

PENGEMBANGAN MATERI TEST BERBASIS *QUESTION-WRITER* BAGI GURU SMP MUHAMMADIYAH 4 SEMARANG

Lilie Soepriatmadji¹, Endang Yuliani Rahayu², Agnes Widyaningrum³, Yulistiyanti⁴
Sastra Inggris, Fakultas Hukum dan Budaya, Universitas Stikubank
e-mail: ¹lilieksopriatmadji@edu.unisbank.ac.id, ²endangyuliani@edu.unisbank.ac.id,
³agneswidyaningrum@edu.unisbank.ac.id, ⁴yulistiyanti@edu.unisbank.ac.id

Abstract

The pandemic period has had an impact on human behavior in daily activities, especially the behavior of educators. Teachers must work hard to improve their professionalism, particularly in the area of learning media, because they must teach online. They were introduced to Question Writer, a software that may help design test items that can be administered online. Aiming at educating teachers with abilities in using media, particularly in creating online assessments. The teachers at SMP Muhammadiyah 4 Semarang were overjoyed with the program because it could be used to create assessments for all subjects. After the training, the school principal agreed that his instructors would be aided in creating this Question Writer-based test items.

Keywords: *Pandemic, Question Writer, test items*

Abstrak

Masa pandemi telah mempengaruhi perilaku manusia dalam menjalani aktivitas keseharian tidak terkecuali perilaku para praktisi pendidikan. Guru harus berjuang melakukan elevasi terhadap profesionalisme dirinya terutama terkait dengan media pembelajaran lantaran mereka harus mengajar secara daring. Dalam rangka mengupayakan pembekalan diri guru dengan ketrampilan penggunaan media, khususnya membuat butir test secara daring mereka diperkenalkan dengan Question Writer, sebuah software yang dapat membantu membuat test yang dapat disajikan secara daring. Para guru SMP Muhammadiyah 4 Semarang menyambut dengan antusias dengan alat itu karena dapat digunakan untuk membuat test untuk semua mata pelajaran. Kepala sekolahpun selanjutnya membuat kesepakatan agar para gurunya didampingi dalam membuat butir test berbasis Question Writer ini sesuai pelatihan.

Kata kunci: *pandemic, Question Writer, butir tes*

1. PENDAHULUAN

SMP MUHAMMADIYAH 4 SEMARANG merupakan sekolah menengah pertama yang berlokasi di Semarang Barat dengan komposisi guru wanita lebih dari separuh dan dengan jumlah guru sekitar 20 orang. Sekolah ini mampu menunjukkan perkembangannya. Salah satu indikasinya adalah bertambahnya animo siswa untuk bersekolah di SMP tersebut. Karena itulah maka pada tahun pendidikan 2012-2013 kala itu terjadi penambahan lokal satu kelas, yaitu kelas tujuh (7). Indikasi lainnya adalah perbaikan gedung dan penambahan ruangan

kelas. Peningkatan sarana gedung dan ruang tersebut perlu dibarengi dengan peningkatan layanan pendidikan oleh para gurunya. Sesuai modul pelatihan penguatan kepala sekolah [1] bahwa keberhasilan program pendidikan melalui proses belajar mengajar sangat dipengaruhi oleh banyak faktor, salah satu di antaranya adalah tersedianya sarana dan prasarana pendidikan yang memadai. Sarana dan prasarana pendidikan merupakan salah satu sumber daya yang penting dan utama dalam menunjang proses pembelajaran di sekolah. Agar tujuan itu tercapai, maka perlu adanya pengelolaan sarana dan prasarana sekolah yang baik.

Beberapa upaya telah dilakukan oleh pihak sekolah untuk melakukan kerjasama dengan instansi lain, termasuk dengan FTI Unisbank Semarang dalam pelatihan-pelatihan terkait dengan teknologi informasi. Kerjasama tersebut dimaksudkan untuk meningkatkan daya layanan guru dalam proses pendidikan. Salah satu daya layanan guru dalam bidang profesi meliputi mendidik, mengajar, dan melatih. Mendidik berarti meneruskan dan mengembangkan nilai-nilai hidup. Mengajar berarti meneruskan dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi, sedangkan melatih berarti mengembangkan keterampilan-keterampilan pada siswa [2]. SMP Muhammadiyah 4 sebagai lembaga pendidikan menengah memiliki banyak potensi yang perlu terus ditingkatkan, termasuk kemampuan guru untuk memanfaatkan produk *computational linguistics* sebab tidak semua guru memiliki ketrampilan dan kemampuan dibidang *computational linguistics*.

Dengan usia yang beragam dari yang masih muda hingga yang sudah cukup umur, dengan rata-rata guru wanita ternyata para guru SMP Muhammadiyah 4 Semarang, berdasarkan informasi dari Waka Kurikulum, tetap dinamis dalam berkarya sebagai pendidik. Dengan modal itu pulalah maka tim pengabdian kepada masyarakat Sastra Inggris Universitas Stikubank Semarang akhirnya melangkahhkan kaki untuk membantu meningkatkan sebagian kecil kemampuan guru, khususnya bidang pembuatan butir tes yang dapat dioperasikan secara off-line maupun on-line. Hal ini juga dilakukan sebagai jawaban atas situasi dimana saat ini sekolah masih harus dilakukan secara daring atau model separuh hybrid [3].

2. PERMASALAHAN KHALAYAK SASARAN

Kemajuan teknologi informatika (computer) sudah merambat begitu jauh keseluruh sektor baik formal maupun informal, tak terkecuali sektor pendidikan, yakni dengan berkembangnya *e-learning*, sebuah metode dengan menggunakan *software* tertentu, untuk tujuan pembelajaran [4]. Di sini siswa tidak selalu harus berhadapan langsung dengan guru, namun sebaliknya dapat mengakses materi melalui media *internet* secara interaktif di depan computer, baik PC atau laptop/notebook milik pribadi di rumah, fasilitas sekolah atau sewa pakai (warnet). Tentu saja hal tersebut di atas menjadi tantangan para guru untuk dapat menguasai teknologi informatika yang berhubungan dengan *e-learning*, seperti *Question Writer*.

Dengan *software* ini, guru dapat mengembangkan butir tes (True-False, Multiple Choice, Multiple Response, Completion, Matching, Sequencing maupun Essay) [5]. Setelah butir tes, guru bisa meng-*upload* ke dalam satu halaman khusus *blog* milik guru atau menyimpan dalam File Shockwave Flash (swf) atau dalam file jenis HTML dan dapat diputar ulang dengan Winamp atau Flash. Siswa tinggal mengakses test melalui komputer atau HP masing-masing, dan jawaban

langsung terkirim ke email guru atau siapapun sesuai dengan setting. Gurupun dapat membuat umpan balik dan mengirimkan kembali kepada siswa melalui email atas hasil kerja siswanya. Masih banyak kelebihan-kelebihan Question Writer, antara lain: mengolah skor secara instan, butir tes dan latihan/drill dapat disesuaikan dengan urutan silabus/kurikulum, dsb., yang secara rinci dipaparkan pada saat pelaksanaan pengabdian sesuai judul.

2.1 Tujuan dan Manfaat Pelatihan

Sesuai dengan permasalahan tersebut di atas maka pelatihan ini bertujuan untuk:

1. mengenalkan software Question Writer kepada para guru (khususnya guru SMP Muhammadiyah 4 Semarang).
2. memfasilitasi kegiatan sumbang saran terkait dengan model pengembangan butir tes online/offline interaktif atau latihan/drill berbasis software Question Writer.

2.2 Manfaat pelatihan

Adapun manfaat pelatihan ini menyangkut tiga pihak yang berkepentingan. Pertama, bagi para guru, mereka akan dapat mengembangkan test online/offline interaktif atau latihan/drill berbasis software QW dalam berbagai bentuk. Kedua, bagi manajemen sekolah, hal ini merupakan nilai tambah yang bersifat promotional, artinya dengan tersedianya model test atau latihan/drill online/offline interaktif, maka sekolah yang bersangkutan akan lebih kompetitif dalam mutu jika dibanding dengan sekolah sejenis. Sedangkan yang ketiga adalah bagi para siswa karena dengan tersedianya model tes atau latihan/drill maka mereka dapat berlatih mengerjakan tes dan latihan/drill *online* maupun *offline*.

Manfaat lain adalah terjalinnya hubungan antar lembaga yang semakin harmoni sehingga tidak menutup kemungkinan terjalinnya ikatan untuk secara bersama terus mengembangkan dan menyediakan model tes/latihan/drill bagi kepentingan peserta didik dalam kerangka pengabdian pada masyarakat yang berkesinambungan.

3. METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

3.1 Pelaksana

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMP Muhammadiyah 4 Semarang dilakukan dengan membagi tugas tim: (a) ketua merangkap anggota satu menyediakan software Question Writer versi 4.2 lengkap dengan lisensinya untuk dilakukan instalasi ke masing-masing laptop peserta pelatihan, menyediakan piranti dotnetfx dan fash player agar program dapat berjalan sebagaimana diharapkan, membuat manual yang dapat dirujuk sewaktu-waktu oleh peserta setelah pelatihan, khususnya sebagai pendamping peserta pelatihan setelah pelaksanaan pelatihan. (b) anggota dua memandu memulai piranti QW, memandu membuat butir tes berjenis *True-False*. (c) anggota tiga memandu membuat butir tes berjenis *Multiple Choice*, *Multiple Response*, dan *Completion*, memandu cara mengganti tema, mengisi gambar dan suara. (d) anggota empat memandu membuat butir tes berjenis *Sequencing*, *Matching*, dan *Essay*, memandu menyimpan file, mempublikasikan butir tes.



Instalasi QW, dotnetfx dan flash player pada desk top peserta



Memeriksa butir tes Multiple Choice, Multiple Response, dan Completion



Memandu membuat butir tes berjenis Multiple Choice, Multiple Response, dan Completion



Pengecekan butir tes Sequencing, Matching, dan Essay

3.2 Bentuk pelaksanaan kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan dengan memberikan pelatihan pembuatan butir tes. Adapun langkahnya sebagai berikut:

1. Cara instalasi piranti QW
2. Penjelasan perlunya tambahan piranti (dotnetfx dan flash player)
3. Penjelasan prosedur pengoperasian QW
4. Pemberian contoh model pengembangan butir tes berbasis QW
5. Praktek mengembangkan butir tes berbasis QW dalam berbagai bentuk
6. Praktek mengubah tema, mengisi suara dan gambar
7. Praktek menyimpan file
8. Praktek *upload* file butir tes

4. EVALUASI DAN HASIL KEGIATAN

Evaluasi dilakukan segera setelah hasil pelatihan dilaksanakan karena pelatihan bertujuan menelorkan keluaran berupa ketrampilan. Indikasinya adalah:

- a. Keberhasilan
Seluruh peserta pelatihan dapat mengikuti dan mencoba membuat butir tes sesuai dengan mata pelajaran yang diembannya. Mereka telah mampu membuat butir tes meskipun dengan jumlah butir yang hanya 5 pertanyaan. Mereka juga paham cara menyimpan file dan mempublishnya.
- b. Indikator keberhasilan
Indikator keberhasilan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMP Muhammadiyah 4 Semarang tercermin pada: (1) laptop telah terinstalasi dengan program QW dan dapat dijalankan. (2) peserta latihan berhasil membuat butir tes apapun jenisnya (sesuai dengan kemampuan program QW meskipun hanya dengan jumlah pertanyaan yang sangat sedikit. (3) peserta latihan berhasil menyimpan file butir tes hasil kreasinya. (4) peserta latihan berhasil mempublish file butir tes hasil kreasinya untuk dapat diunggah atau dijalankan dengan media Mozilla, Winam maupun Window Media Player atau media lainnya.
- c. Sebagaimana disampaikan di awal laporan ini bahwa jumlah guru mencapai sekitar 20 orang. Namun karena ada kegiatan lainnya, 5 orang guru berhalangan hadir sehingga hanya 15 peserta yang aktif dalam pelaksanaan pelatihan. Kelimabelas peserta ternyata menunjukkan antusiasme yang sangat tinggi dengan mengikuti pelatihan dengan seksama dan tidak segan bertanya jika memang menemui kesulitan. Tentu kendala

selalu ada apapun kegiatannya. Pada pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat di SMP Muhammadiyah 4 Semarang, peserta juga mengalami hambatan, diantaranya: (a) Laptop belum terdukung piranti dotnetfx dan flash player sehingga tim harus membantu menginstall ke laptop peserta agar peserta dapat menjalankan QW dengan baik. (b) Fasilitas Hotspot sempat macet sehingga tidak memungkinkan mempraktekan hasil kerja peserta secara on-line dengan serentak. Hanya guru yang kebetulan membawa modem dapat mempraktekan kinerja produk pelatihan secara on-line.

- d. Yang menggembirakan adalah bahwa peserta juga sudah siap dengan beberapa bank pertanyaan yang kemudian dapat mereka manfaatkan untuk mendorong kinerja dalam pelatihan, khususnya saat praktek membuat materi latihan / drill / tes dalam berbagai jenis (TF, MC, MR, Completion, Matching, Sequencing, dan Essay).

5. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Dari pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMP Muhammadiyah 4 Semarang dapat disimpulkan bahwa:

- Piranti QW merupakan piranti yang menarik dan mampu mendorong guru untuk mencoba meningkatkan layanan pendidikan melalui penyediaan materi latihan / drill / tes buatan guru sendiri. Dengan demikian guru dapat lebih leluasa untuk menyesuaikan materi pelajaran dengan materi latihan / drill / tes.
- Dengan piranti QW guru memiliki pilihan untuk menjadikan produk QW sebagai latihan dalam konteks memperkaya pemahaman siswa, sebagai drill untuk memberikan penguatan akan apa yang telah diajarkan di kelas, atau sebagai tes yaitu untuk mengukur tingkat keberhasilan pembelajaran tertentu.

5.2 Saran

Mengingat manfaat piranti QW maka perlu disarankan kepada guru, khususnya guru SMP Muhammadiyah 4 Semarang, untuk senantiasa mengembangkan materi pembelajaran dengan memanfaatkan piranti tersebut. Harapannya sekolah dapat memiliki bank latihan / drill / tes produk QW untuk berbagai jenis latihan / tes dan mata pelajaran.

Harapan bagi tim pelaksana pengabdian kepada masyarakat adalah agar dapat melakukan kegiatan pendampingan dalam membuat latihan / drill / tes produk QW khususnya kepada guru SMP Muhammadiyah 4 Semarang dan secara umum kepada guru-guru sekolah lain bila dimungkinkan.

6. DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Sambodo, *Pengelolaan Sarana dan Prasarana Sekolah (MPKKS-SAR)*. 2019.
- [2] A. Sopian, "Tugas, Peran, Dan Fungsi Guru Dalam Pendidikan," *Raudhah Proud To Be Prof. J. Tarb. Islam.*, vol. 1, no. 1, pp. 88–97, 2016.
- [3] H. Muhammad, "Menyiapkan Pembelajaran di Masa Pandemi: Tantangan dan Peluang," *Kementeri. Pendidik. dan Kebud.*, pp. 1–22, 2020.
- [4] B. Adipura, "Pengaruh Model pembelajaran Sains-Teknologi-Masyarakat

- dalam Meningkatkan Literasi Sains dan Teknologi ditinjau dari Gaya Kognitif Siswa,” *Al-Tadzkiyyah J. Pendidik. Islam*, vol. 8, pp. 75–83, 2012.
- [5] A. Rosaline, “Penelitian ini menyelidiki efektivitas tes berbasis komputer menggunakan,” vol. 1, no. 1, pp. 1–13, 2017.