
Pelatihan Pembuatan Soal Interaktif Menggunakan Quiz Creator bagi Guru- Guru di SD Insan Cendekia

Fauzan Natsir^{1*}, Redo Abeputra Sihombing², Ega Shela Marsiani³, Millati Izzatillah⁴
^{1,2,3,4} Universitas Indraprasta PGRI
* E-mail: fauzan.natsir@gmail.com

Abstrak

Sejarah Artikel

Diterima : 25 Maret 2025

Disetujui : 07 April 2025

Dipublikasikan : 15 April 2025

Kata kunci: Pelatihan, Soal Interaktif, Quiz Creator, Evaluasi Pembelajaran, SD Insan Cendekia

Peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar dapat didukung dengan pemanfaatan teknologi dalam proses evaluasi, salah satunya melalui penggunaan soal interaktif berbasis digital. Namun, masih banyak guru yang menghadapi kendala dalam membuat soal interaktif yang menarik dan efektif karena keterbatasan keterampilan dalam menggunakan perangkat lunak edukasi. Oleh karena itu, program pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk melatih guru-guru di SD Insan Cendekia dalam pembuatan soal interaktif menggunakan Quiz Creator sebagai alat bantu dalam evaluasi pembelajaran. Metode pelatihan yang diterapkan meliputi pemaparan materi, demonstrasi langsung, serta sesi praktik mandiri dengan pendampingan untuk memastikan peserta dapat memahami dan mengaplikasikan materi dengan baik. Evaluasi dilakukan dengan membandingkan tingkat pemahaman guru sebelum dan sesudah pelatihan melalui kuis serta hasil karya soal interaktif yang mereka buat. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan ini meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam menggunakan Quiz Creator, sehingga mereka dapat menciptakan soal interaktif yang lebih menarik, variatif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan guru-guru SD Insan Cendekia dapat mengintegrasikan teknologi dalam proses evaluasi pembelajaran, sehingga meningkatkan keterlibatan siswa, efektivitas asesmen, serta kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

Abstract

Keywords: *Training, Interactive Questions, Quiz Creator, Learning Evaluation, SD Insan Cendekia*

Improving the quality of learning in elementary schools can be supported by the utilization of technology in the evaluation process. One of which is through the use of digital-based interactive questions. However, many teachers still face challenges in creating interesting and effective interactive questions due to limited skills in using educational software. Therefore, this community service program aimed to train teachers at Insan Cendekia Elementary School (SD) in creating interactive questions using Quiz Creator as a tool in learning evaluation. The training method implemented included material presentation, live demonstrations, and guided independent practice sessions to ensure that participants can understand and apply the material properly. Evaluation was carried out by comparing the level of teachers' understanding before and after the training through questionnaires and the quality of the interactive questions they created. The results of the activity showed that this training improved teachers' understanding and skills in using Quiz Creator, enabling them to design interactive questions that are more appealing, varied, and aligned with students' needs. With this training, it is expected that teachers at SD Insan Cendekia can integrate technology into the learning evaluation process, thereby increasing student engagement, assessment effectiveness, and the overall learning quality.

PENDAHULUAN

Penilaian hasil belajar merupakan komponen krusial dalam sistem pendidikan, berfungsi sebagai alat ukur efektivitas penyampaian materi oleh pendidik kepada peserta didik. Meskipun demikian, di tengah pesatnya perkembangan teknologi informasi, masih terdapat sejumlah besar tenaga pengajar yang belum mengoptimalkan pemanfaatan perangkat digital dalam merancang instrumen evaluasi yang interaktif (Natsir et al., 2023). Akibatnya, proses asesmen yang diterapkan cenderung masih berpaku pada metode tradisional dan kurang mampu menarik minat serta antusiasme para siswa. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi teknologi dalam meningkatkan kualitas evaluasi pembelajaran dengan implementasinya di lapangan, sehingga diperlukan upaya untuk menjembatani gap tersebut melalui pelatihan dan pengembangan kompetensi guru dalam menciptakan alat evaluasi yang lebih dinamis dan menarik (Doni et al., 2024). Metode evaluasi tradisional sering kali membatasi kreativitas guru dalam menyusun soal yang variatif dan interaktif, yang pada akhirnya dapat berdampak pada minat belajar serta efektivitas pemahaman siswa. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah dengan menggunakan Quiz Creator, sebuah perangkat lunak yang memungkinkan guru untuk membuat soal interaktif secara lebih mudah dan menarik. Quiz Creator adalah permainan kompetitif dan siswa memberikan jawaban atas pertanyaan yang disiapkan oleh guru (Degirmenci, 2021). Oleh karena itu, diperlukan pelatihan bagi guru-guru di SD Insan Cendekia agar mereka dapat menguasai pembuatan soal interaktif berbasis digital untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif.

Kegiatan ini dirancang untuk memperkuat kapasitas tenaga pendidik dalam mengembangkan instrumen evaluasi berbasis digital melalui pemanfaatan aplikasi Quiz Creator, dengan harapan para guru mampu merancang dan mengimplementasikan sistem penilaian pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif, dan mampu membangkitkan antusiasme peserta didik (Natsir & Bakhtiar, Muhammad Yusuf Anggraeni, 2024). Melalui penguasaan teknologi ini, diharapkan pendidik dapat mentransformasi metode asesmen konvensional menjadi pengalaman evaluasi yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga proses pengukuran capaian belajar tidak lagi dipandang sebagai aktivitas yang membosankan bagi siswa. Dengan pelatihan ini, harapannya, guru dapat mengoptimalkan pemanfaatan teknologi dalam proses belajar mengajar, meningkatkan keterlibatan siswa dalam evaluasi, serta mendukung peningkatan kualitas pendidikan di SD Insan Cendekia.

Pelatihan ini mencakup materi pembuatan soal interaktif dengan Quiz Creator, mulai dari pengenalan fitur dasar, teknik penyusunan soal yang menarik, hingga praktik pembuatan soal berbasis digital yang dapat digunakan dalam berbagai mata pelajaran (Fauzan Natsir et al., 2022). Secara wilayah, kegiatan ini berfokus pada guru-guru SD Insan Cendekia, yang menjadi sasaran utama dalam program pengabdian ini.

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran telah banyak dikaji dalam berbagai penelitian (Novita et al., 2022). Menurut penelitian sebelumnya, penggunaan soal interaktif berbasis digital mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dan efektivitas evaluasi pembelajaran, karena memberikan pengalaman yang lebih menarik dibandingkan soal konvensional (Sihombing et al., 2022). Perangkat lunak Quiz Creator telah terbukti memudahkan guru dalam menyusun soal dengan berbagai format, seperti pilihan ganda, isian singkat, serta soal berbasis multimedia, yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Selain itu, penelitian lain menunjukkan bahwa penggunaan evaluasi berbasis teknologi dapat mengurangi beban administratif guru dalam mengoreksi jawaban serta meningkatkan analisis hasil belajar siswa secara lebih efisien. Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan guru-guru di SD Insan Cendekia dapat mengintegrasikan teknologi dalam sistem evaluasi pembelajaran sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan berkualitas (Asy Syifa Nurul Haq & Asmar, 2022).

METODE PELAKSANAAN

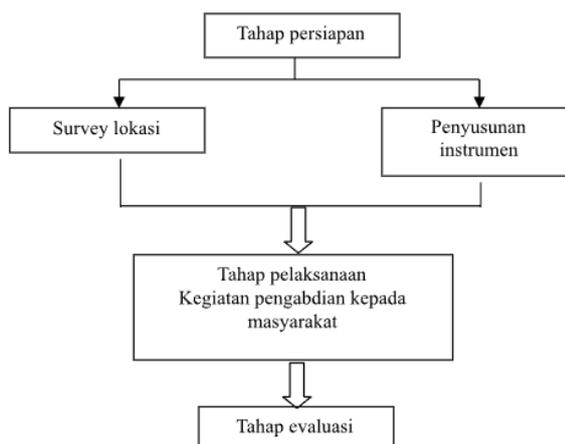
Pendekatan yang diterapkan dalam pelaksanaan program Pengabdian kepada Masyarakat ini mencakup beberapa teknik pengumpulan data dan implementasi program yang komprehensif (Saputra et al., 2024). Tahap awal dimulai dengan studi lapangan melalui observasi langsung dan dialog mendalam dengan pihak sekolah untuk mengidentifikasi secara akurat tantangan dan kebutuhan yang dihadapi oleh SD Insan Cendekia (Mahdiah et al., 2022). Proses pencatatan visual dan pengumpulan data pendukung dilakukan untuk memperkuat basis analisis permasalahan yang menjadi fokus pengabdian. Program kemudian dilanjutkan dengan sesi pemaparan konseptual kepada seluruh tenaga pengajar di SD Insan Cendekia untuk membangun pemahaman bersama. Implementasi program ini distrukturkan dalam tiga fase sistematis yang meliputi tahap persiapan, eksekusi program, dan tahap akhir berupa penilaian dampak serta tindak lanjut untuk memastikan keberlanjutan manfaat program (Izzatillah et al., 2021).

1. Fase inisiasi program dimulai dengan tahap pra-implementasi yang komprehensif. Pada tahap ini, tim pelaksana mengadakan kunjungan pendahuluan untuk melakukan pemetaan situasional di lokasi target. Aktivitas ini mencakup analisis mendalam terhadap aspek infrastruktur yang akan dimanfaatkan selama program, kajian karakteristik demografis dan kompetensi awal calon peserta yang akan menerima transfer pengetahuan, serta perumusan desain aktivitas yang terstruktur dan sistematis. Proses persiapan ini menjadi fondasi penting untuk memastikan kesesuaian antara intervensi yang direncanakan dengan kebutuhan aktual di lapangan, sehingga dapat mengoptimalkan efektivitas program yang akan diimplementasikan.



Gambar 1. Proses Observasi dengan Kepala Sekolah

2. Fase kedua berupa tahap operasionalisasi program dimana tim pengabdian mengimplementasikan serangkaian aktivitas pembelajaran terstruktur. Pada tahap krusial ini, tim fasilitator menyelenggarakan sesi pembekalan komprehensif dan workshop intensif tentang metodologi perancangan instrumen evaluasi digital yang interaktif dengan mengaplikasikan perangkat lunak Quiz Creator(Sihombing & Natsir, 2021). Kegiatan ini didesain dengan pendekatan pembelajaran eksperiensial yang memungkinkan para guru tidak hanya memperoleh pemahaman konseptual tetapi juga mengembangkan kecakapan teknis dalam menciptakan berbagai format soal digital yang inovatif dan menarik bagi peserta didik.
3. Tahap final program ini berfokus pada proses penilaian komprehensif terhadap seluruh rangkaian kegiatan. Evaluasi dilaksanakan secara menyeluruh, mencakup setiap aspek mulai dari tahap persiapan hingga implementasi. Aspek-aspek yang menjadi fokus penilaian meliputi kesesuaian kondisi fasilitas sekolah, tingkat partisipasi dan antusiasme para pendidik selama berlangsungnya program, serta masukan konstruktif dari peserta untuk penyempurnaan kegiatan di masa mendatang. Dalam fase evaluasi ini, tim pengabdian melakukan pemantauan berkelanjutan dan penilaian sistematis untuk mengukur perkembangan kemampuan para guru dalam mengaplikasikan keterampilan pembuatan soal interaktif menggunakan Quiz Creator. Proses ini bertujuan untuk memastikan bahwa pengetahuan dan keterampilan yang telah ditransfer dapat diimplementasikan secara efektif dalam praktik evaluasi pembelajaran sehari-hari, sehingga berdampak positif pada peningkatan kualitas asesmen di SD Insan Cendekia(Asy Syifa Nurul Haq & Asmar, 2022).



Gambar 2. Diagram Alur Kegiatan Program Pengabdian Masyarakat

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini telah berhasil dilaksanakan pada (isi dengan tanggal pelaksanaan) secara offline dan berjalan dengan lancar dan kondusif. Bentuk kegiatan ini berupa pelatihan yang mana mitra berperan aktif sebagai peserta pelatihan. Peserta merupakan guru SD Insan Cendekia pelatihan dilakukan di ruang (isi ruang) menggunakan komputer dan laptop. Materi yang disampaikan pada pelatihan ini adalah Pengenalan Quiz Creator, Fitur dan Fungsi, Panduan Pembuatan Soal Interaktif. Lalu pelatihan dilanjutkan dengan praktik membuat soal interaktif dan peserta menunjukkan kepada tim pelaksana hasil soal interaktif yang telah berhasil dibuat (In et al., 2023).

Peserta pelatihan terlihat cukup antusias, hal tersebut dinilai dari aktifnya peserta selama pelatihan. Peserta mencoba langsung, bertanya ketika menghadapi kendala. Berikut adalah foto pelaksanaan pada saat diskusi antara tim pelaksana dengan peserta pelatihan.



Gambar 3. Proses Diskusi dengan Peserta Guru

Sebelum diadakannya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, guru-guru kurang kreatif dalam membuat soal interaktif dimana akan membuat siswa merasa bosan karena soal yang monoton.

Setelah diadakannya pelatihan guru jadi lebih kreatif sehingga efek kedepannya siswa juga jadi lebih tertarik untuk mengerjakan soal.



Gambar 3. Proses Paparan Materi

Program pengabdian masyarakat berjudul "Pelatihan Pembuatan Soal Interaktif menggunakan Quiz Creator bagi Guru-Guru di SD Insan Cendekia" telah terlaksana dengan sukses dan memperoleh tanggapan yang sangat menggembirakan dari seluruh partisipan. Kegiatan ini dihadiri oleh keseluruhan tenaga pendidik SD Insan Cendekia dengan sasaran utama memperkuat kapasitas, memperluas wawasan, dan mendorong kreativitas dalam mengembangkan instrumen evaluasi pembelajaran berbasis aplikasi Wondershare Quiz Creator. Selama program berlangsung, para pendidik memperoleh pembekalan intensif dalam merancang berbagai format soal digital interaktif, khususnya model pilihan ganda dan isian singkat, yang dirancang untuk mengoptimalkan proses asesmen pembelajaran. Capaian signifikan dari intervensi ini adalah terbentuknya kemandirian seluruh peserta dalam mengkreasikan instrumen evaluasi yang inovatif dan beragam, sehingga mampu mentransformasi kegiatan penilaian menjadi pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan bagi peserta didik.

Analisis terhadap instrumen survei yang didistribusikan kepada partisipan pelatihan mengungkapkan temuan yang sangat positif, dengan 90% responden mengonfirmasi bahwa program ini memberikan kontribusi substansial dalam pengembangan kompetensi mereka untuk merancang instrumen evaluasi interaktif menggunakan platform Wondershare Quiz Creator. Lebih lanjut, 87% partisipan mengekspresikan apresiasi terhadap metodologi pelatihan yang dinilai atraktif dan stimulatif, sehingga berhasil menumbuhkan motivasi intrinsik dan memfasilitasi akuisisi keterampilan teknis dalam pengembangan alat asesmen interaktif sebagai bentuk inovasi dalam sistem evaluasi pembelajaran. Nilai tambah yang teridentifikasi dari implementasi teknologi ini adalah kemampuan pendidik untuk secara simultan menghasilkan instrumen evaluasi dalam format digital maupun cetak, sehingga secara signifikan meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam proses penilaian capaian belajar peserta didik.

Hasil kegiatan pengabdian ini sejalan dengan pengabdian serupa yang pernah dilakukan oleh Purnanto dan Mahardika di SD Negeri Kedungsari 1 dan SD Negeri Kedungsari 5 Kota Magelang, dimana terjadi perubahan signifikan pada kondisi guru sebelum dan sesudah pelatihan. Sebelum pelatihan, guru hanya menyusun soal dengan menggunakan kertas (*paper based*) dan hanya mampu menyusun satu sampai dua jenis soal, namun setelah pelatihan guru mampu menyusun soal dengan komputer (*computer based*) dengan berbagai jenis mulai dari pilihan ganda, isian, uraian, dan menjodohkan. Selain itu, pelatihan serupa yang dilakukan untuk guru-guru SMP di wilayah Kecamatan Tarumajaya Bekasi juga menunjukkan respon positif dari peserta, dimana guru-guru mampu mengonstruksi soal-soal interaktif menggunakan program Wondershare Quiz Creator untuk meningkatkan kualitas penilaian dalam pembelajaran (Hazami & Natsir, 2021).

Implementasi program pelatihan pengembangan instrumen evaluasi interaktif berbasis Wondershare Quiz Creator di SD Insan Cendekia telah menghasilkan peningkatan signifikan dalam kapasitas dan kecakapan tenaga pendidik untuk merancang alat asesmen digital yang lebih efektif dan efisien. Para guru mendemonstrasikan kemajuan substansial dalam kemampuan mereka untuk mengkreasi soal-soal yang tidak hanya inovatif tetapi juga beragam, sehingga berpotensi meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses evaluasi.

Lebih lanjut, program ini berhasil menumbuhkan kemandirian dan inisiatif di kalangan pendidik untuk mengembangkan materi evaluasi secara mandiri dengan memanfaatkan teknologi digital, mengurangi ketergantungan pada lembar kerja komersial. Transformasi ini mencerminkan pergeseran paradigma yang positif dalam pendekatan evaluasi pembelajaran, dimana guru-guru kini mampu menciptakan pengalaman asesmen yang lebih dinamis, kontekstual, dan selaras dengan kebutuhan spesifik peserta didik mereka.

Kesuksesan ini menegaskan nilai strategis dari pelatihan pembuatan soal interaktif menggunakan Quiz Creator sebagai instrumen pengembangan profesional yang efektif, mendukung evolusi kompetensi pedagogis guru dalam merancang dan melaksanakan evaluasi pembelajaran yang lebih engaging dan berorientasi pada peningkatan kualitas proses belajar-mengajar.

PENUTUP

Sebagai penutup, kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa "Pelatihan Pembuatan Soal Interaktif menggunakan Quiz Creator bagi Guru-Guru di SD Insan Cendekia" telah berhasil meningkatkan kompetensi guru dalam membuat evaluasi pembelajaran yang lebih interaktif, efektif, dan menyenangkan. Melalui pelatihan ini, para guru tidak hanya memperoleh keterampilan teknis dalam mengoperasikan software Wondershare Quiz Creator, tetapi juga mendapatkan wawasan baru tentang pentingnya inovasi dalam evaluasi pembelajaran di era digital. Keberlanjutan program ini perlu terus didukung dengan pendampingan dan pelatihan lanjutan agar guru-guru dapat terus

mengembangkan kemampuannya dalam menciptakan soal-soal interaktif yang berkualitas dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di SD Insan Cendekia.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pelatihan ini telah memberikan banyak manfaat dan pengetahuan baru yang sangat berguna dalam mengembangkan Pembuatan Soal Interaktif menggunakan Quiz Creator. Melalui pelatihan ini, kami semakin memahami cara memanfaatkan platform Quiz Creator untuk pembuatan soal yang lebih interaktif dan lebih efisien. Kami juga sangat mengapresiasi bimbingan yang diberikan, baik dalam bentuk teori maupun praktik langsung. Semoga ilmu yang didapatkan dapat terus berkembang dan memberi kontribusi positif bagi kemajuan SD Insan Cendekia. Terima kasih atas kerja keras, dedikasi, dan kesempatan yang telah diberikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Asy Syifa Nurul Haq, F., & Asmar, K. (2022). Pelatihan Penggunaan Microsoft Word dalam Membuat Media Pembelajaran. *Jurnal Masyarakat Siber (JMS)*, 1(1 SE-), 27–32. <https://jurnal.unsia.ac.id/index.php/jms/article/view/46>
- Doni, E., Apriyani, D. D., & Natsir, F. (2024). Pelatihan Microsoft Sway Pada Kelompok Guru SMP Al-Qalamsway. *Community Development Journal*, 5(5), 10608–10613.
- Fauzan Natsir, Triyadi, T., & Anggraeni, N. K. P. (2022). Optimalisasi Pemanfaatan Sistem Informasi pada UMKM Beladies Laundry Kiloan. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), 53–62. <https://doi.org/10.31599/jabdimas.v5i1.961>
- Hazami, F., & Natsir, F. (2021). Perancangan Aplikasi Penyewaan Gor Cilandak di Jakarta Selatan Berbasis Android. *Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi Peradaban (JSITP)*, 2(1), 48–52. www.journal.peradaban.ac.id
- In, M., City, M., Sinaga, J. S., & Rahman, M. (2023). Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Jasa Jahit Menggunakan Metode Location Based Service (LBS) Di Kota Medan. 1(1), 147–158.
- Izzatillah, M., Natsir, F., & Anisah, S. (2021). Adaptive Affinity Propagation Untuk Pengelompokan Kehadiran Mahasiswa Pembelajaran. *NJCA (Nusantara Journal of Computers and Its Applications)*, 6(2), 31–35.
- Mahdiah, R., Irawan, A., Natsir, F., Nur Rahmadhaniah, G., Zainab Aqilah, Y., Avia, A., Zacky Bahrudin, A., Damelia Fitri, M., Dodi Noviansyah, M., & Sufiandi, A. (2022). Aplikasi My Village dan G-Form dalam Peningkatan Pelayanan Kelurahan untuk Masyarakat. *Kapas: Kumpulan Artikel Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 146–153.
- Natsir, F., & Bakhtiar, Muhammad Yusuf Anggraeni, N. K. P. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Microsoft Office Word Sebagai Media Pembelajaran di SMK Mutiara Depok. *Jurnal PKM:*

Pengabdian Kepada Masyarakat, 7(5), 602–608.

Natsir, F., Lukman, L., & Himawan, I. (2023). Optimalisasi Website Di SMA Negeri 21 Bekasi.

Jurnal Insan Peduli Sosial Masyarakat (JIPEMAS), 1(1), 12–17.

Novita, D., Farisi, A., & Sihotang, F. P. (2022). Pembuatan Aplikasi Mobile Tanpa Coding Bagi Karyawan PT Dunia Kimia Utama. *FORDICATE*, 2(1), 29–39.

<https://doi.org/10.35957/FORDICATE.V2I1.3460>

Saputra, R., Natsir, F., & Lestari, I. D. (2024). Perancangan Sistem Informasi Percetakan Pada PT . Grafika Karya Indah Lestari Berbasis Java. *Prosiding SAINTEK*, 1(3), 486–492.

Sihombing, R. A., & Natsir, F. (2021). Peningkatan Pelayanan Pelanggan Melalui E-CRM Dengan Metode User Centered Design (UCD). *Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi Peradaban*, 2(2), 54–59.

Sihombing, R. A., Natsir, F., & Anggraeni, N. K. P. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Buku Kas dalam Pengelolaan Keuangan pada Dasawisma RT 10 RW 02 Tj.Barat. *Kapas: Kumpulan Artikel Pengabdian Masyarakat*, 1(2). <https://doi.org/10.30998/ks.v1i2.1264>