
Pelatihan Penggunaan Aplikasi Wondershare Quiz Creator untuk Evaluasi Pembelajaran bagi Guru-Guru SMP Negeri 5 Kendari

INFO PENULIS

Ahmad Rustam
Universitas Sulawesi Tenggara
ahmad.rustam1988@gmail.com

Nikolaus Pasassung
Universitas Sulawesi Tenggara
pasassungniko@gmail.com

Fernandes Arung
Universitas Sulawesi Tenggara
fedyarg@gmail.com

Sasmin
Universitas Sulawesi Tenggara

Waode Ekadayanti
Universitas Sulawesi Tenggara

INFO ARTIKEL

ISSN: 2776-5148
Vol. 2, No. 2, Desember 2022
<http://almufi.com/index.php/AJPKM>

© 2022 Almufi All rights reserved

Saran Penulisan Referensi:

Rustam, A., Pasassung, N., & Arung, F. (2022). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Wondershare Quiz Creator untuk Evaluasi Pembelajaran bagi Guru-Guru SMP Negeri 5 Kendari. *Almufi Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2 (2), 89-98.

Abstrak

Tujuan pengabdian meningkatkan kemampuan guru menyusun soal yang lebih interaktif dalam berbagai macam bentuk test dengan menambahkan berbagai media seperti suara, foto, dan video agar memudahkan Guru dalam evaluasi, membekali guru dengan pengetahuan dan keterampilan membuat soal berbasis TIK, membantu Guru melakukan evaluasi yang efektif dan efisien, tanpa perlu melakukan koreksi sehingga langsung diperoleh skor akhir dari masing-masing siswa, dan membantu sekolah mitra untuk melaksanakan pelatihan dengan menggunakan dana hibah dari pengabdian pada masyarakat. Langkah-langkah kegiatan terbagi menjadi tiga yakni pra-pelatihan, pelatihan, dan pasca-pelatihan. Hasil pengabdian ini sangat berdampak pada peningkatan kemampuan guru menyusun soal yang lebih interaktif dalam berbagai macam bentuk test dengan menambahkan berbagai media seperti suara, foto, dan video agar memudahkan Guru dalam evaluasi. Selain itu guru memiliki pengetahuan dan keterampilan membuat soal berbasis TIK untuk melakukan evaluasi yang efektif dan efisien, tanpa perlu melakukan koreksi sehingga langsung diperoleh skor akhir dari masing-masing siswa. Terakhir sekolah mitra sangat terbantu dengan adanya pelatihan ini.

Kata Kunci: Pelatihan, Wondershare Quiz Creator, Evaluasi Pembelajaran

Abstract

The purpose of the service is to increase the teacher's ability to compile more interactive questions in various forms of tests by adding various media such as sound, photos and videos to make it easier for teachers to evaluate, equip teachers with knowledge and skills in making ICT-based questions, help teachers carry out effective evaluations and efficiently, without the need to make corrections so that the final score of each student is immediately obtained, and helps partner schools to carry out training using grants from community service. The activity steps are divided into three namely pre-training, training, and post-training. The results of this service have had a significant impact on increasing the teacher's ability to compile questions that are more interactive in various forms of tests by adding various media such as sound, photos and videos to make it easier for the teacher to evaluate. In addition, the teacher has the knowledge and skills to make ICT-based questions to carry out effective and efficient evaluations, without the need to make corrections so that the final score of each student is immediately obtained. Finally, the partner schools were greatly helped by this training.

Keywords: Training, Wondershare Quiz Creator, Learning Evaluation

A. Pendahuluan

Majunya suatu bangsa tergantung pada banyak faktor, salah satu faktor dominan adalah guru. Kita ketahui bahwa guru merupakan profesi sekaligus pekerjaan yang mulia. Melalui gurulah terjadi sebuah perubahan besar, karena guru merupakan agen pembelajaran yang harus memiliki banyak kompetensi, seperti: kompetensi pedagogik, kompetensi social, kompetensi pribadi, dan kompetensi professional sesuai undang-undang. Guru merupakan perencana, pemeroses, dan evaluator proses pembelajaran di dalam kelas. Untuk itu, guru harus mampu menyusun segala administrasi pembelajaran yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran. Selain itu, harus mampu menjadi fasilitator yang baik di dalam kelas. Sebagai evaluator guru harus mampu melakukan penilaian dan evaluasi terhadap seluruh proses pembelajaran yang sudah berlangsung baik untuk menilai pencapaian kompetensi siswa, bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar, dan sebagai perbaikan maupun koreksi proses pembelajaran (PP No. 19 Tahun 2005).

Dalam Permendiknas nomor 16 tahun 2007 telah diatur bahwa salah satu kompetensi inti guru yaitu menyelenggarakan penilaian dan evaluasi hasil belajar. Penilaian hasil belajar merupakan bagian penting dalam kegiatan pembelajaran. Sistem penilaian yang baik akan mendorong pendidikan untuk menentukan strategi dan metode mengajar yang baik dan memotivasi siswa untuk belajar yang lebih baik. Hasil belajar siswa dapat diperoleh melalui hasil tes maupun non tes.

Pemerintah telah memberlakukan Kurikulum 2013 sebagai upaya pemerintah menjaga kualitas pendidikan terhadap sekolah beberapa tahun lalu. Namun, salah satu yang menjadi masalah bagi para guru khususnya SMP (SMP) adalah penilaian khususnya masa pandemi yang menuntut untuk guru harus kreatif dalam mendesain evaluasi pembelajaran. Guru SMP umumnya sebagai guru kelas di mana dituntut untuk dapat melakukan pembelajaran sesuai karakteristik mata pelajaran yang disampaikan, termasuk di dalamnya melakukan evaluasi hasil belajar. Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa guru masih mengalami kendala dalam menyusun, mengevaluasi, bahkan melakukan penilaian. Jenis soal yang digunakan juga masih monoton, seperti menggunakan uraian tes, obyektif tes, isian tes.

Tentu masalah tersebut perlu solusi yang tepat khusus masa-masa pembelajaran yang sudah *blended learning* memanfaatkan teknologi informasi. Untuk itu, dalam memudahkan guru melakukan penilaian hasil belajar siswa. Salah satunya adalah dengan bantuan teknologi komputer dan jaringan yakni penggunaan program atau software tertentu. Guru harus mampu bertransformasi, karena semakin pesatnya kemajuan teknologi memunculkan berbagai jenis aplikasi komputer untuk menunjang proses pembelajaran baik berupa media maupun penilaian pembelajaran. Salah satu di antaranya yaitu Program komputer *Wondershare Quiz Creator* dan merupakan program yang dapat diandalkan dalam proses penilaian hasil belajar khususnya instrumen jenis tes.

Hernawati menjelaskan bahwa *Wondershare Quiz Creator* merupakan perangkat lunak untuk pembuatan soal, kuis atau tes secara online (berbasis web) (Hernawati, 2014). Sedangkan

Menurut Eliya, *Wondershare Quiz Creator* adalah sebuah program yang memungkinkan pembuatan electronic test (Eliya, 2015). Dengan bantuan aplikasi ini, guru sangat terbantu untuk membuat dan menyusun soal interaktif. Selain itu, guru juga dapat dengan mudah mendapatkan skor kemampuan siswa karena program ini dilengkapi dengan penskoran otomatis.

Berdasarkan kebutuhan guru saat ini, program atau aplikasi komputasi ini sangat membantu memudahkan kerja mereka dalam melakukan evaluasi pembelajaran, sehingga dipandang perlu melakukan sebuah sosialisasi melalui pelatihan penggunaan program/ aplikasi komputer *Wondershare Quiz Ceator* sebagai solusi guru khususnya guru SMP (SMP) dalam melakukan penilaian autentik kepada siswanya. Aplikasi *Wondershare Quiz Creator* merupakan perangkat lunak untuk pembuatan soal, kuis atau tes. Tampilan yang sederhana sangat membantu setiap orang dalam penggunaan *Wondershare Quiz Creator*, sehingga sangat mudah digunakan dan tidak memerlukan kemampuan bahasa pemrograman yang sulit untuk mengoperasikannya.

Dengan *Wondershare Quiz Creator*, pengguna dapat membuat dan menyusun berbagai bentuk soal yang berbeda, yaitu bentuk soal benar/salah, pilihan ganda, pilihan respon, isian singkat (*fill in the blank*), menjodohkan (*matching*), kuis dengan area gambar, bahkan membuat karangan. Dalam soal dapat disisipkan dengan berbagai media pendukung seperti gambar, suara, maupun video. Utomo menjelaskan bahwa hasil soal yang disusun bisa disimpan dalam bentuk flash standalone atau bisa berdiri sendiri di website (Utomo, 2015).

Sangkala menyatakan bahwa penggunaan *Wondershare Quiz Creator*, pengguna bisa membuat dan mengembangkan berbagai bentuk dan tingkat pertanyaan yang berbeda-beda (Sangkala, 2014).

- a. *True / false*, digunakan untuk membuat soal dengan 2 pilihan jawaban, yaitu benar atau salah.
- b. *Multiple choice*, digunakan untuk membuat pertanyaan dengan jawaban pilihan benar hanya satu.
- c. *Multiple response*, digunakan untuk membuat pertanyaan dengan jawaban pilihan benar lebih dari satu jawaban.
- d. *Fill in the blank*, digunakan untuk membuat pertanyaan isian, untuk jawaban benarnya perancang telah mengisi beberapa alternatif jawaban yang benar.
- e. *Matching*, digunakan untuk membuat pertanyaan dengan cara menjawab mencocokkan kata / kalimat kiri dan kanan.
- f. *Sequence*, digunakan untuk membuat pertanyaan dengan cara menjawab mengurutkan jawaban dari atas ke bawah.
- g. *Word bank*, digunakan untuk membuat pertanyaan dengan cara menjawab memasangkan kata-kata yang ada dengan kalimat pernyataan.
- h. *Click map*, digunakan untuk membuat pertanyaan dengan bentuk pertanyaan berupa gambar dan menjawabnya dengan cara mengklik area tertentu pada gambar sesuai dengan pertanyaannya.
- i. *Short essay*, digunakan untuk membuat pertanyaan dengan jawaban isian yang sederhana.

Penggunaan *Wondershare Quiz Creator* dalam pembelajaran akan sangat membantu guru dalam pembuatan tes. Sehingga guru akan merasa dimanjakan dengan fitur-fitur yang menarik. Selain itu, menurut Hapsari & Putra bahwa media pembelajaran interaktif juga dapat meningkatkan sikap mandiri siswa. Media pembelajaran interaktif merupakan media pembelajaran yang sangat mudah digunakan dan menghemat waktu, selain itu dapat mendidik siswanya untuk belajar mandiri (Hapsari & Putra, 2009). Peningkatan motivasi dan kemandirian belajar siswa dilakukandengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Wondershare Quiz Creator*. Media pembelajaran interaktif berbasis *Wondershare Quiz Creator* adalah media pembelajaran interaktif berbentuk soal atau pertanyaan yang disajikan dalam tampilan berupakuis dengan menggunakan aplikasi pembuat kuis interaktif. Risqiyah menyatakan bahwa kuis interaktif adalah sebuah aplikasi yang memuat materi pembelajaran dalam bentuk soal atau pertanyaan yang memungkinkan siswa untuk meningkatkan wawasan mengenai materi pembelajaran secara mandiri hanya dengan sekali menekan tombol pada tampilan aplikasi (Risqiyah, 2011). Selain itu, Kelebihan lain dari media pembelajaran interaktif berbasis *Wondershare Quiz Creator* ini adalah dapat digunakan untuk belajar secara mandiri oleh siswa. Pada setiap materi kompetensi dasar mendeskripsikan jenis produk dalam bursa efek yang menjadi pertanyaan telah disediakan petunjuk yang berkaitan dengan materi dan cara menjawab pertanyaan. Selain itu, guru dan siswa dapat secara langsung mengetahui

kemampuan belajarnya dengan adanya hasil yang ditampilkan setelah menyelesaikan semua pertanyaan tersebut. Dengan adanya media pembelajaran interaktif berbasis *Wondershare Quiz Creator* ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan kemandirian siswa untuk belajar karena materi disajikan dengan tampilan yang menarik dan memberikan fasilitas pada siswa untuk melakukan kegiatan belajarnya secara mandiri. Tujuan dari kegiatan ini yaitu memberikan pengalaman bagi guru-guru untuk mendesain evaluasi yang lebih interaktif, memberikan pengetahuan kepada para dosen dalam membuat evaluasi yang berbasis digital, dan menambah referensi baru bagi universitas terkait alat evaluasi yang berbasis digital.

Permasalahan yang terjadi selama ini, baik dari sisi produktivitas maupun dari sisi manajemen, adalah:

1. penilaian yang dilakukan guru masih bersifat konvensional yaitu *paper test* yang menghabiskan cukup banyak waktu dan biaya,
2. kemampuan guru melakukan inovasi penilaian dengan menggunakan teknologi informasi masih rendah,
3. kurangnya pelatihan yang membekali guru dengan kemampuan atau keterampilan penggunaan program penyusunan alat evaluasi berbasis komputer khususnya *Wondershare Quiz Creator*
4. terbatasnya dana pengembangan pada sekolah mitra untuk melaksanakan pelatihan.

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi, maka solusi yang diusulkan yaitu dengan melakukan kegiatan pelatihan pembuatan soal interaktif dengan bantuan program atau aplikasi *Wondershare Quiz Creator*.

Berdasarkan permasalahan pengabdian kepada masyarakat ini, maka tujuan yakni untuk:

1. meningkatkan kemampuan guru menyusun soal yang lebih interaktif dalam berbagai macam bentuk test dengan menambahkan berbagai media seperti suara, foto, dan video agar memudahkan Guru dalam evaluasi.
2. membekali guru dengan pengetahuan dan keterampilan membuat soal berbasis TIK.
3. membantu Guru melakukan evaluasi yang efektif dan efisien, tanpa perlu melakukan koreksi sehingga langsung diperoleh skor akhir dari masing-masing siswa.
4. membantu sekolah mitra untuk melaksanakan pelatihan dengan menggunakan dana hibah dari pengabdian pada masyarakat.

Selain itu, pengabdian kepada ini juga dapat bermanfaat dalam hal:

1. Menambah koleksi instrumen tes universitas, sebagai bahan untuk pengabdian lebih lanjut dan lebih maju.
2. Menambah wawasan dosen maupun guru dalam melakukan evaluasi berbasis digital.

Manambah wawasan mahasiswa sebagai calon guru untuk mempersiapkan diri sebelum ke sekolah.

B. Metodologi

Langkah-langkah yang akan dilaksanakan terbagi menjadi tiga bagian umum, yakni pra-pelatihan, pelatihan, dan pasca-pelatihan. Selanjutnya dijelaskan sebagai berikut:

1. Pra-pelatihan.

Pada tahap ini, akan dilaksanakan persiapan pelatihan sebagai berikut:

- a. Kajian literatur pelatihan Pengembangan evaluasi pembelajaran,
- b. Kajian literatur penggunaan Aplikasi *Wondershare Quiz Creator*,
- c. MoU antara peneliti dengan mitra SMP,
- d. FGD tentang pembahasan pembuatan soal interaktif

2. Pelatihan

Pelatihan akan dilaksanakan dengan tahapan sebagai berikut:

- a. Pelatihan penggunaan aplikasi *Wondershare Quiz Creator*
- b. Pelatihan/workshop pengembangan tes menggunakan aplikasi *Wondershare Quiz Creator*
- c. Evaluasi kemampuan peserta pelatihan membuat instrument tes berbasis TIK.

3. Pasca-pelatihan

Pasca-pelatihan akan dilaksanakan dengan tahap-tahap sebagai berikut:

- a. Pembuatan kelompok peserta pengembangan instrument tes.
- b. Praktik riil pembuatan instrumen tes di kelas,
- c. FGD evaluasi pelaksanaan Pelatihan

C. Hasil dan Pembahasan

a. Tahap Pra-Pelatihan

Tahap Pra-pelatihan meliputi kegiatan sosialisasi program pengabdian dan pelaksanaan *Focus Group Discussion* (FGD) dan penandatanganan MoA pada minggu pertama bulan Desember 2022. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan gambaran umum tentang program pelatihan yang akan dilaksanakan, tujuan dan manfaat kegiatan, pembuatan tes interaktif berbasis IT, serta keuntungan menggunakan *Wondershare Quiz Creator* dalam melaksanakan evaluasi belajar oleh para guru-guru SMP Negeri 5 Kendari.

1) Kajian Literatur dan Pembahasan Aplikasi Tes Interaktif

Kegiatan ini membahas sejumlah hal yang berkaitan kebutuhan guru dalam pembuatan tes yang lebih interaktif dan memanfaatkan IT untuk memudahkan proses evaluasi dan hasil yang lebih objektif, mudah dan praktis digunakan.



Hasil sosialisasi dan diskusi para guru disimpulkan bahwa mereka sangat butuh aplikasi yang bias membantu mereka dalam melakukan evaluasi secara interaktif berbasis IT, sehingga membantu mereka untuk lebih mudah dalam melakukan proses penilaian secara objektif dan mudah dan praktis.

2) Kegiatan MoA dengan Mitra SMP Negeri 5 Kendari

Kegiatan pra-pengabdian ini yaitu proses penandatanganan *Memorandum of Agreement* (MoA) antara Unsultra dan SMP Negeri 5 Kendari, kegiatan ini dilakukan untuk menjalin kerja sama yang berkelanjutan untuk bersama-sama dalam membina dunia pendidikan.



Dengan adanya MoA antara kedua belah pihak akan terus bersinergi dalam melaksanakan kegiatan-kegiatan yang sifatnya membangun kedua institusi.

3) FGD tentang Pembuatan Soal Interaktif

Kegiatan mendalami permasalahan para guru berkaitan bentuk tes dan proses pelaksanaan tes. Adanya FGD merupakan langkah terbaik dalam menggali informasi, sehingga berdasarkan keterangan para guru bahwa mereka sangat mengharapkan adanya tes berbasis IT yang mudah diterapkan disekolah dalam melakukan tes secara interaktif.



Berdasarkan hasil diskusi dalam FGD bersama para guru, maka team pengabdian memutuskan untuk memberikan pelatihan yang berupa tes yang interaktif berbasis IT yang menggunakan aplikasi *Wondershare Quiz Creator*. Penerapan aplikasi *Wondershare Quiz Creator* akan sangat membantu kebutuhan guru dalam mengembangkan tes berbasis IT sehingga hasil tes yang mereka berikan dapat memberikan gambaran kemampuan siswa secara objektif, serta mudah dan praktis digunakan dalam tes kemampuan Siswa.

b. Tahap Pelaksanaan Pelatihan

Setelah pelaksanaan kegiatan sosialisasi dan *forum group discussion* (FGD) pada bulan Desember 2022. Tim pengabdian memberikan pelatihan kepada para guru dalam membuat tes interaktif berbasis IT menggunakan *Wondershare Quiz Creator* pada guru-guru SMP Negeri 5 Kendari.

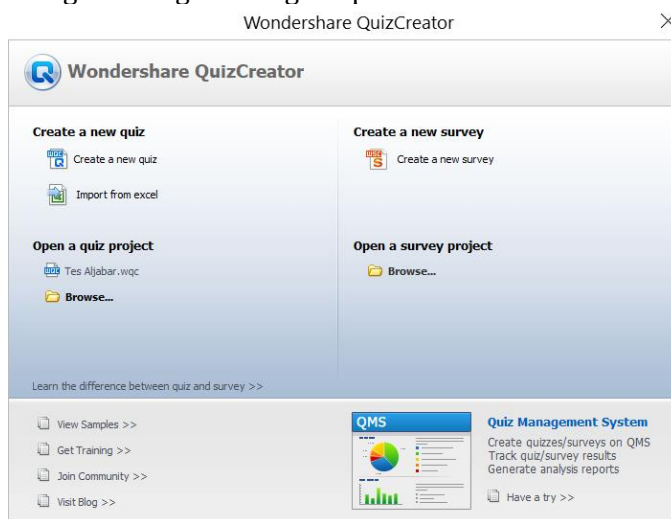
1) Pelatihan penggunaan aplikasi *Wondershare Quiz Creator*

Pemilihan materi tes dilakukan untuk menyesuaikan kebutuhan-kebutuhan guru-guru. Hal ini dilakukan, karena mengingat kajian analisis tes yang dibatasi waktu, sehingga hal-hal yang dibutuhkan dan mudah untuk dimengerti oleh guru dapat terlaksana secara efektif. Untuk memudahkan proses pelatihan dibagi beberapa kelompok kecil untuk memudahkan pelatih pada saat penyampaian materi dan pemberian latihan, agar peserta yang berkemampuan lebih dapat menjadi tutor bagi peserta kelompoknya.



Tahapan-tahapan Pelatihan pembuatan tes interaktif berbasis *Wondershare Quiz Creator* untuk alat evaluasi para guru SMP Negeri 5 Kendari meliputi kegiatan-kegiatan berikut ini; (1) mengenal langkah-langkah pembuatan butir dalam *Wondershare*, (2) Pengaturan hasil tes, (3) cara mempublikasikan tes yang siap digunakan, (4) teknis penggunaan tes untuk siswa. Uraian tiap tahapan latihan tersebut adalah sebagai berikut.

(1) Mengetahui langkah-langkah pembuatan butir dalam *Wondershare*



Tampilan awal *Wondershare* pada menu “create a new quiz” untuk memulai pembuatan tes.

2) Pelatihan/workshop pengembangan tes menggunakan aplikasi *Wondershare Quiz Creator*
 Pelatihan pembuatan tes interaktif menggunakan aplikasi *Wondershare Quiz Creator* dibuka secara resmi oleh kepala Sekolah SMP Negeri 5 Kendari. Kepala Sekolah berharap

dengan adanya pelatihan ini memberikan kontribusi untuk membantu para guru untuk membuat alat evaluasi secara mandiri dan kreatif yang berbasis IT.



Antusias para peserta pelatihan terlihat saat sedang memperhatikan penjelasan proses pembuatan tes berbasis IT. Secara umum, penjelasan yang diberikan untuk mengantar para guru dalam memulai pembuatan tes cukup jelas.



Para peserta aktif dalam bertanya berkaitan berbagai model/bentuk soal mereka, seperti pilihan ganda, isian singkat, dan lain-lain. Sehingga, terjadi interaksi antara pemateri dan peserta pelatihan. Beberapa guru diantaranya masih berusaha untuk memahami penjelasan pemateri, hal ini disebabkan bentuk soal yang telah mereka siapkan tidak sesuai dengan pemateri, namun dengan penjelasan yang mudah dipahami mereka mencoba untuk menyesuaikan dan bertanya sesuai kebutuhan mereka.



- 3) Evaluasi kemampuan peserta pelatihan membuat instrument tes berbasis TIK. Setelah berlangsung pelatihan beberapa peserta telah mampu membuat alat evaluasi menggunakan *Wondershare Quiz Creator*. Diantara mereka yaitu salah seorang guru bahasa Inggris sudah sampai tahap publish soalnya dan siap digunakan untuk tes sebagai evaluasi siswa. Walau demikian, hasil pembuatan mereka masih perlu pendampingan berkaitan penggunaan menu-menu dalam aplikasi *Wondershare Quiz Creator*. Adanya pelatihan ini sebagai langkah awal untuk terus menjalin kerja sama untuk membina para guru dalam mengembangkan alat tes berbasis IT.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengabdian ini sangat berdampak pada peningkatan kemampuan guru menyusun soal yang lebih interaktif dalam berbagai macam bentuk test dengan menambahkan berbagai media seperti suara, foto, dan video agar memudahkan Guru dalam evaluasi. Selain itu guru memiliki pengetahuan dan keterampilan membuat soal berbasis TIK untuk melakukan evaluasi yang efektif dan efisien, tanpa perlu melakukan koreksi sehingga langsung diperoleh skor akhir dari masing-masing siswa. Terakhir sekolah mitra sangat terbantu dengan adanya pelatihan ini.

E. Ucapan Terima kasih

Ucapan Terima kasih disampaikan kepada Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional yang telah mendanai pengabdian ini.

F. Daftar Pustaka

- Eliya, R. (2015). Rasio Keefektifan Penyelenggaraan Sistem Evaluasi Bentuk Electronic Test Menggunakan *Wondershare Quiz Creator* Dan Paper Test Ditinjau Dari Tes Hasil Belajar Siswa Pada Materi Aplikasi Pengolah Kata Di Man 1 Yogyakarta. In *Doctoral Dissertation*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hapsari, A. A. R., & Putra, P. P. (2009). *Aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Inggris Interaktif Untuk Anak-Anak Berbasis Animasi Flash (Doctoral dissertation, POLITEKNIK NEGERI*

- SEMARANG). Doctoral dissertation, POLITEKNIK NEGERI SEMARANG.
- Hernawati, K. (2014). Membuat Quiz/Evaluasi Dengan Wondershare Quiz Creator. *PPM: Pelatihan Penyusunan Soal Matematika Interaktif Berbasis Web Dengan Menggunakan Perangkat Lunak Bantu Wondershare Quiz Creator*.
- Rizqiyah, H. (2011). *Pengembangan Media Kuis Interaktif Berbasis Wondershare Quiz Creator Untuk Kemahiran Qira'ah dan Kitabah Siswa Kelas XI Madrasah Aliyah*. Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang.
- Sangkala, I. (2014). Wondershare Quiz Creator Software Improves Students. *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (JKIP)*, 1(2), 95.
- Utomo, D. W. (2015). Pengembangan Sistem Ujian Online Soal Pilihan Ganda Dengan Menggunakan Software Wondershare Quiz Creator. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(3).