



## TEKNOLOGI WONDERSHARE QUIZ CREATOR DALAM MEDIA PEMBELAJARAN BAGI GURU SMA NEGERI 2 TANJUNGBALAI

**Dian Anggraini Harahap, Datulina Ginting**

*Universitas Asahan*

*diananggrainiharahap123@gmail.com, datulinagintingtba@gmail.com*

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk melihat sejauh mana perkembangan teknologi diterapkan sebagai media pembelajaran disekolah .khususnya wondershare quiz creator, yang merupakan media interaktif bagi guru dalam membuat naskah soal,kuis. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah guru mampu menguasai teknologi pada kegiatan belajar mengajar, sebagai media belajar.dan bagaimana hasil belajar menggunakan wondershare quizcreator dalam membuat kuis atau soal pembelajaran yang diterapkan sebagai media pembelajaran bagi siswa. Penelitian ini menggunakan metode desain research.dimana sebanyak 52 guru sebagai subjek dalam penelitian ini.alat pengumpulan yang diambil dalam penelitian ini berupa angket atau tanggapan terhadap wondershare quizcreator sebagai media. Teknik pengumpulan berupa angket dan dokumentasi. Data dianalisa menggunakan rumusan sugiyono, dan didapat 83% guru yang aktif dalam menggunakan wondershare quizcreator sebagai media, dan 16% kurang menguasai teknologi sehingga kurang tertarik untuk menggunakan media ini.

*Kata kunci; Media,Teknologi, Wondershare quiz creator*

### I. PENDAHULUAN

Seiring perkembangan zaman saat ini, TIK ( teknologi dan informasi ) yaitu sebuah hal yang tak bisa bias dipisahkan, kegunaanya bagi kehidupan kita. Banyak bidang mengharuskan kita untuk bisa menguasainya,contohnya saja dibidang pendidikan. Dengan kata lain pendidik ditekankan untuk menguasai teknologi, dimana saat ini teknologi sebagai media pembelajaran. Agar belajar lebih menyenangkan. Dengan demikian teknologi digunakan untuk membantu Guru dalam media pembelajaran adalah.

Media pembelajaran sangat bervariasi,guru dengan mudah memilih programnya, namun berbeda dengan media teknologi, contohnya wondershare quizcreator. Aplikasi ini sebagian guru bisa menggunakannya. Wondershare quizcreator perangkat

lunak untuk memudahkan guru dalam menyusun naskah soal, kuis ataupun tes bagi siswa. Aplikasi ini mudah digunakan, sehingga akan membuat siswa lebih kreatif dan terbiasa dalam penguasaan teknologi dalam menghadapi UN ataupun ujian ujian lainnya. program ini sangat intuitif dan berwarna-warni dan sehingga mudah digunakan. Sebagian guru menggunakan media teknologi ini dalam kegiatan belajar mengajar, untuk menunjang proses belajar bagi siswa. Sehingga media yang disampaikan lebih bervariasi,karena guru dapat membantu menyampaikan materi pembelajaran yang sudah disusun dan dirumuskan, dan sesuai dengan Program Sekolah Adiwiyata di SMA Negeri 2 Tanjungbalai.

Dijelaskan pada undang undang nomor 20 Tahun 2003 tentang



kurikulum sebagai perangkat rencana dan sebuah pengaturan terkait dengan standar tujuan, isi, bahan ajar dan cara yang digunakan sebagai pedoman dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai sebuah tujuan pendidikan nasional. Tujuan Pendidikan Nasional adalah Mencerdaskan Kehidupan Bangsa. Kurikulum bergerak secara dinamis menyesuaikan perkembangan jaman. Kurikulum idealnya selalu relevan dalam menjawab kebutuhan manusia yang terus berkembang agar kurikulum dapat diterapkan dengan baik. Adapun standar nasional pendidikan (SNP) yang perlu didukung terkait perkembangan zaman TIK lebih ditekankan dalam proses belajar mengajar. Salah satu contoh bentuk evaluasi yang sudah mengaitkan dengan kemajuan TIK, yaitu dengan adanya program pemerintah yang menerapkan sistem ujian nasional berbasis komputer (UNBK) dan dilaksanakan di SMA Negeri 2 Tanjungbalai.

Maka dengan itu guru juga diharuskan mampu menguasai teknologi, serta dimana guru dituntut untuk mengembangkan kemampuan teknologi khususnya dalam menyusun soal ujian ataupun kuis pembelajaran yang dirancang melalui komputer/laptop dan android. Salah satu cara mendukung program pemerintah dalam kegiatan UNBK yang perlu ditindaklanjuti dengan adanya media evaluasi/ penilaian yang bisa digunakan oleh siswa dan guru yang lebih praktis dan bersifat komputerisasi.

Dengan dasar tersebut perlu dibuat media penilaian sebagai media untuk tes siswa yang bisa dibuat dikomputer/laptop dan android kemudian diunggah oleh masing masing guru di blog/akun guru atau

boleh juga dimasukkan di web sekolah, sehingga siswa dapat mengerjakan ulangan tersebut dikomputer dan segera peserta didik mengetahui hasilnya dan dapat dimonitor hasil pembelajaran oleh orang tua dari peserta didik. Maka dari itu aplikasi wondershare quiz creator dapat membantu menyelesaikan permasalahan yang dihadapi guru, peserta didik dan orang tua peserta didik.

Aplikasi WQC dirangkai untuk pembuatan naskah soal, kuis, atau tes secara online (berbasis web). Penggunaan wondershare quiz creator dalam pembuatan soal tersebut sangat familiar, sehingga sangat mudah digunakan dan tidak memerlukan bahasa pemrograman yang sulit untuk mengoperasikannya. Dengan aplikasi ini guru dengan mudah membuat dan menyusun berbagai bentuk dan level soal yang berbeda, yaitu bentuk soal yang benar/salah (true/false), pilihan berganda (multiple choice), pengisian kata (fill in the blank), penjadohan (matching), kuis dengan area gambar dan bentuk soal yang lainnya. Bahkan media belajar yang digunakan guru dalam menyusun soal ujian ataupun kuis.

Adapun Subjek penelitian ini adalah guru SMA Negeri 2 Tanjungbalai yang terdiri dari 52 guru. Maka dari itu, Teknik yang dipakai total sampling dalam penelitian ini. Metodenya meliputi target, metode, instrumen berupa questionnaire atau angket tanggapan guru terhadap aplikasi ini sebagai media belajar, dan beberapa dokumentasi yang diambil disaat kegiatan belajar.

Aplikasi ini bisa disisipkan berbagai gambar maupun flash movie untuk menunjang pemahaman dan



penguasaan peserta didik dalam pengerjaan soal yang diberikan.

## II. METODOLOGI PENELITIAN

Diketahui bahwa, metode adalah suatu prosedur atau cara untuk mengetahui sesuatu yang mempunyai langkah langkah sistematis. Pada penelitian ini, Jenis penelitian yang digunakan adalah desain (Design Research). Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan media pembelajaran melalui aplikasi wondershare quizcreator, wondershare quiz creator

media belajar yang digunakan guru dalam menyusun soal ujian ataupun kuis. adapun Subjek penelitian ini adalah guru SMA Negeri 2 Tanjungbalai yang terdiri dari 52 guru. Maka dari itu, Teknik yang dipakai total sampling dalam penelitian ini. Metodenya meliputi target, metode, instrumen berupa questionnaire atau angket tanggapan guru terhadap aplikasi ini sebagai media belajar, dan beberapa dokumentasi yang diambil disaat kegiatan belajar.

**Tabel.1**

No	Target/Sasaran	Metode/Cara	Alat/Instrument	Subjek
1	Tanggapan pendidik terkait pembelajaran menggunakan aplikasi wondershare quiz creator	Angket	Questionare	Pendidik

1. Analisis data tanggapan guru terhadap pembelajaran menggunakan aplikasi wondershare quiz creator dalam persen
2. Data hasil tanggapan guru terhadap pembelajaran menggunakan aplikasi wondershare quiz creator berupa questionnaire yang hasilnya akan dianalisis sebagai berikut:

$$\text{skor tanggapan (\%)} = \frac{\text{jumlah skor yang didapat}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil Persentase didapat kemudian diukur dengan parameter dan

- ❖ Sangat aktif = 85%-100%
- ❖ Aktif = 70%- 84%
- ❖ Cukup aktif = 60% - 69%

perhitungan sebagai berikut (menurut Arikunto 2006) :

- ❖ Kurang aktif = 50% - 59%
- ❖ Tidak aktif = < 50%

### 3. Ketuntasan klasikal

Persentase ketuntasan secara klasikal dihitung dengan menggunakan rumus menurut Sugiyono (2003) dengan rumus sebagai berikut:

Keterangan:

- P = Persentase (ketuntasan secara klasikal)
- F = frekuensi dicapai persentasenya
- N = Jumlah guru keseluruhan



**Tabel.2**

No	Pernyataan	Bobot Penilaian				
		5	4	3	2	1
a.	Pembelajaran menggunakan aplikasi wondershare quiz creator membantu guru dalam membuat soal ujian ataupun kuis pembelajaran					
b.	Penyajian soal ujian atau kuis lebih mudah diterima dengan menggunakan aplikasi wondershare quiz creator					
c.	Forum diskusi antara guru dengan siswa lain dilaksanakan di E-Learning					
d.	Dengan pembelajaran menggunakan aplikasi wondershare quiz creator dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja dengan syarat memiliki jaringan.					
e.	Pembelajaran menggunakan aplikasi wondershare quiz creator yang telah dilaksanakan sangat menarik					
f.	Pembelajaran menggunakan aplikasi wondershare quiz creator sangat memotivasi untuk terus belajar					
g.	Pembelajaran menggunakan aplikasi mendorong dalam kemandirian belajar					
h.	Pembelajaran menggunakan aplikasi membuat guru dan siswa lebih luwes dalam berdiskusi					
i.	Pembelajaran menggunakan aplikasi lebih aktif dibandingkan dengan tatap muka					
j.	Guru menjelaskan manfaat teknologi dalam kehidupan.					

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

**Tabel 3. Hasil Analisis Angket Tanggapan Guru Terhadap Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Wondershare Quiz Creator**

No	Guru	Pernyataan										Jlh	(% )	Ket
		a	b	c	d	e	f	g	H	i	j			
1	Drs. Mula Simanjuntak M.Si	5	4	3	5	3	3	4	4	3	3	37	74%	Aktif
2	Mislan M.Si	4	5	5	5	3	3	3	2	2	2	34	68%	Cukup Aktif
3	Sunaryo S.Pd	5	5	5	4	4	4	3	2	4	3	39	78%	Aktif
4	Johan Nst S.Pd	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	80%	Aktif
5	Anhar Lubis S.Pd	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	60%	Cukup Aktif
6	Irwan Efendi	5	3	4	4	4	3	3	4	5	5	40	80%	Aktif





	S.Pd																	
26	Rosdiana Harahap S.Pd	5	4	3	5	3	3	4	4	3	3	37	74%	Aktif				
27	Siti Fauriza Said S.Pd	4	5	5	5	3	3	3	2	2	2	34	68%	Cukup Aktif				
28	Dian Puspa S.Pd	5	5	5	4	4	4	3	2	4	3	39	78%	Aktif				
29	Beresman Situmorang M.Hum	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	80%	Aktif				
30	Friska M.Pd	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	60%	Cukup Aktif				
31	Rika M.Pd	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	100%	Sangat Aktif				
32	Irma Yusnizar S.Pd	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	47	94%	Sangat Aktif				
33	Irma Maulina S.Pd	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	100%	Sangat Aktif				
34	Sri Rahayu S.Pd	5	4	5	4	4	5	5	5	5	4	46	92%	Sangat Aktif				
35	Sri Gustina M.Th	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	48	96%	Sangat Aktif				
36	Wahyuni S.Pd	3	3	4	4	4	5	5	5	4	4	41	82%	Aktif				
37	Nurinayah Siregar S.Pd	4	4	4	4	3	3	3	5	5	5	40	80%	Aktif				
38	Jaka Lesmana S.Pd	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	48	96%	Sangat Aktif				
39	Nurhot Tiorida S.Pd	5	4	3	4	3	3	3	5	5	5	40	80%	Aktif				
40	Rosiana S.Pd	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	100%	Sangat Aktif				
41	Nuhriansyah S.Pd	5	5	4	4	5	5	3	3	4	4	42	84%	Aktif				
42	Ulfa Almunawarah Lubis S.Pd	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	28	56%	Kurang Aktif				
43	Sri Rahmaini Ahkam S.Pd	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	100%	Sangat Aktif				



44	Eka Fitriani S.Pd	4	3	3	4	5	3	4	4	5	5	40	80%	Aktif
45	Edo wardus S.Th	5	4	3	5	3	3	4	4	3	3	37	74%	Aktif
46	Mustafa Kamal Lubis MM	4	5	5	5	3	3	3	2	2	2	34	68%	Cukup Aktif
47	Syafridawati S.Pd	5	5	5	4	4	4	3	2	4	3	39	78%	Aktif
48	Yanti Kumala Sari S.Pd	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	80%	Aktif
49	Dahrunsyah S.Pd.I	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	60%	Cukup Aktif
50	Susi Susilawani S.Pd	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	100%	Sangat Aktif
51	Isnaini SE	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	47	94%	Sangat Aktif
52	Debby Untari br Karo SE	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	100%	Sangat Aktif
Total												2167		
Rata-rata												0,83		
Presentasi												83 %		
Kategori												Aktif		

Berdasarkan hasil penelitian diatas maka diperoleh hasil analisis tanggapan berupa questionare guru terhadap media pembelajaran dengan menggunakan wondershare quizcreator sebesar 83 % yang bahwasanya guru turut aktif dalam media pembelajaran dengan media teknologi khususnya penggunaan aplikasi wondershare

quizcreator dan 16% guru belum menguasai teknologi, sehingga sulit untuk menerapkan wondershare quizcreator sebagai media belajar.

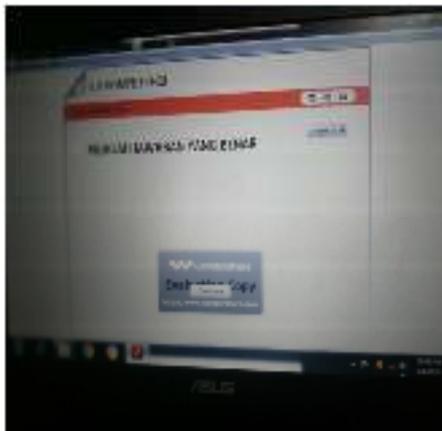
Berikut adalah salah satu contoh Wondershare Quiz Creator Model multiple choice/Pilihan Berganda dengan jumlah Soal Dua Puluh (20) butir.

1. Bentuk Aplikasi Wondershare Quiz Creator yang sudah selesai





2. Soal/ Tes Pilihan Berganda 1-20 yang diwakilkan oleh 4 soal



3. Setelah selesai menjawab 20 soal, maka nilai dari test dapat diperlihatkan



Adapun hasil analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Analisis data tanggapan guru terhadap pembelajaran menggunakan aplikasi wondrshare



quiz creator di SMA Negeri 2 Tanjungbalai.

Setelah dilakukan pembelajaran maka guru diberikan angket untuk menanggapi hasil pembelajaran dengan menggunakan aplikasi wondershare quiz creator

yang telah dilaksanakan. Diberikan kepada 52 guru dengan 10 pernyataan terkait media ini cocok tidaknya media ini diterapkan ke siswa. pada angket dan dianalisis yang hasilnya diperoleh sebagai berikut:



#### IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa teknologi sangat berperan aktif dalam bidang pendidikan, Karen ateknologi diartikan sebagai media pembelajaran yang sering digunakan oleh guru saat ini. Media berbasis teknologi tiap tahunnya semakin diminati siswa, dikarenakan siswa lebih terpacu dalam kegiatan belajar. Maka dari itu guru

dituntut harus mampu menguasai teknologi. Setelah dilakukasn penelitian hanya 80% guru di SMA Negeri 2 Tanjung balai yang aktif berperan serta dalam menggunakan teknologi sebagai media, salah satunya wondershare quiz creator. Dengan aplikasi ini siswa diajak untuk focus menjawab soal yang diberikan, siswa juga berpacu dengan batas waktu yang ditentukan. Sekitar 16% guru kurang tertarik



menggunakan teknologi sebagai media, dikarenakan kurang mampu menguasai teknologi.

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka dapat disarankan

- Untuk peneliti lebih lanjut, mengumpulkan data yang lebih akurat lagi untuk mendapatkan hasil maksimal
- Dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya
- Peneliti tidak lupa mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada pihak yayasan Universitas Asahan dan Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) yang telah mendanai penelitian ini sampai dengan selesainya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Anas Sudijono. 2003. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Bandung: PT Raja Grafindo Persada.
- Andi, Prastowo. 2011. *Metode Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: A-Ruzz Media.
- Arikunto, Suharsimi. 2006.

Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Aneka Cipta.

Cameron, L. 2004 *Teaching Language to Young Learner*. Cambridge: Cambridge University Press.

Henderi dan Yuliana Isma. 2007. *Analysis and Desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktik Aplikasi Bisnis*. Yogyakarta: Andi Offset.

Sugiyono. 2006. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta

<https://ibnufajar75.wordpress.com/2012/11/06/cara-membuat-quiz-creator-secara-online/>

[https://jokomaryanto.gurusiana.id/article/2018/2/pengembangan-media-evaluasi-menggunakan-wondershare-quiz-creator-mapel-biologi-di-sma-negeri-1-boyolali-519435&ba\\_status=not-logged&bima\\_access\\_status=not-logged](https://jokomaryanto.gurusiana.id/article/2018/2/pengembangan-media-evaluasi-menggunakan-wondershare-quiz-creator-mapel-biologi-di-sma-negeri-1-boyolali-519435&ba_status=not-logged&bima_access_status=not-logged)

<http://kelebihandankekuranganwqc.blogspot.com/2016/09/?m=>