

## PELATIHAN PEMBUATAN ALAT EVALUASI *HYBRID LEARNING* MENGUNAKAN APLIKASI *WONDERSHARE QUIZ CREATOR* BAGI GURU-GURU SMP IT NURUL HIKMAH KAB. TANJUNG JABUNG TIMUR

Sufri<sup>1</sup>, Wardi Syafmen<sup>2</sup>, Roseli Theis<sup>3</sup>, Feri Tiona Pasaribu<sup>4\*</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Pendidikan Matematika, Universitas Jambi, Jambi

\*e-mail: feritona@unja.ac.id

### Abstrak

Berdasarkan hasil survey dan wawancara kepada guru-guru di SMP IT Nurul Hikmah Kab. Tanjung Jabung Timur didapatkan informasi bahwa sebagian guru masih banyak yang mengalami kesulitan dalam mengevaluasi pembelajaran, dikarenakan proses pembelajaran yang dilakukan secara *hybrid*, *online* dan tatap muka terbatas. Walaupun sebagian guru sudah mengetahui *software* apa saja yang dapat digunakan, tetapi belum semua guru mengetahui dan memahami menggunakan *software wondershare quiz creator*. Evaluasi pembelajaran sendiri merupakan hal penting yang harus guru ketahui, karena melalui evaluasi ini guru dapat mengetahui seberapa jauh tingkat pemahaman materi yang telah diajarkan dan seberapa jauh pencapaian hasil belajar peserta didik setelah melalui proses pembelajaran. Dengan pembelajaran yang dilakukan secara *hybrid*, penggunaan teknologi sangatlah diperlukan, namun pada kenyataannya tidak sedikit guru yang masih kesulitan dalam beradaptasi dengan menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui pelatihan atau *workshop* ini bertujuan untuk membantu guru-guru SMP IT Nurul Hikmah Kab. Tanjung Jabung Timur yang mengalami permasalahan didalam mengevaluasi pembelajaran melalui pelatihan penggunaan *wondershare quiz creator* sebagai alat evaluasi pembelajaran siswa. Sehingga diharapkan setelah program pelatihan ini dilaksanakan, guru-guru tersebut dapat memahami, mengetahui serta dapat menggunakan *software* tersebut pada saat proses pembelajaran, sehingga guru dapat dengan mudah mengetahui proses perkembangan setiap siswa dalam pembelajaran. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini memiliki target secara langsung dapat membantu meningkatkan wawasan pengetahuan guru-guru SMP IT Nurul Hikmah di Kab. Tanjung Jabung Timur yang berjumlah 35 orang akan penggunaan teknologi serta menambah keterampilan guru-guru dalam menciptakan dan menggunakan *wondershare quiz creator* sebagai media sekaligus alat untuk mengevaluasi pembelajaran. Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan selama 3 hari dengan menggunakan metode pelaksanaan yang terstruktur. Dari kegiatan ini diperoleh respon guru-guru yang sangat baik dengan rata-rata 93,2 %. Dengan kata lain, hasil kegiatan ini memberikan respon positif dan antusias yang tinggi dari peserta.

**Kata Kunci** : Alat Evaluasi, *Hybrid Learning*, *Wondershare Quiz Creator*

### Abstract

Based on the results of surveys and interviews with teachers at SMP IT Nurul Hikmah Kab. Tanjung Jabung Timur received information that some teachers still experience difficulties in evaluating learning, because the learning process is carried out in a hybrid, online and face-to-face manner is limited. Even though some teachers already know what software can be used, not all teachers know and understand how to use the Wondershare Quiz Creator software. Learning evaluation itself is an important thing that the teacher must know, because through this evaluation the teacher can find out how far the level of understanding of the material that has been taught and how far the learning outcomes of students have been achieved after going through the learning process. With learning that is carried out in a hybrid manner, the use of technology is necessary, but in reality not a few teachers still have difficulty adapting to using technology in the learning process. Based on this, community service activities through training or workshops aim to help teachers of SMP IT Nurul Hikmah Kab. Tanjung Jabung Timur who experienced problems in evaluating learning through training on using the Wondershare Quiz Creator as a tool for evaluating student learning. So it is hoped that after the training program is implemented, these teachers can understand, know and be able to use the software during the learning process, so that teachers can easily find out the development process of each student in learning. This community service activity has the target of directly helping to increase the insight into the knowledge of SMP IT Nurul

Hikmah teachers in Kab. Tanjung Jabung Timur, totaling 35 people, will use technology and increase the skills of teachers in creating and using wondershare quiz creators as a medium as well as a tool for evaluating learning. The implementation of this community service activity was carried out for 3 days using a structured implementation method. From this activity the teacher's response was very good with an average of 93.2%. In other words, the results of this activity gave a positive response and high enthusiasm from the participants.

Keywords: Evaluation Tool, Hybrid Learning, Wondershare Quiz Creator

## PENDAHULUAN

Situasi pandemi wabah Covid-19 membuat segala aktivitas di dunia pendidikan mengalami banyak perubahan. Banyak kegiatan yang biasanya berlangsung tatap muka akhirnya dilakukan secara online. Faktanya, tidak semua proses pembelajaran dapat dilakukan secara online, dalam hal ini Kemendikbud bersama tiga menteri lainnya telah mengeluarkan pedoman pelaksanaan pembelajaran tatap muka selama tahun ajaran 2020/2021 pada saat pandemi. Dalam kegiatan pembelajaran saat ini, Sekolah telah menerapkan pembelajaran tatap muka terbatas dan online atau biasa disebut *hybrid learning*. *Hybrid learning* atau pembelajaran *hybrid* merupakan perpaduan antara model pembelajaran di kelas dan pembelajaran online tanpa menghilangkan pembelajaran tatap muka. Dapat disimpulkan bahwa *hybrid learning* merupakan perpaduan antara pembelajaran offline dan online.

Pembelajaran adalah aspek kompleks dari aktivitas yang tidak dapat dijelaskan sepenuhnya. Pembelajaran adalah usaha sadar guru untuk mengajar siswa (membimbing interaksi siswa dengan sumber belajar lain) dengan tujuan mencapai tujuan. Dalam pembelajaran, pendidik mendorong peserta didik untuk belajar dengan baik. Melalui interaksi ini akan menghasilkan proses pembelajaran yang diharapkan efisien (Proborini, 2021). Namun dikarenakan belum siapnya setiap unsur pendidikan seperti guru dan siswa dengan kondisi kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara *Hybrid* tak jarang pembelajaran yang dilakukan terkesan monoton dan datar sehingga menyebabkan proses pembelajaran yang dilakukan kurang efisien sehingga menghasilkan kualitas pembelajaran yang tidak maksimal.

Konsep hybrid learning saat ini memadukan beberapa aspek, antara lain: Pertama, pertemuan tatap muka. Diskusi kelompok, latihan, dll. Kedua, synchronous virtual Collaboration, yaitu pembelajaran online dilakukan secara kolaboratif dan disampaikan secara bersamaan. Ketiga, kolaborasi virtual asynchronous, yang berarti pembelajaran online dilakukan secara kolaboratif dan disampaikan pada waktu yang berbeda. Dapat bekerja kapan saja sesuai dengan waktu yang ditentukan. Keempat, pembelajaran otonom asinkron, yaitu siswa belajar secara mandiri dari modul atau buku teks yang disediakan oleh guru (Mts & Kebumen, 2020). Dengan perubahan cara pembelajaran yang dilakukan ini, seorang guru dan siswa harus bisa beradaptasi dengan lebih memanfaatkan penggunaan teknologi dalam melakukan proses pembelajaran yang akan dilakukan, seperti misalnya mampu mengelola aplikasi-aplikasi pembelajaran yang banyak digunakan pada saat sekarang, seperti google classroom, moodle, learning manajemen system, ruang guru, rumah belajar dan banyak aplikasi lain yang dapat dimanfaatkan.

Kemudian, selain itu diharapkan sebagai guru atau tenaga pendidik dapat menciptakan suatu program pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu mengevaluasi pembelajaran yang telah dilakukan. Evaluasi pembelajaran merupakan proses pengumpulan data dan informasi dalam membuat keputusan mengenai aktivitas-aktivitas pembelajaran meliputi program, kurikulum, metode pembelajaran dan aktivitas sekolah lainnya. Evaluasi pembelajaran bertujuan untuk mengetahui efektivitas dan efisiensi sistem pembelajaran, meliputi tujuan, materi, metode, media, sumber belajar, lingkungan belajar dan sistem penilaian dalam pembelajaran, serta mengetahui tingkat pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai siswa untuk jenis pendidikan tertentu. Evaluasi yang baik dapat digunakan dalam membuat keputusan mengenai siswa, memberikan umpan balik pada siswa mengenai kemajuan, kekuatan, dan kelemahannya, menilai efektivitas proses instruksi dan menginformasikan kebijakan pendidikan (Wandini & Lubis, 2021).

Untuk menilai hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan, perlu dilakukan penilaian atau evaluasi yang diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui sejauh mana mereka telah menguasai materi pembelajaran yang telah dipelajari. Dalam pelaksanaannya, alat evaluasi pembelajaran ini dapat berupa assessment maupun test formatif yang dapat dilakukan secara offline maupun online dengan memanfaatkan teknologi berupa *software* atau aplikasi penunjang. Penggunaan program pembelajaran

yang menarik dan inovatif yang dapat digunakan untuk mendukung serta mengevaluasi proses pembelajaran yaitu menggunakan *wondershare quiz creator*.

Menurut Meryansumayeka, dkk (2018) *Wondershare Quiz Creator* adalah sebuah *software* untuk pembuatan soal, kuis, atau tes secara online. Dalam penggunaannya, *software* ini sangat familiar dan mudah untuk dioperasikan sehingga tidak memerlukan kemampuan Bahasa pemrograman yang sulit mengoperasikannya. Hasil soal yang disusun bisa disimpan dalam bentuk *flash stand alone* 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, benar/salah, penjumlahan, pengisian kata, dan lainnya. Penggunaan *Wondershare Quiz Creator* dalam membuat alat evaluasi pembelajaran memiliki beberapa kelebihan antara lain yaitu dapat membuat berbagai bentuk tipe dan tingkat kesulitan soal yang berbeda serta dalam pembuatannya dapat ditambahkan gambar maupun film yang sesuai sehingga dapat membantu peserta didik dalam memahami soal yang diberikan (Khaldun, 2020).

Berdasarkan hal tersebut, maka perlu diadakanya suatu tempat atau wadah untuk memberikan bentuk pengenalan dan pelatihan kepada guru-guru mengenai *software* yang dapat digunakan guru untuk memberikan evaluasi pembelajaran. Pemerintah telah banyak membantu memberikan pelatihan, revisi kurikulum dan juga evaluasi pendidikan setiap tahunnya. Namun dari upaya yang telah diberikan oleh pemerintah, belum mampu untuk membantu meningkatkan kualitas guru dan juga siswa. Kondisi ini diperburuk dengan metode belajar *Hybrid* atau tatap muka terbatas pada saat ini.

Permasalahan ini ditemukan oleh tim, pada saat melakukan observasi SMP IT Nurul Hikmah di Kab. Tanjung Jabung Timur. Informasi yang diperoleh bahwa, masih banyak guru yang masih minim akan pengetahuan dalam penggunaan teknologi selama proses pembelajaran *Hybrid* ini dilakukan. Hal ini menyebabkan kurang maksimalnya proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan. Sehingga guru tidak dapat mengetahui sejauh mana tercapainya tujuan pembelajaran yang telah dicapai pada siswa. Maka dengan diadakannya kegiatan pelatihan ini diharapkan dapat membantu meningkatkan kualitas guru dalam melakukan pembelajaran dan menjadikan guru lebih profesional.

Berdasarkan uraian tersebut, untuk membantu memaksimalkan proses pembelajaran yang dilakukan pada saat ini, guru harus dapat beradaptasi dan bisa menciptakan suatu media menggunakan teknologi untuk membantu memberikan evaluasi pembelajaran yaitu dengan menggunakan *wondershare quiz creator*. Sehingga guru dapat memberikan pembelajaran dengan lebih menarik dan guru dapat mengetahui tingkat pemahaman siswa setelah melakukan evaluasi pembelajaran dengan menggunakan *wondershare quiz creator*. Oleh karena itu tim pengabdian berkeinginan untuk melakukan pelatihan atau workshop pelatihan pembuatan alat evaluasi pembelajaran dengan menggunakan *wondershare quiz creator*. Diharapkan dengan diadakanya pelatihan ini dapat membantu dan meningkatkan kualitas pembelajaran matematika dengan bertambahnya inovasi penggunaan teknologi dalam proses evaluasi pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, tim dosen pengabdian masyarakat mengangkat mengangkat judul yaitu "Pelatihan Pembuatan Alat Evaluasi Hybrid Learning Menggunakan Aplikasi Wondershare Quiz Creator Bagi Guru-Guru SMP IT Nurul Hikmah Kab. Tanjung Jabung Timur."

## METODE

### a. Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan kegiatan menggunakan beberapa metode, yaitu:

#### 1) Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan, terdapat beberapa kegiatan, diantaranya: (a) melakukan koordinasi dengan Dinas Pendidikan Kab. Tanjung Jabung Timur dan Kepala Sekolah SMP IT Nurul Hikmah Kab. Tanjung Jabung Timur, (b) penyampaian ketua Yayasan/Kepala Sekolah terkait akan dilaksanakannya kegiatan pelatihan atau workshop kepada guru-guru matematika mengenai pembuatan *wondershare quiz creator* sebagai alat evaluasi pembelajaran, (c) melaksanakan diskusi jika ada alternatif saran dan masukan untuk alat evaluasi yang lain yang akan menjadi materi pelatihan.

#### 2) Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan dilakukan kegiatan sosialisasi pembuatan *wondershare quiz creator* sebagai alat evaluasi pembelajaran.

#### 3) Observasi dan Evaluasi

Evaluasi pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dirancang sebagai berikut:

- a. Tim pengabdian melakukan pengamatan selama pelatihan atau workshop. Hal ini dilakukan, agar dapat mengamati perkembangan, pengetahuan serta keterampilan peserta selama pelatihan ini dilaksanakan.
- b. Tim pengabdian melakukan penyebaran angket setelah kegiatan pelatihan ini telah selesai dilakukan. Angket diberikan kepada peserta pelatihan atau workshop untuk meminta kesan mengenai bentuk kegiatan pelatihan atau workshop yang telah dilakukan.

#### 4) Tidak Lanjut (Revisi)

Tahap revisi dilakukan sebagai tindak lanjut perbaikan dalam mengevaluasi kegiatan pelatihan yang telah dilaksanakan. Hal ini dilakukan semata-mata untuk mendapatkan umpan balik dan mengetahui berbagai kekurangan kegiatan pelatihan yang telah dilaksanakan, selanjutnya dijadikan sebagai dasar menetapkan rekomendasi keberlangsungan program pelatihan yang relevan.

#### b. Metode Pendekatan

Metode pendekatan yang digunakan dalam kegiatan ini disesuaikan dengan permasalahan dan target capaian setiap kegiatan. Beberapa metode yang dapat digunakan dalam kegiatan ini yaitu: pelatihan, pendampingan, ujicoba, wawancara, catatan lapangan dan observasi. Setiap metode diaplikasikan berdasarkan tujuan kegiatan yang ingin icapai. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada table berikut.

**Tabel 1.** Metode Pendekatan Pelaksanaan Kegiatan

No.	Kegiatan	Jenis Luaran	Metode
1.	Sosialisasi kegiatan pelatihan pembuatan alat evaluasi <i>hybrid learning</i> menggunakan aplikasi <i>wondershare quiz creator</i> .	Modul pembuatan alat evaluasi <i>hybrid learning</i> menggunakan aplikasi <i>wondershare quiz creator</i> .	Pelatihan, Observasi, Catatan Lapangan
2.	Pelatihan tentang pelaksanaan kegiatan pembuatan alat evaluasi <i>hybrid learning</i> menggunakan aplikasi <i>wondershare quiz creator</i> .	Panduan dan teknik-teknik aspek penting dalam pembuatan alat evaluasi <i>hybrid learning</i> menggunakan aplikasi <i>wondershare quiz creator</i> .	Pelatihan, Pendampingan, Observasi, Wawancara
3.	Uji coba/ simulasi pembuatan alat evaluasi <i>hybrid learning</i> menggunakan aplikasi <i>wondershare quiz creator</i> .	Peningkatan kreatifitas guru dalam membuat alat evaluasi <i>hybrid learning</i> menggunakan aplikasi <i>wondershare quiz creator</i> .	Pelatihan, Pendampingan, Simulasi, Observasi, Wawancara, Catatan Lapangan

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### a. Hasil Kegiatan

Hasil kegiatan pengabdian dilakukan dalam beberapa kegiatan, antara lain: persiapan, pelaksanaan, evaluasi dan refleksi, dan tindak lanjut(revisi). Lebih jelas dapat dijabarkan sebagai berikut:

##### 1. TahapPersiapan

Pada tahap persiapan, dilakukan beberapa kegiatan, yaitu: melakukan koordinasi dengan Dinas Pendidikan Kab. Tanjung Jabung Timur dan Kepala Sekolah SMP IT Nurul Hikmah Kab. Tanjung Jabung Timur, serta menyiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan selama kegiatan tersebut, khususnya menyiapkan materi yang akan disampaikan ketika acara berlangsung dan menyiapkan sarana dan prasarana selama kegiatan dilaksanakan seperti: *infocus* dan *loud speaker*.

##### 2. PelaksanaanKegiatan

Kegiatan pengabdian dilaksanakan pada tanggal 03 September 2022 selama satu hari penuh yang bertempat di SMP IT Nurul Hikmah Kab, Tanjung Jabung Timur dengan jumlah para peserta sebanyak 35 orang. Pada tahap pelaksanaan, dilakukan pelatihan pembuatan alat evaluasi *hybrid learning* menggunakan aplikasi *wondershare quiz creator*.



**Gambar 1.** Tim dosen sedang memaparkan materi pelatihan Para peserta mengikuti kegiatan pelatihan

### 3. Evaluasi dan Refleksi

Setelah kegiatan selesai, tim dosen akan membagikan angket respon kepada para peserta pelatihan untuk melihat keberhasilan kegiatan dan akan dijadikan evaluasi sehingga dapat ditindaklanjuti. Angket evaluasi kegiatan diberikan kepada peserta pelatihan dan akan disajikan pada tabel berikut :

**Tabel 2.** Angket evaluasi kegiatan

No	Pernyataan	Pilihan				
		SS	S	N	TS	STS
1	Saya sangat antusias mengikuti pelatihan pembuatan alat evaluasi <i>hybrid learning</i> menggunakan <i>wondershare quiz creator</i> dan <i>live worksheet</i>	29	3	3		
2	Untuk meningkatkan motivasi guru dalam membuat alat evaluasi <i>hybrid learning</i> menggunakan <i>wondershare quiz creator</i> dan <i>live worksheet</i>	28	3	4		
3	Materi Pelatihan sangat sulit dipahami				3	32
4	Penyampaian materi dan pelatihan ini sangat menarik	27	4	4		
5	Materi relevan dengan objektifitas pelatihan	24	5	6		
6	Kenyamanan tempat yang digunakan untuk pelatihan ini cukup memadai	26	7	2		
7	Setelah mengikuti pengayaan dan pelatihan ini saya termotivasi untuk membuat alat evaluasi <i>hybrid learning</i> menggunakan <i>wondershare quiz creator</i> dan <i>live worksheet</i>	30	4	1		
8	Pelatihan pembuatan alat evaluasi <i>hybrid learning</i> menggunakan <i>wondershare quiz creator</i> dan <i>live worksheet</i> ini membingungkan				2	33
9	Waktu yang disediakan untuk pengayaan dan pelatihan ini sudah cukup memadai	25	6	4		
10	Pemateri sangat menguasai materi pelatihan	25	8	2		
11	Pelatihan pembuatan alat evaluasi <i>hybrid learning</i> menggunakan <i>wondershare quiz creator</i> dan <i>live worksheet</i> ini sangat membosankan (gaya penyampaian)				5	30

12	Pengayaan dan pelatihan semacam ini cukup merepotkan saya			15	20
13	Jumlah pemateri cukup memadai	10	18	7	
14	Pelatihan pembuatan alat evaluasi <i>hybrid learning</i> menggunakan <i>wondershare quiz creator</i> dan <i>live worksheet</i> ini memberi inspirasi saya untuk meningkatkan kemampuan mendesain media pembelajaran	23	5	7	
15	Saya selalu ingin mencoba mengeksplorasi pembuatan alat evaluasi <i>hybrid learning</i> menggunakan <i>wondershare quiz creator</i> dan <i>live worksheet</i>	20	10	5	
16	Pengayaan dan Pelatihan ini sangat rumit			5	30
17	Fasilitas yang diberikan dalam pelatihan ini sangat memadai	18	9	8	
18	Pengelolaan waktu pelatihan sangat baik	27	5	3	
19	Pemateri dalam memberikan materi sangat baik	28	5	2	
20	Pelatihan ini perlu ditindaklanjuti oleh setiap peserta untuk diimplementasikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika	26	4	5	
21	Keberadaan pemateri sangat membantu saya dalam pelatihan ini	25	7	3	
22	Waktu yang dialokasikan sudah cukup memadai untuk menguasai materi	27	4	4	
23	Saya merasa bosan dalam mengikuti pelatihan ini			7	28
24	Modul yang diberikan mudah dipahami	27	2	5	

Berdasarkan hasil angket yang diperoleh dari respon peserta sangat positif dilihat berdasarkan nilai rata-ratanya mencapai 93,2% dengan kriteri **sangat baik**. Selain itu, monitoring juga dilakukan kepada peserta untuk melihat keberlangsungan kegiatan apakah diterapkan dalam kenyataannya melalui kontrol dengan Kepala sekolah. Berdasarkan hasil monitoring guru sudah mencoba membentuk tim untuk melakukan pembuatan alat evaluasi *hybrid learning* menggunakan *wondershare quiz creator* dan *live worksheet* seperti yang sudah dipaparkan oleh pemateri yaitu tim pengabdian. Tetapi para guru komitmen untuk terus belajar dan meningkatkan kompetensi dalam membuat alat evaluasi *hybrid learning* menggunakan aplikasi *software wondershare quiz creator* dan *live worksheet*.

#### 4. Tindak Lanjut

Berdasarkan hasil evaluasi dan refleksi terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan, perlu adanya tindak lanjut pada masa yang akan datang, yaitu pendampingan berkelanjutan tentang pembuatan alat evaluasi *hybrid learning* menggunakan aplikasi *wondershare quiz creator* untuk memudahkan guru dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran dikelas dan dapat meningkatkan kinerja pendidik dan mampu memperbaiki kualitas guru dalam mengajar. Tindakan yang lain agar terus ditingkatkan dan disesuaikan dengan kebutuhan para guru.

#### b. Pembahasan

Program pengabdian berupa pelatihan pembuatan alat evaluasi *hybrid learning* menggunakan aplikasi *wondershare quiz creator* bagi guru-guru matematika yang ada di SMP IT Nurul Hikmah Kab. Tanjung Jabung Timur. Hal ini dapat dilihat berdasarkan catatan harian serta wawancara yang

dilakukan selama guru memperoleh kegiatan tersebut menunjukkan sikap yang sangat antusias. Guru-guru termotivasi untuk menggunakan *wondershare quiz creator* dalam membuat alat evaluasi *hybrid learning* karena akan memberikan manfaat kepada guru itu sendiri dalam penggunaan aplikasi penunjang evaluasi. Selain itu, selama kegiatan berlangsung, berdasarkan hasil angket respon guru terlihat bahwa tingkat keberhasilan kegiatan berada pada criteria sangat baik dengan persentasi 93,2 %.

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil uraian yang dikemukakan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Seluruh peserta merupakan guru-guru matematika yang ada di SMP IT Nurul Hikmah Kab. Tanjung Jabung Timur yang berjumlah 35 orang sesuai dengan daftar hadir yang terdapat pada lampiran.
2. Guru sangat memberikan respon yang positif dan sangat antusias dalam kegiatan ini, terlihat dari kapasitas respon guru dari angket yang dibagikan kepada peserta.
3. Berdasarkan hasil respon, kegiatan ini memberikan respon yang sangat baik dengan rata-rata 93,2 % berdasarkan analisi data hasil angket respon kegiatan.
4. Guru, Tim dosen dan Kepala Sekolah berkomitmen akan tetap menidaklanjuti kegiatan ini setelah kegiatan berlangsung untuk tetap memberikan sinergi dari manfaat kegiatan ini secara terus menerus.

### UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar besarnya kepada PNBK FKIP Universitas Jambi yang telah memberikan bantuan dana melalui skim Pengabdian Pada Masyarakat (PPM) tahun anggaran 2022 dan Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Jambi serta target sasaran kegiatan yaitu guru-guru matematika yang ada di SMP IT Nurul Hikmah Kab. Tanjung Jabung Timur

### DAFTAR PUSTAKA

- Khaldun, dkk. (2020). Pengembangan Soal Kimia Higher Order Thinking Skills Berbasis Komputer Dengan Wondershare Quiz Creator Materi Hidrolis Garam dan Larutan Penyangga. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*. Vol 7 (2) : 132-142
- Meryansumayeka, dkk. (2018). Pengembangan Kuis Interaktif Berbasis E-Learning Dengan Menggunakan Aplikasi Wondershare Quiz Creator Pada Mata Kuliah Belajar dan Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol 12 (1) : 30. ISSN : 1978-0044 | E-ISSN : 2549-1040
- Mts, V., & Kebumen, N. (2020). *Madaris: Jurnal Guru Inovatif*. 2, 79–93.
- Proborini, E. (2021). Evaluasi Pembelajaran Matematika Secara Daring Pada Siswa Kelas Vi Sd Karangturi. *Intelligentes Jurnal Pendidikan Fisika Dan Sains*, 2.
- Wandini, A. S., & Lubis, F. Y. (2021). Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran secara Daring pada Belajar dari Rumah (BDR) jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP). *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1985–1997.
- Arif Wiyat Purnanto dan Astuti Mahardika. “Pelatihan Pembuatan Soal Interaktif Dengan Program Wondershare Quiz Creator Bagi Guru Sekolah Dasar Di Kota Magelang”, *Warta LPM*, Vol.XIX, No.2, 2017, hal 142
- Joko maryanto (2019) , Pengembangan media evaluasi menggunakan wondershare quiz creator mapel biologi di SMA Negeri Boyolali 1, diakses pada <http://jokomaryanto.gurusiana.id/article/pengembangan-media-evaluasi-menggunakan-wondershare-quiz-creator-mapel-biologi-disma-negeri-1-boyolali-519435>, tanggal 18 Maret 2022
- Tejo Nurseto, “Membuat media pembelajaran yang menarik”, *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, Vol VIII, No.1, 2011, hal 20