

Pengembangan Model Pelatihan Berbasis Aplikasi *Quiz Creator* untuk Meningkatkan Kreativitas Guru

Tiya Anggita^{1*}, Abdullah Idi¹, Muhammad Fauzi¹

¹UIN Raden Fatah Palembang, Indonesia

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis model pelatihan berbasis aplikasi *wondershare quiz creator* efektif dalam meningkatkan kreativitas guru di Madrasah Aliyah Patra Mandiri Palembang. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Modifikasi model yang digunakan adalah design ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), Martin Tessmer dan Model Kirkpatrick. Penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah guru mengikuti pelatihan berbasis aplikasi *wondershare quiz creator*. Dengan demikian, model pelatihan berbasis aplikasi *wondershare quiz creator* efektif untuk meningkatkan kreativitas guru Madrasah Aliyah Patra Mandiri Palembang untuk membuat soal interaktif.

Kata Kunci: quiz creator, kreativitas guru, soal interaktif

Abstract: This study aims to identify and analyze the *wondershare quiz creator* application-based training model that is effective in increasing teacher creativity at Madrasah Aliyah Patra Mandiri Palembang. This research is development research. Modification of the model used is ADDIE design (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), Martin Tessmer and Kirkpatrick Model. This study shows that there is a significant difference between before and after the teacher participates in the *Wondershare quiz creator* application-based training. Thus, the *Wondershare quiz creator* application-based training model is effective in increasing the creativity of Madrasah Aliyah Patra Mandiri Palembang teachers to create interactive questions.

Keywords: quiz creator, teacher creativity, interactive question

Pendahuluan

Evaluation tools in learning is a tool used to measure an object of measurement or collect data about a variable. In education the instrument used to measure undergraduates learning achievement, factors have a relationship or influence their learning outcomes, the success of the teaching and learning process, and the success of achieving a program (Oliver et al., 2008). Evaluasi hasil belajar siswa dilakukan untuk memantau proses,

kemajuan, dan perbaikan hasil belajar secara berkesinambungan (Penyusun, 2003). Pengumpulan informasi tentang keberhasilan pembelajaran siswa meliputi kompetensi sikap spiritual, kompetensi sikap sosial, kompetensi pengetahuan, dan kompetensi keterampilan yang dilakukan secara terencana dan sistematis, selama dan setelah proses pembelajaran (Permendikbud, 2014).

Perkembangan zaman teknologi saat ini, evaluasi mengalami perubahan yang meningkat

* Corresponding Author: Tiya Anggita (tiyaanggita.ta@gmail.com). UIN Raden Fatah Palembang, Indonesia

seperti tes penerimaan pegawai negeri sipil (CPNS) dengan sistem CAT (Computer Assisted Test), tes kelulusan siswa yaitu UNBK (Ujian Nasional Berbasis Komputer) dan tes TOEFL (Test of English as a Foreign Language) yaitu dengan CBT (Computer Based Test). Dengan perubahan sistem tersebut, pendidik perlu mempersiapkan siswa yang mampu menghadapi tantangan zaman agar mampu berpikir kritis, lebih kreatif (van den Berg, 2004) dan mampu berkolaborasi, berkomunikasi dengan baik dengan memahami bahasa komputer (Janssen et al., 2019).

Era Generasi Milenial, kompetensi guru senantiasa di-*upgrade*. Jika tidak, wawasan guru akan tertinggal dengan siswa. Salah satu kompetensi inti guru adalah menyelenggarakan penilaian dan evaluasi hasil belajar (Penyusun, 2007) dan menerangkan bahwa pendidik menilai hasil pembelajaran (Penyusun, 2003). Guru menyelenggarakan penilaian dan evaluasi hasil belajar yang mencakup ulangan harian, ulangan tengah semester, ujian dan tes masih bersifat tradisional yaitu menggunakan pensil dan kertas. Hal ini menghambat proses penilaian pembelajaran dan guru mengalami kerepotan mengoreksi soal-soal siswa yang serta memerlukan waktu lebih untuk mengoreksi lembar jawaban.

Rentannya siswa melakukan kecurangan saat pelaksanaan ujian/ulangan/kuis/tes membuat suasana ujian tidak kondusif adalah suatu masalah yang berkaitan dengan sistem evaluasi pembelajaran yang kurang baik. Oleh karena itu, diperlukan kreativitas dan gagasan baru bagi guru untuk mendesain evaluasi interaktif (kuis, ujian, ulangan, soal) secara menarik. Kreativitas yang dimaksud adalah kemampuan guru dalam memilih metode, pendekatan, dan sistem evaluasi yang tepat dalam penyajian (Meryansumayeka & Aisyah, 2016). Guru yang kreatif memiliki tugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai

hasil pembelajaran, melakukan pembimbingan dan pelatihan (Penyusun, 2003).

Sistem evaluasi yang kreatif, menyenangkan mendorong menentukan strategi mengajar yang tepat dan memotivasi siswa untuk belajar lebih baik. Sistem evaluasi untuk memudahkan guru melakukan penilaian hasil belajar adalah dengan bantuan komputer yaitu software atau aplikasi tertentu. Aplikasi yang digunakan untuk membuat soal interaktif adalah Quiz egg, Quiz Maker dan Exam View (Microsoft) (Anundiati & Fauzi, 2015). Selain itu, aplikasi lain seperti Flash, Hot Potatoes, Quiz Faber, Viewlet Quiz, Web Quiz, dan *Wondershare quiz creator*.

Sistem evaluasi yang kreatif dan menyenangkan untuk guru adalah aplikasi *wondershare quiz creator*. Apa yang dimaksud dengan *Wondershare quiz creator*? *Wondershare quiz creator* is a powerful quiz maker that lets trainers and educators create professional Flash-based quizzes and surveys with multimedia (www.wondershare.com). Students can access the quiz online or offline. The various quizzes type is true or False, Multiple Choice (Single Answer), Multiple Response (Multiple Answers), Fill in the Blank, Matching, Sequence, Word Bank, Click Map, Short Essay, etc (Siti & Paulus, 2019). Penelitian ini memilih aplikasi *wondershare quiz creator* karena aplikasi ini tampilannya mirip dengan Microsoft Word sehingga memudahkan guru untuk mempelajari aplikasi sistem evaluasi. Some of the facilities available in *Wondershare quiz creator*, apart from the ease of use (user friendly) questions generated, among which a) Facilities feedback (feed-back) based on the responses/answers from the test participants; b) Facilities displayed the test results/scores and the steps that will be followed participants based test response/the answer is entered; c) Facility changed the text and the language on the button and label

accordance with the manufacturer about the desire; d) Facilities included sound and color in a matter of about liking makers, and; e) Hyperlink facility, i.e. send results/scores test to email or LMS; f) Facilities random item construction; g) Security facilities with User account/password, dan h) Facilities that displayed settings could be modified, etc (Sangkala & ul Haq, 2019).

Mengingat pentingnya aplikasi quiz creator ini, maka perlu dilakukan sosialisasi, penyuluhan dan pelatihan penggunaan aplikasi komputer quiz creator sebagai salah satu solusi guru melakukan penilaian autentik kepada anak didiknya. Berdasarkan penelitian lapangan (*preliminary research*) melalui kegiatan observasi dan wawancara, ada beberapa permasalahan di antaranya kegiatan evaluasi yang dilakukan guru masih bersifat konvensional (menggunakan kertas dan pensil) yang banyak menghabiskan waktu dan biaya; motivasi guru dalam melakukan inovasi kegiatan evaluasi berbasis komputer masih kurang; dan disiplin guru lemah karena tidak merasa terpacu untuk menciptakan produk yang baru.

Metode

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan pengembangan (*development research/DR*). Metode difokuskan pada dua tahap yaitu tahap *preliminary* dan tahap *formative evaluation* (Teori Tessmer). Tahap *preliminary*, menentukan tempat dan subjek, mempersiapkan jadwal pelatihan, media komputer di laboratorium dan prosedur kerja sama dengan pihak sekolah. Sedangkan pada tahap *formative evaluation* merupakan tahap uji coba produk yang dikembangkan oleh teori Tessmer yaitu *Self Evaluation* (evaluasi mandiri), *Expert Review* (validasi ahli), *one to one evaluation* (evaluasi kepada kepala sekolah dan operator), *small grup evaluation* (uji coba kelompok kecil dengan 5 orang

guru) dan *field test* (uji coba kelompok besar dengan 20 orang guru).

Penelitian ini menggunakan modifikasi model design ADDIE, Martin Tessmer dan Model Kirkpatrick. Model Kirkpatrick adalah model evaluasi program yang khusus diciptakan untuk mengetahui keberhasilan pelaksanaan diklat (pendidikan dan pelatihan). Langkah-langkah model tersebut adalah (1) Analisis Masalah & Kebutuhan, (2) *design produk*, (3) *expert review*, (4) *development*, (5) *one to one evaluation*, (6) *small group evaluation*, (7) *field test*, dan (8) *evaluation (reaction, learning and results)*.

Analisis model pelatihan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan memperhatikan Analisis reduksi data yang menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu, penyajian data, sekumpulan informasi yang tersusun dan menarik kesimpulan/verifikasi. Analisis data validasi diperoleh dari hasil validasi produk berupa data deskriptif sesuai dengan prosedur pengembangan produk. CD hasil produk ini divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Data validasi berupa kritik dan saran kemudian dicermati serta dipilih sebagai acuan perbaikan produk. Kepraktisan atau praktikabilitas merupakan suatu instrumen yang dapat digunakan berulang-ulang jelas sangat memenuhi faktor kehematan, praktis dan mudah penggunaannya. Untuk menganalisis data kepraktisan *small group evaluation* menggunakan skal Guttaman. Sedangkan analisis data uji efektifitas pada *field test* menggunakan data analitik dengan desain penelitian “*One-Group Pretest-Posttest Design*” atau desain penelitian (*before-after*).

Hasil dan Pembahasan

Data validasi diperoleh dari lembar validasi ahli media dan ahli materi. Lembar validasi

digunakan untuk mengetahui kelayakan model pelatihan aplikasi berbasis *quiz creator*. Dalam penelitian ini, validator ahli materi dan ahli media terdiri dari dosen UIN Raden Fatah Palembang

Tabel 1. Penilaian Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skor	Rata-rata
1	Audio Visual, Video	Pemilihan musik sesuai dengan materi yang disajikan dan jelas	3	3,4
		Pemilihan gambar menarik dan sesuai dengan materi	4	
		Animasi sesuai dengan materi	3	
		Penyajian percakapan/ video interaktif menarik, sesuai materi	3	
		Penggunaan petunjuk, bahasa, kata yang mudah dimengerti pengguna	4	
2	Desain	Tampilan media menarik	4	4,2
		Media dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran	3	
		Media mudah, aman untuk digunakan	5	
		Media bersifat mudah disimpan dalam bentuk data (CD/Flash disk) dan bisa diperbanyak	5	
		Kejelasan petunjuk penggunaan	4	
3	Pewarnaan	Kombinasi warna media menarik	4	4
		Warna tidak mengganggu materi	4	
		Transisi warna tombol tepat	4	
		Pewarnaan <i>background</i> tepat	4	
		Warna ilustrasi sesuai dengan kenyataan (natural) dengan kombinasi menarik	4	
4	Grafis	Penyajian materi pada media jelas dan mudah dipahami	3	4
		Pemilihan jenis huruf yang tepat	4	
		Ketepatan pemilihan <i>background</i>	4	
		Kualitas ilustrasi serasi dalam satu media	4	
		Ukuran unsur-unsur tata letak media (Judul, tema, ilustrasi, tombol) selaras	5	
Total Skor			78	

Validasi ahli media dilakukan oleh Fuad Abdul Rachman. Berdasarkan data pada Tabel tersebut maka dapat dihitung persentase penilaian oleh ahli media.

$$\text{Tingkat kevalidan} = \frac{\text{Skor Total}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% = 78\%$$

Tabel interpretasi data validitas media: 70% - 89% Valid (dapat digunakan dengan revisi kecil). Saran ahli materi adalah pelaksanaan inti harus lebih diperjelas teknik, metode, model pelaksanaan

pelatihan. Media pembelajaran harus relevan dengan materi siswa sesuai dengan kurikulum. Buat proposal pelatihan kerja sama dengan sekolah.

Tabel 2. Penilaian Hasil Validasi Ahli Materi/Manajemen/Pedagogik

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skor	Rata-rata
1	Isi Materi	Isi Materi memiliki konsep yang benar dan tepat	4	4
		Isi Materi sesuai dengan Standart Kompetensi	4	
		Isi Materi sesuai dengan kompetensi Dasar	4	
		Isi Materi sesuai dengan Tujuan Pembelajaran	4	
		Kejelasan, metode, perencanaan dan model Manajemen Pelatihan Guru	4	
2	Manajemen Pelatihan	Tahap Persiapan administratif (analisis) sudah tepat	5	4,3
		Tahap persiapan design produk sudah tepat	5	
		Tahap Pengembangan Program sudah tepat	5	
		Tahap Pelaksanaan kegiatan sudah tepat	3	
		Tahap Evaluasi Kegiatan sudah tepat	4	
3	Fasilitas pelatihan	Kesesuaian Buku Pedoman bagi Peserta	4	4,25
		Kesesuaian Buku Pedoman bagi instruktur	5	
		Ketersediaan komputer, co-card, sertifikat yang baik	4	
		kemudahan contoh-contoh gambar untuk pelatihan	4	
		Tujuan dan manfaat disampaikan dengan jelas	4	
4	Kurikulum	Media sudah sesuai dengan kurikulum yang berlaku	4	3,6
		Media harus relevan dengan materi yang harus dipelajari siswa	3	
		Media mudah diterima oleh siswa	4	
		Pengguna tidak bosan menggunakan media	4	
		Program <i>Wondershare quiz creator</i> menarik sebagai pelatihan guru kreatif	5	
Total Skor			78	

Berdasarkan data pada tabel 2, maka dapat dihitung persentase penilaian oleh ahli materi oleh Kemas. Badaruddin. Tingkat kevalidan $= \frac{78}{100} \times 100\% = 78\%$.

Tabel interpretasi data validitas materi: 70% - 89% Valid (dapat digunakan dengan revisi kecil). Pada angket yang terbuka masukan yang diberikan oleh ahli media yaitu 1) sumber item soal dan tabel pada pembuatan angket harus dicantumkan; 2) rumus perhitungan harus jelas; 3) suara pada musik

kecil; 4) animasi video ditambahkan pada soal yang lain juga tidak hanya pada soal bahasa Inggris dan soal bahasa Arab; 5) soal kimia ada ganda sebaiknya diganti dengan soal mata pelajaran lain; dan 6) tertib dalam urutan pembuatan soal.

Tabel 3. Penilaian Hasil *One to One* Uji Kepraktisan

No	Indikator	Skor		Rata-rata	
		I	II	I	II
A Kemudahan Penggunaan					
1	Penggunaan <i>Wondershare quiz creator</i> lebih egektif dan efisien	5	5		
2	Buku pedoman WQC praktis digunakan	5	4		
3	Program WQC dapat digunakan kapan saja dan dimana saja sesuai dengan kebutuhan	4	4	4,5	4,25
4	Guru dapat belajar mandiri sesuai dengan kemampuan belajarnya dengan menggunakan program WQC	4	4		
B Model Pelatihan					
5	Kesesuaian model pelatihan dengan buku pedoman	4	5		
6	Kejelasan deskripsi petunjuk penggunaan	3	4	4	4,33
7	Guru mengerti penjelasan instruktur pada saat pelatihan	5	4		
C Minat/motivasi					
8	membantu guru menjadi kreatif dalam membuat soal yang bervariasi dengan berbagai bentuk	5	5		
9	Pengarahan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar dan evaluasi secara mandiri	5	4	5	4,33
10	Program WQC meningkatkan motivasi guru dalam membuat ujian, kuis, ulangan bagi siswa	5	4		
D Daya Tarik					
11	Tampilan, warna, huruf dalam penyajian soal tepat	5	3		
12	Tampilan animasi dan gambar menarik	5	4		
13	Hasil kuis, ulangan, ujian langsung bisa diakses siswa	5	5	4,75	4,25
14	Program WQC dapat digunakan dimanapun, online ataupun offline	4	5		
E Proses Pengembangan					
15	Guru mampu membuat produk hasil <i>Wondershare quiz creator</i>	5	4		
16	Membantu proses kreativitas guru membuat soal digital interaktif	4	5	4,5	4,5
F Keberfungsian Dan Kegunaan					
17	program untuk memudahkan guru dalam mengevaluasi hasil belajar siswa	4	4		
18	Aplikasi WQC memudahkan guru dalam mengoreksi hasil jawaban siswa secara cepat dan efisien	5	5	4,5	4,5
G Nilai Ekonomis					
19	Produk hasil WQC bemiilai jual bagi guru untuk bahan evaluasi belajar siswa secara mandiri	5	5		
20	Produk aplikasi WQC efisien dalam menghemat kertas ulangan secara tradisional	5	5	5	5
Total Skor		92	83		
Rata-rata		87,5			

Berdasarkan data pada tabel 3, maka dapat dihitung persentase penilaian oleh kepraktisan

informan ke I yaitu oleh kepala Madrasah Aliyah Patra Mandiri Palembang adalah sebagai berikut.

$$\text{Tingkat kepraktisan} = \frac{92}{100} \times 100\% = 92\%$$

Tabel 4. Penilaian Hasil *Small Group Evaluation* Uji Kepraktisan

No	Indikator	Skor Penilaian				
		I	II	III	IV	V
A Kemudahan Penggunaan						
1	Penggunaan <i>Wondershare quiz creator</i> lebih egektif dan efisien	1	1	1	1	1
2	Buku pedoman WQC praktis digunakan	1	1	1	1	1
3	Program WQC dapat digunakan kapan saja dan dimana saja sesuai dengan kebutuhan	1	1	1	1	1
4	Guru dapat belajar mandiri sesuai dengan kemampuan belajarnya dengan menggunakan program WQC	1	1	1	0	1
B Model Pelatihan						
5	Kesesuaian model pelatihan dengan buku pedoman	1	1	1	1	1
6	Kejelasan deskripsi petunjuk penggunaan	1	1	1	1	0
7	Guru mengerti penjelasan instruktur pada saat pelatihan	1	1	1	1	1
C Minat/motivasi						
8	membantu guru menjadi kreatif dalam membuat soal yang bervariasi dengan berbagai bentuk	1	1	1	1	1
9	Pengarahan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar dan evaluasi secara mandiri	1	1	1	1	1
10	Program WQC meningkatkan motivasi guru dalam membuat ujian, kuis, ulangan bagi siswa	1	1	1	1	1
D Daya Tarik						
11	Tampilan, warna, huruf dalam penyajian soal tepat	0	1	1	1	0
12	Tampilan animasi dan gambar menarik	1	1	1	1	1
13	Hasil kuis, ulangan, ujian langsung bisa diakses siswa	0	1	0	1	1
14	Program WQC dapat digunakan dimanapun, online ataupun offline	0	1	0	0	0
E Proses Pengembangan						
15	Guru mampu membuat produk hasil <i>Wondershare quiz creator</i>	1	1	1	0	1

16	Membantu proses kreativitas guru membuat soal digital interaktif	1	1	1	1	1
F Keberfungsian Dan Kegunaan						
17	program untuk memudahkan guru dalam mengevaluasi hasil belajar siswa	1	1	1	1	1
18	Aplikasi WQC memudahkan guru dalam mengoreksi hasil jawaban siswa secara cepat dan efisien	1	1	1	1	1
G Nilai Ekonomis						
19	Produk hasil WQC bernilai jual bagi guru untuk bahan evaluasi belajar siswa secara mandiri	1	1	1	1	1
20	Produk aplikasi WQC efisien dalam menghemat kertas ulangan secara tradisional	1	1	1	1	1
Total Skor		17	20	18	17	17
Persentase		85	100	90	88	88
		%	0	%	%	%
Rata-rata		89%				

Berdasarkan data pada tabel 4, rumus yang digunakan untuk mengetahui persentase jawaban maka dihitung terlebih dahulu: nilai jawaban ya dengan skor 1, nilai jawaban tidak dengan skor 0, dikonversikan dalam bentuk persentase: Jawaban ya = $1 \times 100 \%$, Jawaban tidak = $0 \times 100 \%$.

Tabel 5. Perbandingan Sebelum dan Sesudah Melaksanakan Pelatihan

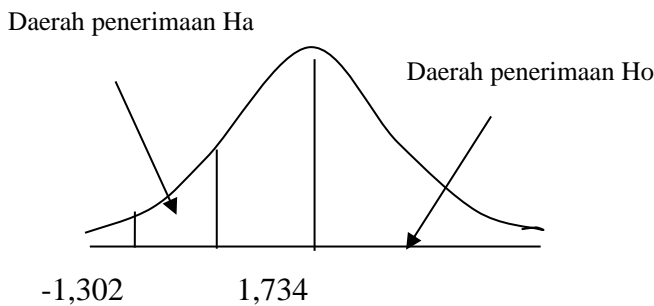
Pengetahuan sebelum mengikuti pelatihan	Indikator Pertanyaan	Pengetahuan sesudah mengikuti pelatihan
91,25 %	1) Perubahan evaluasi tradisional (kertas pensil) menjadi evaluasi digital (komputer)	92,5 %
1,25 %	2) Bapak/ Ibu mengetahui program <i>Wondershare quiz creator</i>	92,5 %
2,5 %	3) <i>Wonderhare Quiz Creator</i> adalah Evaluasi digital yang efisien, efektif untuk setiap mata pelajaran	93,75 %
5 %	4) Pelatihan WQC membantu proses belajar mandiri (mengulangi pelajaran) siswa di rumah	91,25 %
3,75 %	5) Program WQC meningkatkan motivasi guru dalam membuat ujian, kuis, ulangan bagi siswa	92,5 %
3,75 %	6) Program WQC adalah program untuk memudahkan guru dalam mengevaluasi hasil belajar siswa	92,5 %
3,75 %	7) Tingkat pemahaman peserta pelatihan tentang WQC baik dan mudah dipahami	92,5 %

2,5 %	8) Membantu proses kreativitas guru membuat soal digital interaktif	92,5 %
1,25 %	9) Kejelasan deskripsi petunjuk penggunaan dan penjelasan tentang program WQC	90 %
1,25 %	10) Tampilan program mudah dioperasikan (Suara jelas, tampilan jelas, gambar jelas)	93,75 %
2,5 %	11) Tata letak huruf mudah dimengerti	90 %
2,5 %	12) Animasi sesuai dengan tampilan soal	88,75 %
3,75 %	13) Guru mengerti penjelasan instruktur pada saat pelatihan	90 %
10 %	14) Guru kreatif dalam membuat tampilan soal/ kuis interaktif	92,5 %
7,5 %	15) Guru sudah mampu membuat produk hasil <i>Wondershare quiz creator</i>	91,25 %
9,5 %	Rata-rata	91,75 %

Berdasarkan tabel 5 tersebut terlihat bahwa pengetahuan sebelum mengikuti pelatihan rata-rata 9,5 % dan pengetahuan setelah mengikuti pelatihan adalah rata-rata 91,75 %. Untuk membuktikan signifikansi perbedaan pengetahuan sebelum dan sesudah mengikuti pelatihan, perlu diuji secara statistik dengan t-test berkorelasi (related). Untuk membuat keputusan tentang perbedaan signifikan atau tidak, maka harga t hitung perlu dibandingkan dengan harga t tabel dengan dk n-2. Berdasarkan lampiran tabel II dalam nilai-nilai dalam distribusi t. berikut ini cara untuk membandingkan t hitung dengan t tabel:

- Tabel II dalam buku Sugiyono dengan dk n-2= 18.
- Berdasarkan tabel tersebut, uji satu pihak dengan taraf 5%, maka harga t tabel adalah 1,734.
- Jika harga t hitung jatuh pada daerah penerimaan H_a , maka H_a yang menyatakan bahwa pengetahuan sesudah pelatihan lebih baik bila dibandingkan dengan pengetahuan sebelum pelatihan.
- Berdasarkan perhitungan bahwa t hitung adalah -1,302 jatuh pada penerimaan H_a atau penolakan H_0

Berikut ini adalah gambaran kurva perbedaan signifikan antara t tabel dengan t hitung.



Gambar 1. Uji Hipotesis perbedaan t tabel dengan t hitung

Dengan demikian berdasarkan perhitungan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah guru mengikuti pelatihan berbasis aplikasi *wondershare quiz creator*.

Evaluasi tanggapan (reaksi) bertujuan untuk mengetahui tingkat kepuasan peserta pelatihan terhadap penyelenggaraan pelatihan yang diikuti (Nurhayati, 2018). Program dianggap berhasil jika guru sebagai peserta pelatihan merasa puas terhadap model pelatihan. Peneliti menggunakan angket untuk mengukur evaluasi tanggapan atau reaksi.

Tabel 6. Penilaian Hasil Reaksi/Tanggapan guru terhadap pelatihan

No	Nama Guru	Item Pertanyaan						Skor	Persentase
		P1	P2	P3	P4	P5	P6		
1	Runaila	3	3	3	5	5	3	22	73,3%
2	Eka Sulistiowati	3	3	4	5	5	3	23	76,6%
3	Izzati	4	3	4	5	5	3	24	80%
4	Kartini	3	3	4	5	5	4	24	80%
5	Yuli Hartati	4	3	4	5	5	4	25	83,3%
6	Setilawati	3	3	4	5	5	4	24	80%
7	Pepi Aprianti	4	3	4	5	5	3	24	80%
8	Anggi Septian	4	3	4	5	5	4	25	83,3%
9	Laras Pebrianti	4	3	3	5	5	3	23	76,6%
10	Adharul Fajri	4	3	3	5	5	3	23	76,6%
11	Kasmuyadi	2	3	4	5	5	4	23	76,6%
12	Paisar	4	4	4	5	5	3	25	83,3%
13	Ali Akbar	4	4	4	5	5	4	26	86,6%

14	Rofiko	3	4	3	5	5	3	23	76,6%
15	Okta Trisandi	3	4	3	5	5	4	24	80%
16	Emieliza	4	4	4	5	5	4	26	86,6%
17	Elyana	4	4	4	5	5	4	26	86,6%
18	Fauziah	3	4	3	5	5	3	23	76,6%
19	Menori	3	4	4	5	5	3	24	80%
20	Yana	3	4	4	5	5	3	24	80%
Total		69	69	74	100	100	69	48	1602,60%
Rata-rata		3	3	4	5	5	3	24	80%

Berdasarkan data pada tabel 6, maka dapat dihitung persentase evaluasi reaksi (tanggapan) terhadap model pelatihan guru berbasis aplikasi *wondershare quiz creator* di Madrasah Aliyah Patra Mandiri Palembang adalah menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Evaluasi reaksi} = \frac{\text{Skor Total}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Berdasarkan indikator pedoman observasi tersebut, maka diperoleh tabel sebagai berikut.

Tabel 7. Penilaian Hasil Observasi pada saat Pelatihan

No	Nama Guru	Indikator observasi								Keterangan
		1	2	3	4	5	6	7	8	
1	Runaila	B	C	B	C	C	C	B	C	Sudah mampu
2	Eka Sulistiowati	B	B	B	B	B	B	B	B	Sudah mampu
3	Izzati	B	B	C	C	C	B	B	B	Sudah mampu
4	Kartini	B	K	B	K	B	B	C	C	Belum mampu
5	Yuli Hartati	B	K	B	K	B	B	C	C	Belum mampu
6	Setilawati	B	C	C	B	B	B	B	B	Sudah mampu
7	Pepi Aprianti	B	B	B	B	C	C	C	C	Sudah mampu
8	Anggi Septian	B	B	C	C	C	B	B	B	Sudah mampu
9	Laras Pebrianti	B	B	B	B	B	B	B	B	Sudah mampu
10	Adharul Fajri	B	B	B	B	B	B	B	B	Sudah mampu
11	Kasmuyadi	B	K	C	C	K	K	K	K	Belum mampu
12	Paisar	B	B	B	B	B	B	B	B	Sudah mampu
13	Ali Akbar	B	B	B	B	B	B	B	B	Sudah mampu
14	Rofiko	B	B	B	B	B	B	B	B	Sudah mampu

1	Okta Trisandi	B	B	B	B	B	B	B	B	Sudah mampu
5										
1	Emieliza	B	K	C	C	K	K	K	K	Belum mampu
6										
1	Elyana	B	B	B	B	B	B	B	B	Sudah mampu
7										
1	Fauziah	B	B	C	C	C	B	B	K	belum mampu
8										
1	Menori	B	B	B	B	B	B	B	B	Sudah mampu
9										
2	Yana	B	B	B	B	B	B	B	B	Sudah mampu
0										

Berdasarkan data pada tabel 7, maka dapat dilihat evaluasi hasil dengan menggunakan pedoman observasi terhadap model pelatihan guru berbasis aplikasi *wondershare quiz creator* di Madrasah Aliyah Patra Mandiri Palembang adalah terdapat lima orang guru yang belum berhasil membuat CD Interatif berbasis aplikasi *wondershare quiz creator*.

Analisis/Diskusi

Tahap Perencanaan Penelitian

Perencanaan penelitian adalah kegiatan untuk menetapkan analisis potensi masalah, rumusan tujuan, rancangan pelatihan. Langkah pengkajian potensi. Masalah, kebutuhan pelatihan, perumusan tujuan pelatihan, dan merancang program pelatihan adalah langkah langkah yang termasuk ke dalam tahap perencanaan.

Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan terdiri dari dua yaitu validasi ahli dan uji kepraktisan. Validasi produk dilakukan oleh para ahli (*expert review*), adalah proses kegiatan menilai desain produk awal/prototipe I yang dihasilkan secara rasional dengan indikasi sudah tepat atau belum (Febriyanti, 2019). Validasi desain dalam penelitian ini dilakukan oleh dosen ahli manajemen pelatihan guru atau pedagogik atau ahli materi untuk mendapat masukan tentang desain model yang dibuat peneliti. Validasi kedua dilakukan oleh dosen ahli media untuk mendapatkan masukan

tentang kelebihan dan kekurangan produk yang dihasilkan melalui lembar lampiran validasi. Hasil validasi dimanfaatkan untuk memperbaiki design produk awal (prototipe I). Masukan dari ahli dan praktisi dalam tahap validasi desain produk kemudian dijadikan pertimbangan untuk melakukan kegiatan revisi desain produk. Pada tahap uji ahli ini adalah bertujuan untuk mengetahui kelayakan pengembangan model pelatihan guru kreatif beserta paket pelatihan dapat digunakan oleh instruktur dan peserta.

Validasi ahli media dilakukan oleh Fuad Abdul Rachman, pada tanggal 2 Maret 2021 di kediaman rumahnya. Tingkat kevalidan adalah 78%. Sehingga berdasarkan tabel interpretasi adalah 70% - 89% Valid (dapat digunakan dengan revisi kecil). Sedangkan validasi materi atau pedagogik atau manajemen pelatihan dilakukan oleh Kemas. Badaruddin selaku dosen ahli manajemen. Validator dilakukan di lokasi UIN Raden Fatah Palembang pada tanggal 15 Februari 2021. Tingkat kevalidan adalah 78 %, dengan tabel interpretasi data validitas materi: 70% - 89% Valid (dapat digunakan dengan revisi kecil). Uji kepraktisan dilaksanakan dua tahap yaitu uji kepraktisan *one to one* dan uji kepraktisan *small group evaluation*. Berdasarkan analisis perhitungan, uji kepraktisan pada tahap *one to one evaluation* rata-rata adalah 87,5%. Sehingga dapat disimpulkan praktis digunakan dengan revisi. berdasarkan analisis perhitungan uji kepraktisan tahap *small group* adalah 89%. Sehingga dapat disimpulkan praktis digunakan dengan revisi.

Tahap Uji Coba (Efektifitas Model)

Hasil dari uji efektivitas bahwa t hitung adalah -1,302 jatuh pada penerimaan Ha atau penolakan Ho. Sedangkan uji satu pihak dengan taraf 5%, maka harga t tabel pada buku Sugiyono adalah 1,734. Jadi, berdasarkan perbedaan yang

signifikan sebelum dan sesudah pelatihan, maka dapat disimpulkan bahwa Aplikasi *wondershare quiz creator* efektif untuk meningkatkan kreativitas guru di Madrasah Aliyah Patra Mandiri Palembang.

Untuk mengetahui keefektifan model pelatihan dilakukan dengan uji coba lapangan. Dalam pelaksanaan pelatihan dibagi menjadi tiga tahap yaitu tahap pembuka pelatihan, inti pelatihan, dan penutup pelatihan.

a. Kegiatan Pembuka Pelatihan (Persiapan)

Kegiatan pembuka pelatihan guru diawali dengan pembukaan resmi dari kepala Madrasah, kemudian dilanjutkan dengan apersepsi, motivasi dan tujuan pelatihan serta dijelaskan hal-hal yang terkait dengan pelaksanaan pelatihan sesuai dengan yang tertulis dalam buku panduan atau pedoman pelatihan. Pada tahap ini juga dilakukan pembagian kelompok antara peserta pelatihan dengan teman yang telah melaksanakan pelatihan uji coba *Small Group Evaluation*. Penjelasan tentang tata kerja kelompok dan pendampingan serta target pelatihan juga disampaikan pada tahap ini. Sebelum memasuki kegiatan inti, peserta pelatihan dibagikan anget sebelum dan sesudah untuk mengetahui keberhasilan kegiatan pelatihan.

b. Kegiatan Inti (Penyampaian Materi)

Kegiatan inti adalah kegiatan menyampaikan materi pelatihan yaitu mengenai aplikasi *wondershare quiz creator*. Materi disampaikan oleh peneliti tesis sebagai narasumber atau trainer. Pada dasarnya kegiatan inti yaitu penyampaian materi aplikasi *wondershare quiz creator* (praktik), dan penugasan pembuatan kuis interaktif pada peserta pelatihan. Strategi yang digunakan dalam pelatihan ini adalah teknik berantai *Snowball*. Teknik ini diwujudkan dengan adanya pengelompokan dari uji coba *Small group evaluation* sebanyak 5 orang guru, masing-masing

guru tersebut melakukan pendampingan kepada 4 orang guru. Kerjasama diwujudkan dalam bentuk diskusi, *sharing of experience*, pembagian kerja, pemecahan masalah untuk mencapai tujuan bersama yaitu meningkatkan kreativitas guru dalam membuat soal interaktif berbasis teknologi. Pendampingan intensif dilakukan oleh narasumber kepada peserta pelatihan yang belum mencapai keberhasilan dan untuk mempermudah pencapaian tujuan dalam kegiatan pelatihan. Tujuan yang ingin dicapai adalah peserta pelatihan dapat meningkatkan kreativitas dalam membuat soal interaktif berbasis aplikasi *wondershare quiz creator*.

c. Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup adalah kegiatan akhir pelatihan. dalam kegiatan ini narasumber memberikan refleksi pelatihan, pemberian kesimpulan, pemberian pesan, motivasi, dan membahas rencana tindak lanjut.

Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi untuk mengukur efektivitas model pelatihan yang dikembangkan yaitu dengan istilah teknik berantai *Snowball*. Model evaluasi program yang khusus diciptakan untuk mengetahui keberhasilan pelaksanaan diklat adalah model evaluasi Kirkpatrick. "*The fourlevel evaluation*" is *reaction, learning, behavior and results*. Peneliti hanya menggunakan tiga tahap yaitu evaluasi tanggapan, evaluasi pembelajaran, dan evaluasi hasil.

Evaluasi pembelajaran dilihat dari uji efektivitas. Pada level ini, peserta diklat mempelajari pengetahuan atau keterampilan yang disampaikan dalam kegiatan pembelajaran (Nurhayati, 2018). peneliti menggunakan angket untuk membandingkan antara pengetahuan peserta mengenai pelatihan tersebut sebelum dan sesudah

mengikuti pelatihan (*pre test* dan *post test*). Instrumen angket yang digunakan adalah *rating scale* untuk tes awal dan akhir yang terdiri dari 15 pertanyaan. Peserta pelatihan memberikan centang arti setiap angka adalah sebagai berikut: angka 0 jika bila sama sekali belum tahu, angka 1 jika telah mengetahui sampai dengan 25 %, angka 2 jika telah mengetahui sampai dengan 50 %, angka 3 jika telah mengetahui sampai dengan 75 %, angka 4 jika telah mengetahui 100 % (semuanya).

Evaluasi hasil dilihat dari keberhasilan guru membuat cd interaktif berisi soal kuis sebagai bukti bahwa kompetensi mereka yang berkaitan dengan kreativitas untuk melakukan praktik pelatihan telah meningkat. Evaluasi hasil pada tesis ini menggunakan angket pedoman observasi. Setelah pelatihan, masing-masing kelompok mengumpulkan hasil karya yaitu CD interaktif yang telah dibuat bukti bahwa mereka telah mengikuti kegiatan pelatihan dengan baik.

Evaluasi tanggapan berisi tentang tanggapan guru terhadap pelatihan yang dilaksanakan. Evaluasi Tanggapan (reaksi) bertujuan untuk mengetahui tingkat kepuasan peserta pelatihan terhadap penyelenggaraan pelatihan yang diikuti (Nurhayati, 2018). Aspek indikator angket dari penyelenggaraan dalam penelitian ini meliputi: ketercapaian tujuan pelatihan, strategi dan metode yang digunakan dalam pelatihan, narasumber, perangkat pelatihan, sarana dan prasarana yang mendukung, dan evaluasi yang digunakan. Berdasarkan analisis perhitungan di atas, evaluasi reaksi (tanggapan) pelatihan guru rata-rata adalah 80%.

Kesimpulan

Terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah guru mengikuti pelatihan berbasis aplikasi *wondershare quiz creator*. Hal ini dapat disimpulkan bahwa model pelatihan berbasis

aplikasi *wondershare quiz creator* efektif untuk meningkatkan kreatifitas guru Madrasah Aliyah Patra Mandiri Palembang untuk membuat soal interaktif.

Daftar Pustaka

- Anundiati, I., & Fauzi, M. F. (2015). *E-learning Pembelajaran Bahasa Arab*. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Febriyanti. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Tematik Berbasis Multiple Intelligences Tema Pengalamanku Kelas I Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1* <http://repository.radenfatah.ac.id/id/eprint/3806>
- Janssen, E. M., Meulendijks, W., Mainhard, T., Verkoeijen, P. P. J. L., Heijltjes, A. E. G., van Peppen, L. M., & van Gog, T. (2019). Identifying characteristics associated with higher education teachers' Cognitive Reflection Test performance and their attitudes towards teaching critical thinking. In *Teaching and Teacher Education* (Vol. 84). Teaching and Teacher Education. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2019.05.008>
- Meryansumayeka, M., & Aisyah, N. (2016). Pendesainan Pembelajaran Menggunakan Pendekatan Analisis Nilai Pada Mata Kuliah Telaah Kurikulum. In *Jurnal Pendidikan Matematika* (Vol. 7, Issue 1). Jurnal Pendidikan Matematika. <https://doi.org/10.22342/jpm.7.1.4091>.
- Nurhayati, Y. (2018). Penerapan Model Kirkpatrick untuk Evaluasi Program Diklat Teknis Subtantif Materi Perencanaan Pembelajaran Di Wilayah Kerja Provinsi Kepulauan Riau. In *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan dan Keagamaan* (Vol. 6, Issue 2, pp. 170–187). <https://doi.org/10.36052/andragogi.v6i2.63>
- Oliver, B., Tucker, B., Gupta, R., & Yeo, S. (2008). Evaluate: An evaluation instrument for measuring students' perceptions of their engagement and learning outcomes. *Assessment and Evaluation in Higher Education*, 33(6), 619–630. <https://doi.org/10.1080/02602930701773034>
- Penyusun, T. (2003). *Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang*

- sistem pendidikan nasional*. Pemerintah Republik Indonesia.
- Penyusun, T. (2007). *Permendiknas Nomor 16 tahun 2007 Tentang Kualifikasi Akademik Dan Kompetensi profesional Guru*.
- Permendikbud. (2014). Permendikbud Nomor 104 Tahun 2014 Tentang Penilaian Hasil Belajar. In *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI* (pp. 1–8). <https://luk.staff.ugm.ac.id/atur/bsnp/Permendikbud104-2014PenilaianHasilBelajar.pdf>
- Sangkala, I., & ul Haq, M. Z. (2019). *Wondershare quiz creator* Software Improves Students' Reading Comprehension at the English Education Class. *SSRN Electronic Journal*, 1(2). <https://doi.org/10.2139/ssrn.3346900>
- Siti, K., & Paulus, H. (2019). Development of *Wondershare quiz creator* Multiple Choice Evaluation Tools in Economic Mathematics. *International Journal of Engineering & Technology*, 7(4.11). <https://doi.org/10.2991/icesre-18.2019.64>
- van den Berg, G. (2004). The use of assessment in the development of higher-order thinking skills. *Africa Education Review*, 1(2), 279–294. <https://doi.org/10.1080/18146620408566285>