, M. H., Indonesia, U. P., Evaluasi, M., & Arab, B. (2022). *Al waraqah*: 3(2), 50–58.