

PENINGKATAN KOMPETENSI GURU MELALUI PELATIHAN PERANCANGAN SOAL BERBASIS KOMPUTER

Rochmawati¹, Susanti², Agung Listiadi³, Eko Wahjudi⁴, Suci Rohayati⁵

¹Universitas Negeri Surabaya. Email : rochmawati@unesa.ac.id

²Universitas Negeri Surabaya. Email : susanti@unesa.ac.id

³Universitas Negeri Surabaya. Email : agunglistiadi@unesa.ac.id

⁴Universitas Negeri Surabaya. Email : ekowahjudi@unesa.ac.id

⁵Universitas Negeri Surabaya. Email : sucirohayati@unesa.ac.id

ABSTACT

A teacher should be updating IT currently is already widely used, one of which is the designing problems based IT at school in this regard problems online. The purpose of this training is to know how the implementation of the training design tool evaluation software with quis creator for teachers MGMP Se-Sidoarjo; and to conduct an evaluation of the implementation of the training software quis creator. This training method using direct instruction. The results showed that the implementation of the training training evaluation tool design software quis creator for teachers MGMP Sidoarjo is going well and according to the schedule already agreed. In total there are four activities followed by participants in a series of training activities. Training activities include the introduction of an application in the evaluation of learning, installation software advocates for problems such as subjects.; 2) Evaluation of implementation of training software quis creator, trainees feel happy and want advanced training.

Keywords: IT, software training, reserved online

ABSTRAK

Seorang guru harus mengupdate IT yang saat ini sudah banyak digunakan, salah satunya adalah merancang soal-soal yang berbasis IT di sekolah dalam hal ini soal-soal *online*. Tujuan pelatihan ini adalah untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan pelatihan perancangan alat evaluasi dengan *software quis creator* bagi guru-guru MGMP Se-Sidoarjo; dan untuk melakukan evaluasi pelaksanaan pelatihan *software quis creator*. Pelatihan ini menggunakan metode *direct instruction*. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa pelaksanaan pelatihan perancangan alat evaluasi *software quis creator* bagi guru-guru MGMP Se-Sidoarjo berjalan dengan baik dan sesuai dengan jadwal yang sudah disepakati. Secara keseluruhan terdapat empat kegiatan yang diikuti oleh peserta dalam rangkaian kegiatan pelatihan ini. Kegiatan pelatihan antara lain pengenalan aplikasi dalam evaluasi pembelajaran, *penginstallan software* pendukung untuk soal-soal mata pelajaran.; 2) Evaluasi Pelaksanaan Pelatihan *software quis creator*, peserta pelatihan merasa senang dan menginginkan pelatihan lanjutan.

Kata kunci: IT, pelatihan software, soal online

PENDAHULUAN

Teknologi untuk saat ini merupakan kebutuhan penting di era globalisasi saat ini karena teknologi merupakan salah satu faktor yang membentuk globalisasi itu sendiri. Selengkapnya ada tiga faktor yang membentuk globalisasi dan menjadi ciri pokok dalam era ini, yakni kemajuan teknologi, informasi dan transportasi. Pada kondisi yang tanpa batas, seiring dengan perkembangan teknologi informasi yang begitu cepat semua informasi mudah didapatkan hanya dalam hitungan detik.

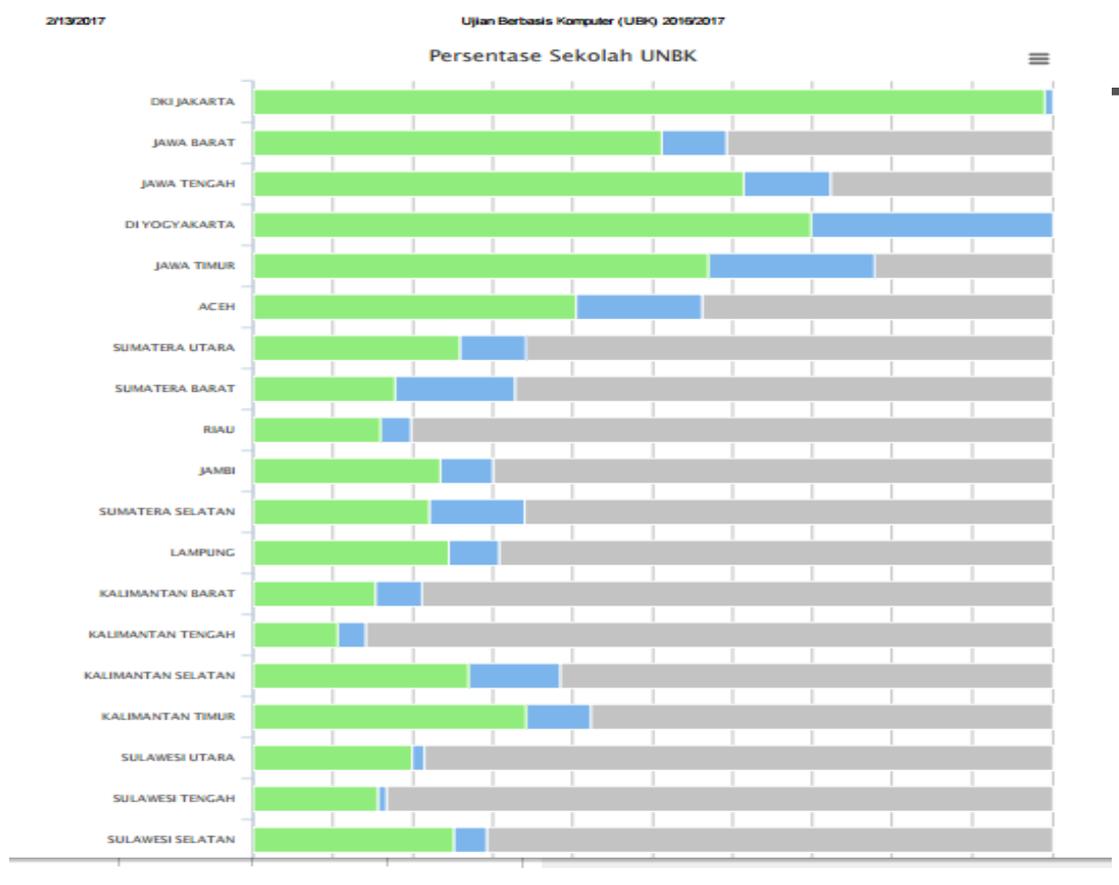
Gagne & Briggs mengemukakan bahwa media informasi dapat merangsang siswa untuk belajar (Sadiman, 2010:6). Hal serupa juga diungkapkan Hamalik (2008:200), bahwa media pembelajaran yang berbasis IT dapat menumbuhkan keinginan dan minat yang baru, meningkatkan motivasi dalam kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain itu, dengan menggunakan media juga dapat mencegah kebosanan serta memperkuat pemahaman pada materi yang diajarkan sehingga kesulitan belajar siswa teratasi (Miarso, 2005:459). Selain kaitannya dengan motivasi, pentingnya media pembelajaran yang berkaitan dengan IT juga berkaitan dengan kemandirian belajar. Seperti yang disampaikan Arsyad (2007:26), bahwa media pembelajaran memungkinkan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya. Saat ini banyak sekali media yang berbasis IT digunakan didalam pembelajaran disekolah dan alangkah baiknya juga media pembelajaran yang berupa soal-soal atau alat evaluasi digunakan disekolah atau dalam dunia pendidikan formal maupun non formal. Arsyad (2007:29) mengelompokkan media pembelajaran menjadi empat, yaitu media teknologi cetak, media teknologi audio-visual, media teknologi berbasis komputer, dan media gabungan teknologi cetak dan komputer. Salah satu jenis media teknologi berbasis komputer ialah media tutorial. Media tutorial adalah media yang berisi panduan tentang cara menjelaskan sesuatu, baik materi pembelajaran atau pelatihan (training) maupun proses pengoperasian suatu sistem (hardware & software) (Aripin, 2009:1).

Sekolah merupakan lembaga pendidikan termasuk salah satu komponen yang harus menerapkan teknologi. Di Indonesia aplikasi komputer telah resmi menjadi bagian kurikulum di tingkat sekolah selama kurang lebih dua dasawarsa terakhir ini, bahkan penggunaan teknologi komputer telah dikenalkan sejak usia pra sekolah. Di tingkat sekolah lanjutan khususnya SMA, pemerintah telah mengembangkan kurikulum ekonomi/akuntansi untuk menyikapi perkembangan lingkungan masyarakat (bisnis dan industri) serta pemerintahan.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menjelaskan, banyak manfaat yang diperoleh dengan penerapan sistem ujian nasional berbasis komputer (UNBK). Meski belum menjangkau ke seluruh sekolah di Indonesia, UNBK dinilai lebih efisien dibandingkan ujian nasional berbasis kertas. Sedikitnya, dikatakan ada empat manfaat dalam UNBK. Pertama, UNBK meminimalisir kemungkinan naskah soal datang terlambat, tertukar atau salah cetak. Kedua, proses penilaian dan pengumpulan soal jadi lebih mudah. *Ketiga*, ujian nasional memungkinkan untuk dilakukan sekali dalam setahun, sehingga siswa lebih singkat menunggu ujian nasional berikutnya. Dan

yang terakhir, hasil ujian nasional dapat diumumkan jauh lebih cepat, sehingga siswa dapat memiliki banyak waktu untuk persiapan menuju ke jenjang yang lebih tinggi."UNBK pun mendorong terwujudnya efektifitas, efisiensi, dan transparansi penyelenggaraan ujian nasional . Selain itu, dalam evaluasi UNBK tahun 2015, tingkat kecurangan UNBK adalah nol. Sementara, tingkat kecurangan yang bervariasi ditemukan pada ujian nasional berbasis pensil dan kertas (sumber <https://ubk.kemdikbud.go.id/>). Adapun data pelaksanaan UNBK di Indonesia adalah sebagai berikut :

Gambar 1 UNBK 2015



sumber <https://ubk.kemdikbud.go.id/>

Pelaksanaan Ujian Nasional Berbasis Komputer (UNBK) sekolah menengah atas dan sederajat hari pertama, Senin, 4 April 2016, di Kabupaten Sidoarjo, Provinsi Jawa Timur, diwarnai sejumlah kendala. Di SMA Negeri 1 Sidoarjo, misalnya, saat para peserta serius mengerjakan soal pelajaran bahasa Indonesia, tiba-tiba *server down* sehingga mengakibatkan *trouble* dan *loading* lama. Selain itu, di salah satu ruang kelas, semua komputer peserta tiba-tiba *log out* sendiri. Meski hanya berlangsung sekitar lima menit, hal itu mengakibatkan para peserta panik. (sumber Tempo, 4 april 2016). Adapun data guru-guru yang tergabung dalam MGMP adalah sebagai berikut :

Tabel 1.1 Peserta Pelatihan

NO	NAMA	ASAL SEKOLAH
1	Henik Yulia	SMAN 2 LAMONGAN
2	Hernawati	SMAN 3 TUBAN
3	Nuri Hayati	SMAN 9 SBY
4	Retno Murti Setyorini	SMAN 22 SBY
5	It Indrasari	SMAN 1 MOJOSARI
6	Choirun Nisa	MAN KOTA MOJOKERTO
7	Eko Purmbayun	MAN KOTA MOJOKERTO
8	Dwi Wahyu Retno, A	SMAN 21 SBY
9	Anis Istibsyaroh	SMA 2 MOJOKERTO
10	Wiwik Andaymti	SMA 2 MOJOKERTO
11	Machmuda Iriani	SMA 2 MOJOKERTO
12	Misti	SMAN 1 MOJOKERTO
13	Etty Suryani	SMA TAMAN SISWA
14	Titin Uswati	SMAN 3 MOJOKERTO
15	Grace Margarete	SMA PETRA 1
16	Albertin Nopi Yundari	SMA PETRA 1
17	Catur Dyah Riswandini	SMA PETRA 1
18	Gunawan Sulastomo	MAN SIDOARJO
19	Ikhwatun Nisak	SMAN 19 SBY
20	Andria Agustin	SMAN 10 SBY
21	ROHMAD	SMAN 10 SBY

Sumber : Peserta PKM 2017

Berdasarkan hasil pertemuan dengan guru-guru SMA yang tergabung dalam Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) diketahui bahwa sebagian besar guru-guru yang mengajar mata pelajaran ekonomi/akuntansi belum memiliki pengetahuan dan kemampuan dalam merancang soal-soal yang berbasis komputer dalam pembelajaran akuntansi. Pada umumnya perangkat komputer yang dimiliki sekolah-sekolah lebih ditujukan untuk kegiatan ekstra kurikuler dengan pengenalan program *Microsoft*. Komputer disekolah belum digunakan secara maksimal untuk berlatih *try out*/simulasi soal ujian nasional oleh guru-guru SMA di kota Sidoarjo, disebabkan guru-guru belum memiliki kemampuan atau keterampilan yang diperlukan dalam merancang dan mengoperasikan aplikasi soal berbasis komputer, terutama untuk program-program aplikasi yang baru.

Permasalahan yang dihadapi mitra adalah, bahwa mitra dalam hal ini adalah guru-guru yang tergabung dalam MGMP ekonomi/akuntansi belum memiliki kemampuan dalam menyusun dan menggunakan soal ujian nasional berbasis komputer. Padahal guru perlu memiliki kemampuan untuk merancang soal ujian nasional berbasis komputer agar dapat dipergunakan untuk simulasi/*try out* untuk siswanya.

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini adalah : 1. Untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan pelatihan perancangan alat evaluasi dengan *software quis creator* bagi guru-guru MGMP Se-Sidoarjo; 2. Untuk melakukan evaluasi Pelaksanaan Pelatihan *software quis creator*.

Solusi yang ditawarkan untuk guru-guru dalam meningkatkan kemampuan merancang soal ujian nasional berbasis komputer adalah dengan mengadakan pelatihan penyusunan soal berbasis komputer dengan aplikasi *wondershare*. Setelah guru

mendapatkan pelatihan ini, diharapkan mereka dapat menggunakan aplikasi software wondershare dalam penyusunan soal ujian nasional berbasis komputer untuk simulasi/*tryout* bagi siswanya.

METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan dalam pelatihan ini adalah metode *direct instruction*. Dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan dengan menempuh langkah-langkah pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat (PKM) sebagai berikut :

1. Koordinator Lapangan

Pada hari Senin tanggal 10 Juli 2017 Tim PKM melakukan koordinasi dengan ketua MGMP Ekonomi/Akuntansi SMA Se-Sidoarjo tentang pelaksanaan pelatihan penyusunan soal berbasis komputer bagi guru-guru SMA dan tempat pelatihan di laboratorium komputer Fakultas Ekonomi Unesa.

2. Persiapan pelaksanaan PKM, kegiatan ini dilaksanakan pada hari Jumat tepatnya tanggal 18 Agustus 2017 dengan agenda sebagai berikut :

- a. Melakukan koordinasi dengan ketua MGMP SMA Se-Sidoarjo.
- b. Menyiapkan sarana dan prasarana yang dibutuhkan dalam pelatihan.

3. Pelaksanaan

Pada hari Sabtu tepatnya tanggal 23 September 2017 dilaksanakan kegiatan PKM ini dibentuk penyaji dalam penyampaian materi kemudian peserta diminta mempraktekkan materi yang telah di paparkan oleh pemateri.

Unesa melalui Lembaga pengabdian kepada masyarakat secara berkesinambungan banyak melakukan Program Pengabdian Pada Masyarakat baik yang ditujukan untuk mahasiswanya maupun masyarakat Indonesia. Dengan berkembangnya peradaban dunia yang semakin menuntut penggunaan teknologi informasi dalam kehidupan sehari-hari, maka siapa yang tidak menggunakan perkembangan teknologi ini akan menjadi bangsa yang tertinggal dan pada akhirnya akan tergerus jaman. Program kegiatan ini memfokuskan untuk membantu para guru-guru yang tergabung dalam MGMP ekonomi/akuntansi di wilayah Sidoarjo untuk dapat menghadapi tantangan jaman dengan mengenalkan pelatihan penyusunan soal berbasis komputer sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan siswanya dalam menghadapi UNBK melalui simulasi soal berbasis komputer.

Program kegiatan yang dirancang ini telah disesuaikan dengan kemampuan sumberdaya yang menanganinya. Dr. Agung Listiadi, S.Pd, M.Ak adalah pengampu untuk program aplikasi komputer, anggaran perusahaan dan akuntansi keuangan lanjutan. ; Rochmawati, S.Pd, MAk memiliki kompetensi dalam bidang aplikasi komputer dan akuntansi keuangan. Dr. Susanti, M.Si adalah pengampu akuntansi keuangan menengah dan PPP, sehingga memiliki kompetensi dalam pembelajaran akuntansi. Drs. Eko Wahyudi, M.Si adalah pengampu akuntansi keuangan dan PPP, sehingga memiliki kompetensi dalam pembelajaran akuntansi. Suci Rohayati, S.Pd, M.Pd adalah pengampu mata kuliah *assessment* sehingga memiliki kemampuan dalam evaluasi pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini dilakukan bertempat di sekretariat MGMP Ekonomi/Akuntansi SMA dan dilaboratorium komputer Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Surabaya (Unesa). Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dalam bentuk pelatihan *software quis creator* yang ditujukan untuk guru-guru Ekonomi/Akuntansi Sekolah Menengah Atas (SMA) yang tergabung dalam forum MGMP Se-Sidoarjo yang berjumlah 35 orang.

Kegiatan pelatihan *software quis creator* ini dilaksanakan bagi guru-guru SMA MGMP Se-Sidoarjo dengan harapan nantinya mereka akan menyusun dan mensimulasikan soal-soal ekonomi/akuntansi berbasis komputer tersebut agar para siswa tersebut dapat dan terbiasa mengerjakan soal-soal dengan berbasis IT terutama dalam rangka persiapan/ *tryout* menghadapi ujian Nasional yang telah menggunakan *system online*.

1. Pelaksanaan pelatihan perancangan alat evaluasi dengan *software quis creator* bagi guru-guru MGMP Se-Sidoarjo.

Pelatihan perancangan alat evaluasi dengan *software quis creator* ini dilaksanakan di ruang laboratorium komputer (gedung G9) Fakultas Ekonomi Unesa. Dalam laboratorium komputer tersebut terdapat 40 unit komputer sehingga masing-masing peserta dapat menggunakan satu unit komputer. Selain komputer laboratorium juga terdapat AC, LCD dan *sound system*. Laboratorium komputer juga telah memiliki jaringan yang dapat digunakan secara online. Hal ini sangat mendukung pelaksanaan pelatihan *software quis creator* serta memungkinkan terlaksananya pelatihan dengan lancar dan nyaman bagi peserta.

Kegiatan pelatihan perancangan alat evaluasi dengan *software quis creator* ini dilaksanakan bagi guru-guru SMA MGMP Se-Sidoarjo dengan harapan nantinya mereka akan menyusun dan mensimulasikan soal-soal berbasis komputer tersebut pada siswanya agar para siswa tersebut dapat terbiasa mengerjakan soal-soal yang berbasis komputer, terutama dalam *try out* menghadapi ujian nasional. Apalagi saat ini merupakan era globalisasi dimana menuntut penyelesaian yang cepat dan akurat setiap soal dengan berbasiskan teknologi, sehingga meminimalkan praktik kecurangan dan mampu bersifat *paperless*. Selain itu hasil pengerjaan soal berupa *score* dapat langsung dimunculkan berikut dengan *passinggrade* dari soal tersebut. Soal juga dapat diacak sampai dengan beberapakali, dan dapat pula disetting hanya pihak tertentu yang memiliki *password* yang bias membukanya. Hal ini dapat terealisasi apabila didukung dengan teknologi yang modern. Salah satunya adalah dengan *software quis creator*. Sehubungan dengan makin kompleksnya tugas-tugas guru disekolah, maka penyelesaian tugas dengan cepat namun akurat dapat mendukung kesuksesan pekerjaan seorang guru. Sehingga personal yang dapat menguasai *software quis creator* sangat dibutuhkan oleh guru dalam membantu tugasnya terutama dalam kaitannya dengan penilaian/asesmen.

Adapun dalam kegiatan pelatihan ini, model pembelajaran dalam pelatihan ini yang digunakan adalah pembelajaran langsung. Instruktur menyampaikan materi (teori sekaligus praktek) selanjutnya peserta diminta mengoperasikan *software quis creator*

sesuai yang diajarkan instruktur. Instruktur berjalan mengelilingi peserta untuk membantu mengarahkan peserta yang mungkin mengalami kesulitan. Hal ini dilakukan dibantu oleh tim PKM sendiri yang memang memiliki kemampuan mengoperasikan *software quis creator*. Diharapkan peserta dapat beraktivitas dengan baik dalam kegiatan pelatihan dan tidak mengalami kesulitan mengoperasikan *software quis creator* karena adanya pendamping yang akan membantu mereka jika menemukan kesulitan. Hal ini berdasarkan wawancara dengan beberapa peserta. Ketika materi terakhir pelatihan pun, peserta masih nampak semangat dengan pelatihan *software quis creator* ini. Pada jam terakhir kegiatan pelatihan, waktu pelatihan diperpanjang beberapa jam. Hal ini dilakukan dengan mempertimbangkan permohonan peserta agar waktu pelatihan ditambah karena mereka ingin benar-benar menguasai operasional *software quis creator* ditambah karena mereka benar-benar menguasai operasional *software quis creator* tersebut. Bahkan setelah penutupan kegiatan pelatihan, beberapa peserta meminta agar diadakan pelatihan lanjutan. Ini menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan *software quis creator* ini sangat diminati dan dapat dikatakan bahwa kegiatan PKM ini berjalan sukses.

Tanggapan Pelaksanaan Pelatihan

Kegiatan pelatihan yang dilakukan oleh tim PKM FE perlu dievaluasi untuk mengetahui efektivitas pelaksanaan dari pelatihan. Evaluasi dilakukan melalui penyebaran angket. Hasil evaluasi digunakan untuk perbaikan pada kegiatan selanjutnya. Adapun data yang diperoleh dari penyebaran angket adalah sebagai berikut :

Tabel 1.3 Respon *quis creator*

No	Keterangan	Respon	Prosentase	
1	Bagaimana pendapat anda tentang materi yang disajikan?	a. Tampilan quis creator	Kurang : Cukup : Baik :20	Cukup 7,5% dan Baik 92,5%
		b. Tahap kerja program quis creator	Kurang : Cukup : 2 Baik :18	
		c. Membuat soal dengan quis creator	Kurang : Cukup : 2 Baik :18	
		d. Melakukan penilaian dengan quis creator	Kurang : Cukup : Baik :20	
		e. Melakukan setting waktu dalam soal	Kurang : Cukup : 3 Baik :17	
		f. Mepublish soal	Kurang : Cukup : 2 Baik :18	
2	Bagaimana pendapat anda mengenai penyajian ?	a. Penguasaan materi	Kurang : Cukup : Baik :20	Cukup 6% dan Baik 94%
		b. Cara penyampaian materi	Kurang : Cukup : Baik :20	
		c. Penggunaan bahasa	Kurang :	

		dalam penyampaian materi	Cukup : 3 Baik :17	
		d. Penggunaan media dalam penyampaian materi	Kurang : Cukup : Baik :20	
		e. Interaksi penyaji dan peserta	Kurang : Cukup : 3 Baik :17	
3	Bagaimana pendapat anda tentang	a. Pemahaman tentang materi yang disajikan	Kurang :1 Cukup : 3 Baik :16	Kurang 2% Cukup 13% Dan Baik 85%
		b. Manfaat yang anda peroleh	Kurang :1 Cukup : 2 Baik :17	
		c. Hal - hal baru yang anda peroleh	Kurang : Cukup : Baik :20	
		d. Situasi pelaksanaan pelatihan	Kurang : Cukup : 3 Baik :17	
		e. Ketepatan waktu dalam pelaksanaan.	Kurang :2 Cukup : 3 Baik :15	

Sumber : Angket Peserta Pelatihan *software quis creator*

Deskripsi hasil pelaksanaan pelatihan seperti tampak pada Tabel 4. 2 dapat dijelaskan lebih anjut sebagai berikut :

- a. Pendapat guru-guru Ekonomi SMA MGMP Se-Sidoarjo tentang materi yang disajikan oleh tim penyaji PKM FE Unesa yang meliputi : tampilan *quis creator* dengan *software quis creator*; tahap kerja program *quis creator*; Membuat soal dengan *quis creator*; Melakukan penilaian dengan *quis creator*; Melakukan setting waktu dalam soal dan Mempublish soal. Dari materi tersebut diatas para peserta pelatihan *quis creator* merespon cukup sebanyak 7,5% dan Baik sebanyak 92,5%
- b. Pendapat guru-guru Ekonomi SMA MGMP Se-Sidoarjo tentang penyajian materi yang disajikan oleh tim penyaji PKM FE Unesa yang meliputi : penguasaan materi; cara menyampaikan materi; penggunaan bahasa dalam menyampaikan materi; penggunaan media dalam penyampaian materi; interaksi penyaji dengan peserta. Dari penyaji materi tersebut diatas para peserta pelatihan *quis creator* merespon cukup sebanyak 6% dan Baik sebanyak 94%.
- c. Pendapat guru-guru Ekonomi SMA MGMP Se-Sidoarjo tentang semua materi yang disajikan oleh tim penyaji PKM FE Unesa yang meliputi : pemahaman tentang materi yang disajikan; manfaat yang diperoleh peserta; hal-hal baru yang diperoleh peserta pelatihan dan ketepatan waktu dalam pelaksanaan pelatihan *quis creator*. Dari data tentang semua materi tersebut diatas para peserta pelatihan *quis creator accounting* merespon kurang sebanyak 2%; cukup sebanyak 13% dan Baik sebanyak 85%.

2. Evaluasi Pelaksanaan Pelatihan *software quis creator accounting*

Untuk mengevaluasi pelaksanaan pelatihan *quis creator* maka peserta pelatihan diharapkan dapat mengoperasikan *software quis creator* walaupun hanya untuk

perusahaan jasa saja. Para peserta pelatihan sangat senang dengan adanya software *quis creator* ini. Hal ini sesuai dengan teori Gagne & Briggs mengemukakan bahwa media informasi dapat merangsang siswa untuk belajar (Sadiman, 2010:6). Hal serupa juga diungkapkan Hamalik (2008:200), bahwa media pembelajaran yang berbasis IT membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain itu, dengan menggunakan media juga dapat mencegah kebosanan serta memperkuat pemahaman pada materi yang diajarkan sehingga kesulitan belajar siswa teratasi (Miarso, 2005:459). Mengingat pentingnya software ini dalam pembelajaran akuntansi di SMA yang ada di Sidoarjo, maka sangat wajar jika para peserta merasa perlu ada tindak lanjut dari pelatihan ini. Tindak lanjut yang dimaksud bisa berarti pelatihan sejenis yang diadakan di lain kesempatan (sebagai pendalaman) maupun peningkatan dari materi yang sudah diberikan pada pelatihan ini. Keinginan peserta terhadap keberlanjutan pelatihan ini sangatlah besar. Hal ini juga terekspresi sangat jelas melalui permintaan perpanjangan waktu di akhir sesi pelatihan.

SIMPULAN

Dari pembahasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa : 1) Pelaksanaan pelatihan perancangan alat evaluasi dengan *software quis creator* bagi guru-guru MGMP Se-Sidoarjo berjalan dengan baik dan sesuai dengan jadwal yang sudah disepakati; 2) Evaluasi Pelaksanaan Pelatihan *software quis creator*, peserta pelatihan merasa senang dan menginginkan pelatihan lanjutan.

SARAN

Terima kasih kami tujukan kepada Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Surabaya yang sudah memberikan bantuan dana untuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) di tahun 2017. Semoga kegiatan ini menjadi sarana untuk membagi ilmu yang kami miliki kepada masyarakat sekitar.

DAFTAR RUJUKAN

- Aripin. (2009). Step by Step Membuat Video Tutorial Menggunakan Camtasia Studio. Bandung: Oase Media.
- Arsyad, A. (2007). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Hamalik, O. (2008). Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem. Jakarta: Bumi Aksara.
- Miarso, Y. H. (2005). Menyemai Benih Teknologi Pendidikan. Jakarta: Kencana.
- Sadiman, A, dkk. (2010). Media Pendidikan: Pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Software Program Wondershare. (2012).

