

PELATIHAN PEMBUATAN SOAL HOTS DAN PENGGUNAAN SOFTWARE WONDERSHARE QUIZ CREATOR KEPADA GURU SMA YPK MERAUKE

Jesi Jecsen Pongkendek^{1*}, Dewi Natalia Marpaung²

^{1,2}Jurusan Pendidikan Kimia, Universitas Musamus, Indonesia

¹pongkendek@unmus.ac.id, ²marpaung_fkip@unmus.ac.id

ABSTRAK

Abstrak: Pendidikan saat ini menuntut guru harus mampu mengembangkan penilaian terhadap peserta didik yang dapat mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) dan melaksanakan ujian berbasis komputer (CBT). *Software Wondershare Quiz Creator* dapat digunakan dalam pelaksanaan CBT. Tujuan dilaksanakan pengabdian ini yaitu memberikan pemahaman kepada guru dalam menyusun soal HOTS, memberikan kemampuan kepada guru untuk dapat menggunakan *software Wondershare Quiz Creator*, dan mengaplikasikan soal ujian yang telah disusun ke dalam *software Wondershare Quiz Creator*. Metode pelaksanaan pengabdian ini yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada bagian akhir kegiatan diberikan angket respon peserta. Data respon peserta dianalisis secara deskriptif untuk memperoleh presentasi respon peserta untuk setiap aspek. Berdasarkan hasil pengabdian ini, dapat disimpulkan antara lain (1) guru telah mampu menyusun soal HOTS, (2) guru mampu menggunakan *software Wondershare Quiz Creator*, (3) guru mampu menginput soal ke dalam *software Wondershare Quiz Creator*, (4) antusias peserta dalam mengikuti kegiatan pelatihan, dan (5) respon peserta yang sangat baik lewat hasil angket respon peserta (materi 1 = 96,6%, materi 2 = 96,7%, dan *software Wondershare Quiz Creator* = 95,8%).

Kata Kunci: pelatihan; HOTS; *wondershare quiz creator*.

Abstract: *Current education requires teachers to be able to develop assessments of students who can measure higher order thinking skills (HOTS) and carry out computer-based exams (CBT). Wondershare Quiz Creator software can be used in CBT implementation. The purpose of this service is to provide understanding to teachers in compiling HOTS questions, giving teachers the ability to use the Wondershare Quiz Creator software, and to apply exam questions that have been compiled into the Wondershare Quiz Creator software. The method of implementing this service is preparation, implementation and evaluation. At the end of the activity a participant response questionnaire was given. Participant response data were analyzed descriptively to obtain a presentation of participant responses for each aspect. Based on the results of this dedication, it can be concluded that (1) the teacher has been able to compile HOTS questions, (2) the teacher is able to use the Wondershare Quiz Creator software, (3) the teacher is able to input questions into the Wondershare Quiz Creator software, (4) the participants' enthusiasm in following training activities, and (5) excellent participant responses through the results of participant response questionnaires (material 1 = 96.6%, material 2 = 96.7%, and Wondershare Quiz Creator software = 95.8%).*

Keywords: *training, HOTS, wondershare quiz creator*



Article History:

Received : 28-12-2020

Revised : 08-01-2021

Accepted : 12-01-2021

Online : 21-02-2021



This is an open access article under the CC-BY-SA license

A. LATAR BELAKANG

Perkembangan dalam dunia pendidikan saat ini mendorong senantiasa pembaruan dalam hal Kurikulum. Pemerintah mengambil kebijakan dengan menyempurnakan Kurikulum KTSP menjadi Kurikulum 2013 (Pongkendek & Marpaung, 2020). Bahkan, Kurikulum 2013 yang telah dilaksanakan di Indonesia juga senantiasa mengalami perubahan dan penyempurnaan. Penyempurnaan pada Kurikulum yang dilakukan yaitu pada standar isi dan standar penilaian. Pada standar isi, dilakukan pengurangan materi yang kurang relevan serta perluasan dan pendalaman materi yang relevan untuk peserta didik serta memperkaya dengan apa yang menjadi kebutuhan peserta didik untuk berpikir analisis dan kritis sehingga pendidikan di Indonesia dapat sesuai dengan standar internasional. Pada standar penilaian, dilakukan penyempurnaan dengan perubahan secara bertahap terhadap model-model penilaian yang sesuai dengan standar internasional. Diharapkan pendidikan saat ini dapat membantu peserta didik untuk mampu berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills / HOTS*), sehingga penilaian hasil belajar harus menunjang hal tersebut. Dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi, peserta didik dapat mengaitkan antara materi pembelajaran dengan hal-hal lain yang belum diajarkan (Istiyono et al., 2014). Kemampuan berpikir tingkat tinggi akan menolong peserta didik untuk dapat berpikir secara mendalam dan luas atas materi pelajaran yang telah diberikan (Rosana, 2015). Oleh karena itu, Kurikulum 2013 menghendaki terjadi perubahan dalam pembelajaran di kelas, berkaitan dengan cara guru mengajar dan melaksanakan penilaian (Brown & Abdunabi, 2017).

Perubahan dalam dunia pendidikan, khususnya mengenai penilaian dan pembelajaran sangat diperlukan saat ini. Pembelajaran HOTS merupakan pembelajaran yang mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik, lebih dari sekedar kemampuan menghafal / mengingat, menyatakan kembali, mengingat dan merujuk tanpa alasan ilmiah (Nofrion & Wijayanto, 2018). Guru harus mengembangkan penilaian terhadap peserta didik yang mampu mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi, kemandirian peserta didik untuk penyelesaian masalah, dan mendorong peningkatan kreativitas peserta didik. Oleh karena itu, guru mulai menggunakan soal HOTS untuk evaluasi hasil pembelajaran peserta didik. Dengan soal HOTS, guru dapat mengukur baik dimensi factual, konseptual, procedural, maupun metakognitif peserta didik. Metakognitif merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik untuk dapat menghubungkan dan menggabungkan berbagai konsep yang berbeda, menemukan metode baru (*discovery*), menginterpretasi data, memecahkan masalah (*problem solving*), berargumentasi/berpendapat (*reasoning*), mengambil keputusan yang sesuai, serta memilih strategi pemecahan masalah. Salah satu kendala dalam penerapan evaluasi berbasis HOTS adalah peserta didik yang belum terbiasa untuk menyelesaikan permasalahan atau soal-soal yang

berhubungan dengan penerapan konsep yang kontekstual serta memerlukan penalaran dalam menyelesaikannya (Izzati et al., 2020). Akan tetapi, soal-soal berbasis HOTS harus tetap dilakukan di sekolah karena salah satu kunci keberhasilan pendidikan saat ini adalah dengan berkembangnya kemampuan HOTS peserta didik (Arifin & Retnawati, 2017)

Berdasarkan Taksonomi Bloom yang direvisi oleh Anderson & Krathwohl kemampuan berpikir peserta didik terdiri atas: pengetahuan (level C1), pemahaman (level C2), penerapan (level C3), analisis (level C4), evaluasi (level C5), dan kreasi (level C6). Kemampuan berpikir pada level C4 – C6 dapat diukur dengan menggunakan soal HOTS. Kata kerja operasional (KKO) sangat penting untuk diperhatikan dalam perumus indikator soal sehingga melalui KKO terlihat level kognitif soal tersebut dan menentukan apakah soal tersebut termasuk soal HOTS. Akan tetapi, penentuan kemampuan berpikir berdasarkan KKO juga perlu memperhatikan kemampuan berpikir apa yang diperlukan untuk menyelesaikan soal tersebut. Menurut Ahmad, dkk (Ahmad et al., 2018), soal HOTS minimal memiliki dua variable utama yaitu kemampuan berpikir kritis dan kemampuan berpikir kreatif.

Evaluasi dilakukan untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik (Novrianti, 2014). Cara untuk mengetahui pencapaian tujuan pembelajaran adalah dengan melaksanakan evaluasi, sedangkan tujuan pembelajaran sendiri adalah patokan dalam pelaksanaan evaluasi (Nurulshifa et al., 2014). Guru harus mampu menyusun soal test dengan baik, karena dengan soal yang baik, maka akan dapat mengukur capaian pembelajaran peserta didik dengan baik. Guru melaksanakan test untuk dapat memberikan penilaian terhadap hasil belajar peserta didik. Dalam mengukur keberhasilan program pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dilakukan penilaian hasil belajar. Penilaian hasil belajar ini dapat mengukur pencapaian peserta didik dalam menguasai materi pembelajaran. Selain memberikan soal, dalam proses penilaian, guru juga harus membuat rencana tindak lanjut (Budiman & Jailani, 2014). Dalam melaksanakan penilaian diperlukan instrumen penilaian sebagai alat evaluasi yang digunakan oleh guru (Iqbal et al., 2018). Kemampuan berpikir peserta didik yang telah mengikuti kegiatan pembelajaran diukur dengan menggunakan alat evaluasi. Hal ini terlihat dari kemampuan peserta didik menyelesaikan soal evaluasi yang diberikan (Nurulshifa et al., 2014). Akan tetapi, pelaksanaan ujian secara konvensional dengan menggunakan kertas yang selama ini dilakukan saat ini dirasa kurang efektif lagi, sehingga perlu pelaksanaan ujian berbasis komputer.

Pada zaman sekarang, perkembangan dalam hal teknologi informasi dan komunikasi mengalami kemajuan yang luar biasa. Perkembangan ini tentunya mendorong juga perkembangan pada penggunaan media pembelajaran dalam dunia pendidikan, termasuk diantaranya adalah pelaksanaan ujian. Pemanfaatan teknologi dalam pelaksanaan ujian adalah

sesuatu yang sangat diperlukan saat ini. *Computer Based Test* (CBT) adalah penggunaan komputer dan jaringan menjadi media dalam melaksanakan ujian. Penggunaan komputer ini menggantikan sistem ujian konvensional atau berbasis kertas yang selama ini digunakan dalam pelaksanaan ujian dan mewujudkan *paperless* di era digital ini (Agustinasari et al., 2020). Dahulu ujian berorientasi pada kertas menjadi ujian yang tidak memerlukan kertas lagi (Kholil et al., 2019). Gagasan tentang kelas tanpa kertas telah berkembang berdampingan dengan perkembangan teknologi komputer yang tersedia saat ini (Hults, 2015). Ujian tanpa kertas adalah ujian yang dilaksanakan dengan memanfaatkan perkembangan computer modern dan teknologi komunikasi (Zheng & Mao, 2016) (Wang & Zheng, 2018)

Perubahan perilaku atas usaha belajar yang telah dilakukan peserta didik dilukur dengan pelaksanaan ujian. Akan tetapi, seringkali dalam pelaksanaan ujian masih banyak hal yang menjadi kendala maupun hambatan, yang dapat mengakibatkan hasil ujian memperoleh data yang tidak valid. Jika data tidak valid, tentunya akan mengikis makna pengukuran tersebut, sehingga evaluasi yang dilaksanakan menjadi tidak valid (Maiziani, 2016). Metode penilaian yang tepat adalah sangat penting bagi siswa untuk mendapatkan hasil belajar mereka. Tidak cukup hanya mengubah metode pembelajaran, perlu juga dilaksanakan penilaian yang baik. Pelaksanaan ujian berbasis komputer dapat meminimalkan semua kelemahan yang dialami dalam pelaksanaan ujian selama ini.

Ujian berbasis komputer dapat dilakukan menggunakan *software Wondershare Quiz Creator*. Dengan pelaksanaan ujian menggunakan komputer dapat meminimalisir penggunaan kertas. *Wondershare Quiz Creator* merupakan salah satu *software* yang dapat digunakan untuk membuat soal, kuis, atau tes baik secara *offline* maupun *online*. Pengoperasian *software* ini sangat mudah dan cukup familiar bagi penggunanya karena bahasa pemrograman yang digunakan sederhana sehingga memudahkan untuk pengoperasiannya. Penyimpanan soal yang telah disusun dalam bentuk flash *standalone* atau dapat juga berdiri sendiri di *website*. Pilihan dalam penyusunan bentuk soal juga sangat beraneka bentuk dan mempunyai level berbeda. Bentuk soal yang dapat dipilih diantaranya *true/false*, *matching*, *multiple choice*, *fill in the blank*, *multiple response*, *sequence*, *word bank*, *short essay*, *click map*, *blank page* (Utomo & Kustijono, 2015)

Penggunaan *Wondershare Quiz* dapat diatur durasi atau batas waktu untuk mengerjakan soal (baik per item soal maupun keseluruhan soal) dan juga mengatur paket soal dengan acak sehingga setiap peserta didik akan memperoleh urutan soal yang berbeda. Dengan demikian, peserta didik menjadi kesulitan untuk menyontek hasil pekerjaan teman-temannya. Karakter mandiri dari peserta didik dapat terwujud dengan ujian seperti itu. Dimana karakter mandiri ini merupakan sikap dan perilaku yang

ditunjukkan dalam menyelesaikan tugas-tugas yang tidak tergantung pada orang lain (Rohman, 2012). Soal yang telah disusun dengan *wondershare* dapat membuat peserta didik tidak bergantung dengan pekerjaan orang lain. Setelah selesai pekerjaan, peserta didik dapat langsung mendapatkan hasil ujian, sehingga dapat mempercepat proses koreksi dan transparansi hasil ujian kepada peserta didik. Kelebihan lain dari *software* ini yaitu memiliki pengaturan tampilan yang lengkap, hasil data yang fleksibel serta fitur *statistic* yang memadai sehingga hal ini akan mendukung penyusunan tes yang akan dilakukan.

SMA YPK Merauke adalah salah satu sekolah yang telah melaksanakan Kurikulum 2013. Kondisi yang ada di SMA YPK Merauke, terlihat ada berbagai kelemahan guru dalam pelaksanaan Kurikulum 2013, salah satunya adalah pelaksanaan evaluasi pembelajaran. Terdapat berbagai kendala yang dialami guru dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran, baik itu penyediaan perangkat evaluasi, pelaksanaan evaluasi dan menindaklanjuti hasil evaluasi pembelajaran. Pembuatan soal evaluasi dengan baik yang sesuai dengan Kurikulum 2013 yaitu soal yang mampu mengukur *Higher Order Thinking Skills / HOTS*, pelaksanaan evaluasi dengan baik yang dapat benar-benar mengukur hasil belajar peserta didik, percepatan pengolahan hasil evaluasi, serta tindak lanjut hasil evaluasi, masih sering menjadi kendala guru dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran. Jika evaluasi tidak dilaksanakan dengan maksimal, tentunya pengukuran pencapaian hasil belajar menjadi kurang baik.

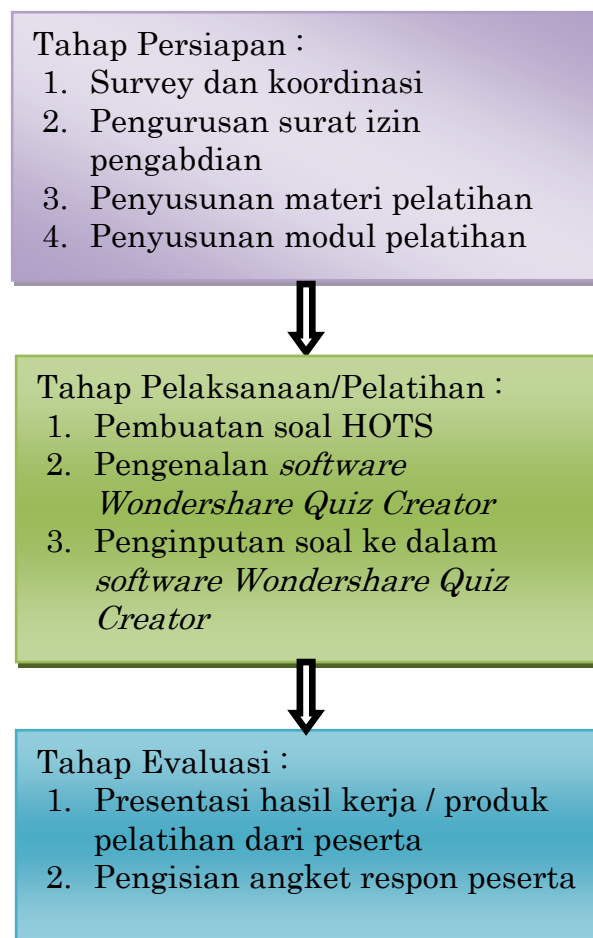
Melihat hal tersebut diatas, maka team pengabdian menjadikan SMA YPK Merauke sebagai sasaran untuk dapat melaksanakan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM). Kegiatan ini bertujuan untuk dapat memberikan pemahaman kepada guru dalam menyusun soal yang baik berdasarkan Kurikulum 2013, memberikan kemampuan kepada guru untuk dapat menggunakan *software Wondershare Quiz Creator*, dan mengaplikasikan soal ujian yang telah disusun ke dalam *software Wondershare Quiz Creator*. Kegiatan ini diharapkan dapat berdampak pada kemampuan guru yang meningkat dalam mengevaluasi pembelajaran dan peserta didik dapat meningkatkan kemampuan berpikirnya melalui soal-soal evaluasi yang berbasis HOTS.

B. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini yang difokuskan pada guru SMA YPK Merauke. Kegiatan ini dilaksanakan di Laboratorium Komputer SMA YPK Merauke pada tanggal 1,2, dan 9 Oktober 2020. Team pengabdian dalam kegiatan ini berjumlah 2 orang dosen Jurusan Pendidikan Kimia Universitas Musamus dengan dibantu oleh 3 orang mahasiswa Jurusan Pendidikan Kimia Universitas Musamus. Kegiatan PKM ini direncanakan dilaksanakan dengan guru SMA YPK Merauke yang berjumlah 31 orang.

Bentuk kegiatan PKM ini dilaksanakan berupa pelatihan pembuatan soal HOTS, pengenalan *software Wondershare Quiz Creator*, dan penginputan soal kedalam *software Wondershare Quiz Creator*. Team pengabdian sekaligus mejadi fasilitator dalam pelatihan ini. Mahasiswa membantu sebagai MC, moderator, dan mempersiapkan segala keperluan dalam pelatihan ini. Setelah kegiatan pelatihan dilakukan evaluasi berupa presentasi peserta tentang soal yang telah di input kedalam *software Wondershare Quiz Creator* dan di publish dalam bentuk data flash, serta pengisian angket respon peserta.

Pelaksanaan PKM ini dibagi dalam tiga tahap kegiatan yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Adapun prosedur kerja kegiatan PKM ini disajikan pada gambar 1 berikut ini:



Gambar 1. Prosedur Kerja PKM

Data respon peserta diperoleh dari angket respon peserta yang terdiri dari 3 aspek respon yaitu Materi 1 dengan 9 pernyataan, Materi 2 dengan 9 pernyataan, dan *software Wondershare Quiz Creator* dengan 7 pernyataan. Respon peserta dalam bentuk skala Likert yang memiliki 5 kriteria respon yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Netral (N), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Penskoran respon peserta yaitu: SS = 5; S = 4; N = 3; TS = 2; STS = 1. Presentasi respon peserta dalam pelatihan dapat dihitung dengan cara:

$$\text{Respon peserta} = \frac{\text{Skor Total}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% \quad (1)$$

Hasil presentasi respon peserta dapat diubah menjadi kategori-kategori respon sesuai dengan Riduan dan Sunarto (Riduan & Sunarto, 2014) pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Kategori Respon Peserta

Interval	Kategori
85 – 100	Sangat baik
69 – 84	Baik
53 – 68	Cukup
37 – 52	Tidak baik
0 – 37	Sangat tidak baik

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan PKM ini dilaksanakan di SMA YPK Merauke dengan guru SMA YPK Merauke menjadi sasaran kegiatan ini. Kegiatan PKM dilaksanakan dalam 3 tahapan yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi.

1. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan dilaksanakan dengan survey dan koordinasi kegiatan, pengurusan surat izin pengabdian, penyusunan materi pelatihan, serta penyusunan modul pelatihan. Secara rinci dapat dilihat di Tabel 2 berikut ini:

Tabel 2. Tahap Persiapan Pelatihan

No	Kegiatan	Pelaksanaan
1	Survey lokasi kegiatan	18 September 2020
2	Pengurusan surat izin pengabdian	20 – 25 September 2020
3	Koordinasi pelaksanaan pengabdian dan penyerahan surat izin pelaksanaan	29 September 2020
4	Persiapan pelaksanaan pengabdian	30 September 2020
5	Penyusunan materi pelatihan	1 – 14 September 2020
6	Penyusunan modul pelatihan	15 – 28 September 2020

Pada tahap perencanaan dimulai dengan survey lokasi kegiatan yaitu mengecek sarana prasarana yang dimiliki oleh sekolah yang dapat menunjang pelaksanaan PKM khususnya Laboratorium Komputer yang ada di SMA YPK Merauke. Setelah itu team pengabdian melakukan pengurusan surat izin pengabdian dari kampus. Dilanjutkan dengan koordinasi pelaksanaan pengabdian disekolah dan penyerahan surat izin pelaksanaan pengabdian. Koordinasi dilakukan dengan menyampaikan Teknik pelaksanaan PKM dan hal-hal yang dipersiapkan peserta untuk dapat mengikuti PKM. Satu hari sebelum pelaksanaan PKM dilakukan persiapan dengan mempersiapkan ruang pelatihan dan instalasi *software Wondershare Quiz Creator* pada komputer sekolah.

Sebelum dilaksanakan pelatihan, team pengabdian melakukan proses penyusunan materi pelatihan oleh masing-masing fasilitator pelatihan. Materi pelatihan yang telah disusun di gabungkan menjadi satu modul pelatihan yang menjadi panduan bagi para peserta, baik dalam penyusunan soal HOTS maupun penggunaan *software Wondershare Quiz Creator*.

2. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan PKM selama 2 hari yaitu tanggal 1 – 2 Oktober 2020 di Laboratorium Komputer SMA YPK Merauke. Kegiatan ini diikuti oleh 21 orang peserta/guru dari 31 orang guru di SMA YPK Merauke. Tidak semua guru dapat mengikuti kegiatan PKM ini karena ada yang melaksanakan perjalanan luar kota, cuti, sakit, dan berbagai urusan yang tidak dapat ditinggalkan.

Pada kegiatan PKM ini, semua team terlibat dalam penyampaian materi. Selain team pengabdian, juga melibatkan 3 orang mahasiswa Jurusan Pendidikan Kimia Universitas Musamus. Pelaksanaan PKM dimulai dengan acara pembukaan yang dibuka langsung oleh Wakil Kepala SMA YPK Merauke Bidang Hubungan Masyarakat (Ibu Herlina Aweng, S.Pd). Pada hari pertama disampaikan materi 1 yaitu pembuatan soal HOTS oleh Ibu Dewi Natalia Marpaung, S.Pd., M.Pd dengan moderator Nia Sahnia Rumadan. Pada materi pertama disajikan materi tentang cara penyusunan soal HOTS, dilanjutkan dengan sesi tanya jawab, dan terakhir peserta bertugas untuk menyusun soal HOTS dengan didampingi oleh pemateri.



Gambar 2. Acara Pembukaan Pelatihan



Gambar 3. Materi Pembuatan Soal HOTS

Pada hari kedua disampaikan materi kedua yaitu pengenalan *software Wondershare Quiz Creator* oleh Bapak Jesi Jecsen Pongkendek, S.Pd., M.Pd dengan moderator Toti Gandi. Pada materi kedua disajikan materi tentang pengenalan *software Wondershare Quiz Creator*, dilanjutkan dengan sesi tanya jawab. Setelah materi kedua dilanjutkan materi ketiga yaitu penginputan soal ke dalam *software Wondershare Quiz Creator* oleh Bapak Jesi Jecsen Pongkendek, S.Pd., M.Pd

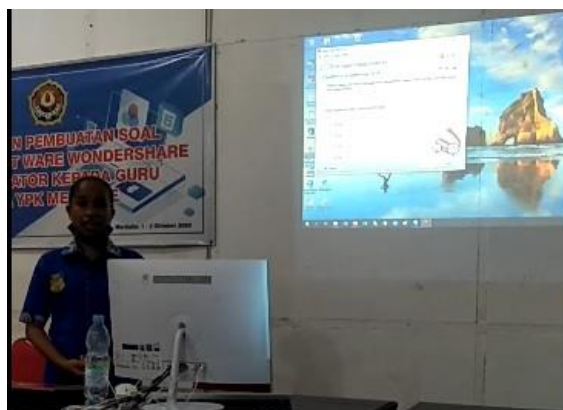
dengan moderator Toti Gandi. Pada materi ketiga ini, pemateri menuntun peserta untuk menginput soal-soal yang telah disusun kedalam *software Wondershare Quiz Creator* dengan berpedoman pada modul penggunaan yang telah diberikan sampai pada cara mempublish soal yang telah diinput menjadi data flash. Dilanjutkan kegiatan peserta untuk menginput semua soal yang telah disusun dengan didampingi pemateri. Setelah selesai, peserta diberikan tugas untuk menyelesaikan penginputan soal dan akan dikumpulkan pada saat pelaksanaan evaluasi tanggal 9 Oktober 2020.



Gambar 4. Peserta Dalam Penyajian Materi Penggunaan *Software Wondershare Quiz Creator*

3. Tahap Evaluasi

Setelah pelaksanaan kegiatan PKM, dilakukan evaluasi kegiatan seminggu kemudian tepatnya tanggal 9 Oktober 2020. Pada tahapan evaluasi ini dilaksanakan presentasi hasil kerja peserta yang diwakili 2 orang peserta, pengumpulan tugas yaitu produk pelatihan (soal yang telah dipublish dalam data flash), pengisian angket respon peserta, dan acara penutupan kegiatan PKM oleh Bapak Wakil Kepala SMA YPK Merauke Bidang Kesiswaan (Bapak Nekad A. Ngilawane, S.Pd., M.Pd.). Perwakilan peserta yang melakukan persentasi mendapatkan masukan dari peserta dan juga team pengabdian agar produk soalnya dapat menjadi lebih baik lagi.



Gambar 5. Presentasi Perwakilan Peserta

Angket respon peserta yang dibagikan dengan 3 aspek respon yaitu materi 1, materi 2, dan *software Wondershare Quiz Creator*.

Tabel 3. Respon Peserta Pelatihan

No	Pernyataan	Skor Item
Materi Penyusunan Soal HOTS		
1.	Materi yang disajikan sangat penting bagi saya	103
2	Penyajian materi menarik dan mudah dipahami	103
3	Pemateri menguasai materi dengan baik	104
4	Tahapan penyajian materi sistematis	95
5	Interaksi pemateri dan peserta baik	101
6	Pemateri memberikan kesempatan peserta untuk memberikan respon	102
7	Cara pemateri merespon jawaban peserta baik	100
8	Suara pemateri terdengar dengan jelas	103
9	Saya suka dengan materi yang disajikan	102
Total Skor		913
Respon Peserta		96,6%
Materi Pengenalan dan Penggunaan <i>Software Wondershare Quiz Creator</i>		
1	Materi yang disajikan sangat penting bagi saya	101
2	Penyajian materi menarik dan mudah dipahami	103
3	Pemateri menguasai materi dengan baik	102
4	Tahapan penyajian materi sistematis	100
5	Interaksi pemateri dan peserta baik	101
6	Pemateri memberikan kesempatan peserta untuk memberikan respon	103
7	Cara pemateri merespon jawaban peserta baik	101
8	Suara pemateri terdengar dengan jelas	104
9	Saya suka dengan materi yang disajikan	99
Total Skor		914
Respon Peserta		96,7%
<i>Software Wondershare Quiz Creator</i>		
1	Software Wondershare Quiz Creator menarik dan mudah untuk digunakan	102
2	Saya suka dengan Software Wondershare Quiz Creator	101
3	Tampilan soal dengan Software Wondershare Quiz Creator sangat menarik	100
4	Software ini dapat diterapkan dalam pelaksanaan ujian di sekolah	100
5	Software ini menarik karena dapat mudah untuk memasukan gambar, video dan tabel	103
6	Software ini baik untuk diterapkan karena dapat memasukkan soal dalam jumlah banyak (bank soal), mengacak soal dan jawaban	105
7	Saya tidak menemukan kesulitan dalam mengoperasikan	93

software ini	
Total Skor	704
Respon Peserta	95,8%

Berdasarkan angket respon peserta terlihat bahwa peserta merespon dengan sangat baik pelatihan yang telah dilaksanakan. Respon peserta untuk materi 1 sebesar 96,6% berada pada kategori sangat baik, materi 2 sebesar 96,7% pada kategori sangat baik, dan *software Wondershare Quiz Creator* sebesar 95,8% pada kategori sangat baik.

Kegiatan pelatihan ini dipandang telah berhasil mencapai tujuan yang diharapkan karena:

- a. Peserta telah dapat menyusun soal HOTS terlihat melalui tugas yang telah diselesaikan oleh peserta.
- b. Peserta telah mampu menginput soal kedalam *software Wondershare Quiz Creator* dan mempublish dalam bentuk data Flash terlihat melalui tugas yang telah diselesaikan oleh peserta.
- c. Respon yang baik dari peserta melalui angket respon yang telah dibagikan dan juga antusias peserta dalam pelatihan yang telah dilaksanakan
- d. Respon yang baik dan ungkapan terimakasih dari pimpinan sekolah atas pelaksanaan kegiatan pelatihan ini. Bahkan permintaan untuk terus melaksanakan Kerjasama dalam kegiatan-kegiatan kedepannya.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil kegiatan pelatihan yang telah dilaksanakan, maka simpulan yang dapat diperoleh yaitu: (1) Kegiatan ini telah memberikan pemahaman kepada guru dalam menyusun soal HOTS; (2) Kegiatan ini telah memberikan pemahaman kepada guru dalam menggunakan *software Wondershare Quiz Creator*; (3) Kegiatan ini telah memungkinkan guru untuk mengaplikasikan soal ujian kedalam *software Wondershare Quiz Creator*; (4) Peserta sangat antusias dalam mengikuti pelatihan ini; (5) Respon peserta yang sangat baik untuk setiap aspek respon (materi 1 = 96,6%, materi 2 = 96,7%, dan *software Wondershare Quiz Creator* = 95,8%). Bentuk pengembangan yang dapat dilakukan kedepan setelah pelatihan ini yaitu (1) pelaksanaan ujian semester berbasis komputer dengan menggunakan *software Wondershare Quiz Creator*, dan (2) analisis peningkatan kemampuan berpikir peserta didik setelah diuji dengan soal-soal HOTS.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim penulis mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Musamus yang telah mendanai kegiatan pengabdian ini sehingga terlaksana dengan baik dan kepada Pimpinan SMA YPK Merauke atas kesempatan melakukan kegiatan pengabdian bersama guru-guru SMA YPK Merauke

DAFTAR RUJUKAN

- Agustinasari, Susilawati, E., & Fitriati, I. (2020). Peningkatan Kemampuan Guru SMAN 2 Woha Dalam Melakukan Evaluasi Pembelajaran Menggunakan CBT. *JMM: Jurnal Masyarakat Mandiri*, 4(2), 273–280.
- Ahmad, S., Kenedi, A. K., & Masniladevi, M. (2018). Instrumen HOTS Matematika Bagi Mahasiswa PGSD. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 2(6), 905–912. <https://doi.org/10.33578/pjr.v2i6.6530>
- Arifin, Z., & Retnawati, H. (2017). Pengembangan Instrumen Pengukur Higher Order Thinking Skills Matematika Siswa SMA Kelas X. *PYTHAGORAS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(1), 98–108. <https://doi.org/10.21831/pg.v12i1.14058>
- Brown, G. T. L., & Abdulnabi, H. H. A. (2017). Evaluating the Quality of Higher Education Instructor-Constructed Multiple-Choice Tests: Impact on Student Grades. *Frontiers in Education*, 2(June), 1–12. <https://doi.org/10.3389/educ.2017.00024>
- Budiman, A., & Jailani, J. (2014). Pengembangan Instrumen Asesmen Higher Order Thinking Skill (HOTS) Pada Mata Pelajaran Matematika SMP Kelas VIII Semester 1. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 1(2), 139–151. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v1i2.2671>
- Hults, J. O. (2015). *The Effects of a Paperless Classroom on Student Achievement in the Middle School Science Classroom* (Issue July).
- Iqbal, W. M. G., Fadhilah, R., & Hadiarti, D. (2018). Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis Wondershare Quiz Creator Pada Materi Koloid Kelas XI di SMA Koperasi Pontianak. *Ar-Razi Jurnal Ilmiah*, 6(1), 11–19.
- Istiyono, E., Mardapi, D., & Suparno, S. (2014). Pengembangan Tes Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Fisika (PysTHOTS) Peserta Didik SMA. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 18(1), 1–12. <https://doi.org/10.21831/pep.v18i1.2120>
- Izzati, N., Antika, R., Susanti, & Siregar, A. N. R. (2020). Pembimbingan Guru Dalam Mengembangkan Soal Kategori HOTS di MGMP Matematika SMP Sekota Tanjung Pinang. *JMM: Jurnal Masyarakat Mandiri*, 4(3), 370–381.
- Kholil, M., Fu'ad, M. N., & Wardani, S. I. (2019). Optimalisasi Aplikasi Ujian Sekolah Berbasis Komputer Menggunakan Moodle Di SMK Negeri 3 Buduran. *SYSTEMIC: Information System and Informatics Journal*, 5(1), 13–17. <https://doi.org/10.29080/systemic.v5i1.618>
- Maiziani, F. (2016). Efektivitas Computer Based Testing Sebagai Sarana Tes Hasil Belajar. *JURNAL KIPRAH*, 4(1), 15–32.
- Nofrion, N., & Wijayanto, B. (2018). Learning Activities in Higher Order Thinking Skill (Hots) Oriented Learning Context. *Geosfera Indonesia*, 3(2), 122–130. <https://doi.org/10.19184/geosi.v3i2.8126>
- Novrianti, N. (2014). Pengembangan Computer Based Testing (CBT) Sebagai Alternatif Teknik Penilaian Hasil Belajar. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 17(1), 34–42. <https://doi.org/10.24252/lp.2014v17n1a3>
- Nurulshifa, A. M., Linuwih, S., & Parmin. (2014). Pengembangan Alat Evaluasi

- Pembelajaran Bertingkat Berdasarkan Taksonomi Bloom Untuk Mengetahui Kemampuan Berpikir Siswa Pada Tema Cahaya. *Unnes Science Education Journal*, 3(1), 403–409.
- Pongkendek, J. J., & Marpaung, D. N. (2020). Analisis Kompetensi Pedagogik Guru Kimia SMA di Distrik Merauke dalam Implementasi Kurikulum 2013. *Quantum : Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, 11(1), 27–35.
- Riduan, & Sunarto, H. (2014). *Pengantar Statistika Untuk Penelitian : Pendidikan, Sosial, Komunikasi, Ekonomi dan Bisnis*. Alfabeta.
- Rohman, M. (2012). *Kurikulum Berkarakter*. Prestasi Pustaka Publisher.
- Rosana, D. (2015). *Evaluasi Pembelajaran Sains*. UNY Press.
- Utomo, D. W., & Kustijono, R. (2015). Pengembangan Sistem Ujian Online Soal Pilihan Ganda dengan Menggunakan Software Wondershare Quiz Creator. *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika (JIPF)*, 04(03), 1–6.
- Wang, J., & Zheng, G. (2018). Research and Development of Paperless Examination System. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 250(Emim), 430–435.
- Zheng, W., & Mao, Z. (2016). The Basis and Thoughts of Paperless Test Introduced by Ideological and Political Lessons. *International Conference on Modern Education and Social Science*, 739–742.