

PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN PENGEMBANGAN SOAL UJIAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI MENGGUNAKAN WONDERSHARE QUIZ CREATOR BAGI GURU

Pungkas Subarkah^{1*}, Wenti Risma Damayanti², Reza Aditya Permana³

^{1,2,3}Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Purwokerto, Indonesia

subarkah@amikompurowokerto.ac.id¹, wrismadamayanti@gmail.com², rezapermana127@gmail.com³

ABSTRAK

Abstrak: Tujuan dari pelatihan penggunaan pengembangan soal ujian berbasis informasi menggunakan *software Wondershare Quiz Creator* ialah untuk meningkatkan pemahaman dan kemampuan para guru menggunakan *software Wondershare Quiz Creator* guna membuat soal ujian atau *assesment* berbasis teknologi informasi. Kegiatan ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Wangon, Kecamatan Kelapagading Kulon, Desa Wangon Kabupaten Banyumas. Kegiatan pelatihan ini guru yang mengikuti sejumlah 36 peserta. Metode pengabdian masyarakat yaitu metode *workshop*. Metode ini terdiri dari 3 tahap yaitu, persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Hasil kegiatan ini adalah para guru atau peserta pelatihan dapat mengikuti pelatihan dengan baik, dengan menguasai materi selama pelatihan berlangsung dan peningkatan kemampuan guru dalam penggunaan *software Wondershare Quiz Creator* yang berguna untuk pembuatan soal ujian atau *assesment* berbasis teknologi informasi bagi siswa. Dan hasil yang didapatkan dari pelatihan ini yaitu peningkatan kemampuan guru dalam penggunaan *software Wondershare Quiz Creator* bagi para guru rata-rata sebesar 22,59% selama mengikuti kegiatan ini.

Kata Kunci: Pelatihan; *Wondershare Quiz Creator*; Soal Ujian; *Assesment*.

Abstract: The purpose of training in the use of information-based exam development using *Wondershare Quiz Creator* software is to improve the understanding and ability of teachers to use *Wondershare Quiz Creator* software to create information technology-based exam questions or assessments. This activity was carried out at SMA Negeri 1 Wangon, Kelapagading Kulon District, Wangon Village, Banyumas Regency. This activity was a teacher who attended a total of 36 training participants. The community service method is the workshop method. This method consists of 3 stages, namely, preparation, implementation and evaluation. The result of this activity is that teachers or trainees can take part in the training well, by mastering the material during the training and improving the teacher's ability to use *Wondershare Quiz Creator* software which is useful for making exam questions or information technology-based assessments for students. And the results obtained from this training are an increase in the ability of teachers to use *Wondershare Quiz Creator* software for teachers by an average of 22.59% during participating in this activity.

Keywords: Training; *Wondershare Quiz Creator*; Exam Questions; Assessment.



Article History:

Received: 25-07-2022

Revised : 17-09-2022

Accepted: 27-09-2022

Online : 15-10-2022



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

A. LATAR BELAKANG

Dengan perkembangan era revolusi industri 4.0, dunia Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) juga berkembang dengan pesat. Saat ini TIK sudah menjadi kebutuhan bagi banyak kalangan. Dengan menggunakan TIK, suatu kondisi dan kegiatan dapat dilakukan dengan lebih cepat, mudah, dan efisien. Oleh karena itu penguasaan terhadap perangkat TIK perlu diajarkan pada semua tingkatan. Dari informasi yang dihimpun dari Kementerian Komunikasi dan Informatika diketahui bahwa pada Januari 2018 pengguna web di Indonesia telah mencapai 146,26 juta jiwa atau sekitar 54,68% dari penduduk Indonesia yang mencapai 262 juta jiwa. Hal ini meningkat dari tahun 2016, dimana pengguna Web saat itu sekitar 132.7 juta jiwa (Kominfo, 2022).

Perkembangan sudah menjadi sebuah kebutuhan yang sangat berarti diberbagai sendi kehidupan baik sendi pendidikan maupun sendi kehidupan masyarakat sehari-hari, salah satunya di bidang pendidikan (Widarma & Saleh, 2020). Kehadiran teknologi informasi ini tentu memberikan dampak yang baik di dunia pendidikan sebagai pusa berkembangnya IPTEK dan penghasil SDM yang berkualitas (Tharom, 2002).

Kemajuan TIK saat ini membawa dampak positif dalam dunia pendidikan. Hal ini bisa dilihat dari semakin berkembangnya teknologi komputer yang digunakan oleh tingkatan satuan pendidikan. Kemajuan teknologi telah menyediakan berbagai macam perangkat lunak yang dapat digunakan untuk mempermudah dalam membuat media pembelajaran seperti *Microsoft Power Point*, *Macromedia Flash*, *Adobe Flash* dan salah satu *software* yang sedang digunakan oleh banyak guru yaitu *Wondershare Quiz Creator* (Rahmawati, 2017).

Wondershare Quiz Creator (WQC) adalah sebuah software untuk pembuatan soal, kuis, atau tes secara online. Dalam penggunaannya, software ini sangat familiar dan mudah untuk dioperasikan sehingga tidak memerlukan kemampuan bahasa pemrograman yang sulit untuk mengoperasikannya. Hasil soal yang disusun bisa disimpan dalam bentuk flash standalone atau bisa berdiri sendiri di website (Widarma & Saleh, 2020). Serta pada *Wondershare Quiz Creator* dapat digunakan untuk membuat soal ujian berbasis online atau *offline* (Nasrum, 2020). Dengan *Wondershare Quiz Creator*, dapat menyusun berbagai bentuk soal dan memiliki level yang berbeda, mulai dari bentuk soal pilihan ganda (*multiple choice*), benar/salah (*true/false*), penjadohan (*matching*), pengisian kata (*fill in the blank*) dan lain lain (Utomo, D. W., & Kustijono, 2015), pembuat soal yang interaktif (Kasim & Wahyuni, 2018), dan digunakan sebagai pengganti alat evaluasi (*assessment*) konvensional atau tradisional (Siti & Paulus, 2019).

Pemilihan pembuat soal kuis berbasis teknolog informasi harus benar benar dipertimbangkan karena jika tidak tepat guna dapat memberikan dampak buruk pada manfaat belajar. Dimana seorang pendidik harus dapat memahami prinsip dan faktor yang dapat mempengaruhi efektivitas

teknologi digital didalam proses pembelajaran (Putrawangsa & Hasanah, 2018).

Perkembangan media pembuat soal berbasis website atau *flash* secara historis dalam beberapa dekade terakhir terus mengalami peningkatan (Morice et al., 2020). Dalam konteks ini, teknologi digital sering diajukan sebagai jawaban yang memungkinkan untuk mengubah lanskap pendidikan dan membuatnya lebih fleksibel serta mudah diakses untuk kelompok pelajar yang lebih besar (Raes, A. et al., 2020).

Beberapa komentar dari para guru tentang pembuatan soal ujian untuk siswa masih monoton dan menggunakan *google form*, hal ini menjadi hambatan karena pada dasarnya para guru awam dan tidak terbiasa memanfaatkan teknologi dalam menunjang proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Begitu pula yang dirasakan oleh guru-guru di instansi lainnya yang tidak menguasai teknologi khususnya media digital membuat pembelajaran menjadi cukup menyulitkan (Azizah, 2020).

Tantangan tersebut berhubungan dengan banyak faktor baik dari tenaga pengajar atau peserta didik. Dari tenaga pengajar faktor meliputi metode, teknik, prosedur, dan media yang dipergunakan dalam pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Sementara dari peserta didik faktornya adalah minat, motivasi, gaya belajar, ketertarikan, dan lain-lain. Oleh sebab itu untuk mencapai keberhasilan KBM khususnya di MI Muhammadiyah Wangon dibutuhkan banyak hal. Diantanya yaitu perencanaan yang terstruktur, pelaksanaan KBM yang dinamis dan mutakhir dan sebagainya, bahwa dapat disimpulkan perencanaan proses pembelajaran meliputi silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran yang memuat sekurang-kurangnya tujuan pembelajaran, materi ajar, metode pengajaran, sumber belajar, dan penilaian hasil belajar (Febriyanti & Sundari, 2020).

Berdasarkan wawancara dengan Kepala Sekolah, Bapak Joko Budi Santosa, M.Pd., di SMA Negeri 1 Wangon yang beralamat di Jl. Pejarakan Kelapa Gading, Klapagading Kulon, Kec. Wangon, Kab. Banyumas. Diperoleh informasi bahwa para tenaga pengajar (guru) masih awam dalam memanfaatkan teknologi informasi khususnya dalam pembuatan soal ujian berbasis teknologi informasi. Hal ini berhubungan dengan pengembangan diri bagi guru agar kedepannya bisa memanfaatkan teknologi informasi sebagai salah satu metode dalam pembelajaran era saat ini, khususnya di SMA Negeri 1 Wangon. Selain itu, guru pada era sekarang dituntut mahir dalam mengoperasikan berbagai piranti teknologi informasi guna mendukung keberlangsungan pembelajaran yang masih menggunakan sistem *Hybrid Learning* dan Pembelajaran Tatap Muka (PTM) secara terbatas.

Dalam hal ini, Pemerintah melalui Surat Keputusan Gubernur Jawa Tengah mengenai pelaksanaan Kegiatan Belajar dan Mengajar (KBM) di masa Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) khususnya di tingkat satuan pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA) masih dengan

Pembelajaran Tatap Muka (PTM) secara terbatas. Proses belajar menggunakan konsep *Hybrid Learning* merupakan bagian dari pertimbangan utama dalam pelaksanaan kebijakan pendidikan karena dengan mempertimbangkan kesehatan lahir dan siswa, guru, kepala sekolah dan seluruh warga sekolah (Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan. & Indonesia, 2020).

Berdasarkan permasalahan pada mitra, tim pengusul bermaksud memberikan pelatihan dan pendampingan pengembangan soal ujian berbasis teknologi informasi menggunakan *Wondershare Quiz Creator* untuk mendukung kegiatan belajar mengajar bagi guru SMA Negeri 1 Wangon. Adapun metode yaitu transfer ilmu dengan memberikan pelatihan kepada guru agar lebih menguasai dalam menguasai teknologi informasi khususnya dalam pembuatan soal menggunakan *Wondershare Quiz Creator* sehingga mendapatkan hasil yang optimal. Adapun subjek atau target sasaran dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah para guru SMA Negeri 1 Wangon, Desa Wangon Kecamatan Wangon Kabupaten Banyumas.

B. METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan pelatihan dilakukan SMA Negeri 1 Wangon, dalam pelaksanaan pelatihan dan pendampingan pengembangan soal ujian berbasis teknologi informasi menggunakan *Wondershare Quiz Creator* untuk mendukung kegiatan belajar mengajar bagi guru, yang ikut berkontribusi dalam pelatihan ini sebanyak 36 peserta. Guru-guru yang mengikuti pelatihan ada beberapa kelompok usia dimulai dari 21-30 tahun dan 55% usianya sudah mencapai 50 tahun ke atas, sehingga kurang mampu dalam mengimplementasikan pembelajaran berbasis IT atau digital. Hal ini tentunya dalam penyampaian memerlukan metode Andragogi (Susetya, 2020).

Metode pelaksanaan pelatihan dan pendampingan pengembangan soal ujian berbasis teknologi informasi menggunakan *Wondershare Quiz Creator* in dilakukan dengan menggunakan metode *workshop*. Workshop adalah suatu kegiatan dari pertemuan dimana sekelompok orang yang memiliki minat, keahlian, dan profesi di bidang tertentu terlibat dalam diskusi dan kegiatan intensif pada subjek tertentu (Ekonomi, 2020).

Fase proses belajar dalam program workshop yang dimaksud meliputi beberapa tahap, yang pertama tahap persiapan, selanjutnya tahap pelaksanaan dan terakhir yaitu tahap evaluasi (Septiyara Dwi Anggraeni, 2017). Tahapan yang dilakukan dalam pelatihan *software Wondershare Quiz Creator* untuk mendukung kegiatan belajar mengajar berupa pengembangan soal ujian atau *assesment* berbasis teknologi informasi, sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Tahapan awal dalam kegiatan ini yaitu persiapan. Beberapa tahapan yang kami lakukan dibagian ini antara lain selama pelatihan kami tim pengabdian berkoordinasi dengan SMA Negeri 1 Wangon guna

menerapkan protokol kesehatan, mempersiapkan kurikulum untuk pelaksanaan pelatihan, membuat design bahan ajar pelatihan, menyusun bahan ajar, dan membuat strategi sosialisasi program.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini dilakukan dengan penyampaian materi dengan diikuti dengan penyampaian materi dengan diikuti dengan workshop pelatihan penggunaan *Software Wondershare Quiz Creator*. Pelatihan ini difokuskan pada penggunaan *software Wondershare Quiz Creator* untuk membuat soal ujian atau *Assesment* berbasis teknologi informasi bagi siswa. Setiap peserta pelatihan diberikan modul yang berisi materi penggunaan *software Wondershare Quiz Creator*. Modul tersebut berisikan tentang langkah-langkah awal sampai cara pengoperasian ketika proses belajar mengajar untuk penilaian atau *Assesment* pada siswa.

3. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk mengukur ketercapaian hasil kegiatan para peserta selama mengikuti pelatihan penggunaan *software Wondershare Quiz Creator*. Sebelum memulai pelatihan, para peserta diberikan *pre-test* terlebih dahulu untuk mengukur pemahaman peserta terkait penggunaan *software Wondershare Quiz Creator*. Setelah kegiatan workshop pelatihan selesai, para peserta diwajibkan untuk mengikuti *post-test* untuk mengukur ketercapaian pembelajaran.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan ini, tim pengabdian sebelum memulai acara pelatihan berkoordinasi dengan pihak sekolah, yang bertujuan untuk mengetahui jumlah peserta kegiatan pelatihan dan pendampingan *Wondershare Quiz Creator*. Kemudian tim pengabdian mempersiapkan kurikulum dan bahan ajar untuk pelatihan penggunaan *Wondershare Quiz Creator*. Para peserta pelatihan selanjutnya diminta untuk berkomitmen mengikuti kegiatan pelatihan sampai selesai.

2. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 06 Juni 2022. Keseluruhan peserta merupakan guru atau pengajar. Materi yang disampaikan oleh tim pengabdian meliputi penerapan implementasi Teknologi Informasi yang digunakan di Dunia Pendidikan, pengenalan *software Wondershare Quiz Creator*, dan cara penggunaan *software Wondershare Quiz Creator*, guna mendukung KBM. Saat ini di era revolusi, guru dituntut untuk menguasai informasi dan teknologi. Hal ini bertujuan agar pembelajaran menjadi lebih menarik, dan interaktif, serta siswa menjadi lebih kreatif (Arningsih, 2019).

Kegiatan pelatihan penggunaan Wondershare Quiz Creator, untuk mendukung Kegiatan Belajar Mengajar bagi Guru SMA Negeri 1 Wangon diawali dengan sambutan oleh Bapak Kepala Cabang Dinas Pendidikan Wilayah X yaitu Bapak Drs. Agus Triyanto, M.Si dan Bapak Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Wangon yaitu Bapak Joko Budi Santosa, M.Pd, seperti terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Sambutan dari Kacabdin Wilayah X Jawa Tengah dan Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Wangon

Dalam sambutannya beliau berharap dengan adanya pelatihan penggunaan *Wondershare Quiz Creator* bagi Guru SMA Negeri 1 Wangon bisa diikuti dengan baik karena di era Revolusi 4.0 para guru atau pengajar harus bisa menguasai teknologi, khususnya dalam pembuatan *Assesment* berbasis teknologi informasi menggunakan aplikasi *Wondershare Quiz Creator* yang digunakan untuk mendukung Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Selanjutnya setelah pemaparan dari Kepala Sekolah, penyampaian materi pelatihan penggunaan *Wondershare Quiz Creator* oleh tim pengabdian, seperti terlihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Pelaksanaan Pelatihan

Dapat dilihat pada Gambar 2, narasumber dalam kegiatan pelatihan penggunaan *Wondershare Quiz Creator* (WQC) untuk membuat soal ujian atau *Assesment* guna mendukung kegiatan belajar mengajar di SMA Negeri 1 Wangon, Materi yang disampaikan ketika pelatihan berlangsung meliputi

pengenalan *software Wondershare Quiz Creator*, sejarah *Wondershare Quiz Creator*, cara penggunaan dan instalasi di PC/Laptop. Secara umum, pelaksanaan kegiatan pelatihan penggunaan *Wondershare Quiz Creator* berjalan dengan baik. Di masa pandemi seperti ini menjadi keharusan bagi guru untuk menguasai teknologi, diantaranya bisa menggunakan dan mengoperasikan *software Wondershare Quiz Creator* yang berguna untuk *assesment* siswa. Salah satu tujuan dalam pelatihan ini yaitu untuk membiasakan dan meningkatkan kompetensi guru di bidang teknologi guna mendukung kegiatan belajar dan mengajar. Selain itu, tujuan lain dari pelatihan ini ialah menumbuhkan intuisi agar guru dapat beradaptasi dengan cepat dengan *software Wondershare Quiz Creator*. Selama pelatihan berlangsung, respon dari guru cukup baik, dimana yang pada awal pelatihan masing bingung untuk bertanya, setelah diberikan pendampingan, guru berani bertanya khususnya tentang cara penggunaan *software Wondershare Quiz Creator* di Laptop. Beberapa pertanyaan diajukan oleh guru baik ketika praktik penggunaan *software Wondershare Quiz Creator*. Para guru sangat antusias dan aktif ketika praktik penggunaan *software Wondershare Quiz Creator* diberikan oleh pemateri. Respon para guru yang mengikuti pelatihan cukup baik khususnya dalam mendukung adanya pelatihan ini, terutama dalam hal mensukseskan pada pertemuan terkait memotivasi, menyediakan tempat yang dapat digunakan untuk pelatihan, dan juga ikut serta dalam kegiatan pelatihan. Secara umum, tidak terjadi hambatan yang berarti dalam keseluruhan kegiatan ini dan kegiatan ini berjalan dengan baik.

3. Tahap Evaluasi.

Peserta sangat antusias dan berjalan dengan baik dalam mengikuti kegiatan pelatihan penggunaan *Wondershare Quiz Creator*. Hasil evaluasi pelatihan ini juga cukup memuaskan. Antusiasme peserta ditunjukkan dengan hasil-hasil yang diperoleh dalam mengukutin pelatihan workshop ini, yaitu berupa implementasi dari *Wondershare Quiz Creator* ini pada KBM selama masa pandemi ini, selanjutnya dengan hasil workshop tersebut yang berupa pelatihan penggunaan *Wondershare Quiz Creator* beserta modul panduan materi sehingga memudahkan guru dan siswa selama pandemi ini. Hasil capaian kegiatan para peserta, seperti terlihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Evaluasi Kegiatan Pelatihan dan Pendampingan
Wondershare Quiz Creator

No	Nama	Pre-Test	Post-Test
1	Drs. Sutarso	69	87
2	Drs. Sularman	79	89
3	Drs. Eko Endi Priyanto	81	92
4	Sudiro, S.Pd.	78	93
5	Eni Supiyatin, S.Pd.	79	94
6	Drs. Wahyuni.	78	94
7	Alamanda S, S.Pd.	69	87

No	Nama	Pre-Test	Post-Test
8	Eniwati, S.Pd.	70	89
9	Foni Budhi S, S.Pd.	76	87
10	Ani Kusriyati, S.Pd.	75	89
11	Suranto, S.Pd.	80	92
12	Novi R, S.Pd.	76	93
13	Budi H, S.Pd.	79	94
14	Daniel P, S.Pd	75	94
15	Saiful Hamdi, M.Pd	65	87
16	Ketyhana, S.Pd.	80	95
17	Viji Purwati, S.Pd	69	87
18	Ani Pregiyati, S.Pd.	60	80
19	Lastuti, S.Pd	75	85
20	Siti Safariyah, S.Pd.	80	85
21	Sri M, S.Pd	65	87
22	Imam Pamuji, S.Pd	75	89
23	Ir.Drs. Saut Horas	80	92
24	Aminullah, S.Pd	76	93
25	Chandra Wahyu S, S.Pd	79	94
26	Silis Indriyani, S.Pd	75	94
27	Sri Irawati, S.Pd	65	95
28	Mujito, S.Pd	75	90
29	Dian Mayasari, S.Pd	68	90
30	Yuniati, S.Pd	69	90
31	Nugroho Widi S, S.Pd	67	92
32	Siti Nurjanah, S.Pd	76	91
33	Muhammad Anom Suharto, S.Pd	75	93
34	Ifan F, S.Pd	80	95
35	Giri Prastowo, S.Pd.	69	87
36	Muchijati, S.Pd	60	80
	Rata-Rata	73,53	90,14
	Prosentasi Peningkatan Ketercapaian		22,59%

Hasil evaluasi akhir menunjukkan adanya peningkatan penggunaan *Wondershare Quiz Creator* sebesar 22,59%. Evaluasi ini dilakukan untuk mengukur kemampuan dari awal penggunaan sampai pengoperasian saat tatap muka mengoperasikan *Wondershare Quiz Creator* untuk membuat soal ujian atau *assesment* berbasis teknologi informasi. Kegiatan pengabdian yang telah dilakukan yaitu pelatihan penggunaan *Wondershare Quiz Creator* untuk mendukung kegiatan belajar mengajar bagi guru SMA Negeri 1 Wangon telah terlaksana dengan baik dan diharapkan menambah wawasan dan pemahaman mengenai pembelajaran daring menggunakan *software Wondershare Quiz Creator*. Lebih lanjut pelatihan yang telah diberikan dapat diterapkan dan digunakan sebagai pendukung Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dan upaya strategi untuk memudahkan guru dalam pembuatan soal ujian berbasis teknologi informasi. Diharapkan juga adanya pelatihan bagi guru dapat membantu tugasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan tujuan untuk memudahkan baik dari guru untuk membuat soal ujian atau *assesment* berbasis teknologi informasi.

Meskipun kegiatan berjalan dengan baik dan sukses namun tentunya tidak luput dari adanya kendala, salah satunya yaitu peserta pelatihan workshop yang telah berusia 45 tahun keatas mereka agak kesulitan saat mengikuti materi, perlu memberikan beberapa kali hingga mereka paham. Selain itu kendala-kendala teknis lainnya, misalnya ada 5 peserta laptopnya tidak bisa mengoperasikan *software Wondershare Quiz Creator* dengan baik sehingga mereka mempraktikkan menggunakan laptop peserta lainnya. Kedepannya untuk pelaksanaan pelatihan workshop, ialah melakukan kegiatan pengabdian berkelanjutan dan berkesinambungan di SMA Negeri 1 Wangon dengan pokok permasalahan yang berbeda sebagai bahan untuk hasil yang lebih efektif dan optimal.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Dari kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa keberhasilan pelaksanaan pelatihan dilaksanakan dengan cukup baik dan lancar sampai dengan pelatihan selesai. Dalam hal ketercapaian tujuan pelatihan *skill* atau keterampilan penggunaan *software Wondershare Quiz Creator*, para peserta mampu mengoperasikannya dengan cukup baik, mulai dari instalasi sampai dengan pengoperasian *Wondershare Quiz Creator* ketika simulasi pembuatan soal ujian atau *assesment* berbasis teknologi informasi guna mendukung Mengajar (KBM) dilakukan saat pelatihan berlangsung. Ketercapaian target materi pada kegiatan pengabdian ini cukup baik, mayoritas peserta pelatihan aktif mengajukan berbagai pertanyaan seputar *software Wondershare Quiz Creator* dimulai dari sejarah sampai penggunaan untuk mendukung Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dengan baik dan benar. Kemampuan pendidik atau guru tentang penggunaan *software Wondershare Quiz Creator* sangat diperlukan untuk dapat menjawab tantangan Era Revolusi 4.0 dan menjadi solusi dimasa pandemi saat ini. Pihak SMA Negeri 1 Wangon mengharapkan adanya keberlanjutan dari kegiatan ini karena dapat memberikan pengetahuan model pembelajaran di SMA Negeri 1 Wangon. Kegiatan ini masih merupakan tahap awal untuk mengenalkan peran teknologi kepada guru mengenai penggunaan teknologi khususnya *software Wondershare Quiz Creator* sehingga pelatihan sejenis yang intensif perlu dilakukan guna meningkatkan kualitas pembelajaran bagi guru-guru di SMA Negeri 1 Wangon.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Pengabdian Pada Masyarakat (LPPM) Universitas Amikom Purwokerto yang telah mendanai kegiatan pengabdian ini sehingga terlaksana dengan baik dalam program Hibah Amikom Masyarakat (AMM) Pada Tahun 2022. Penulis juga menyampaikan terima kasih dan apresiasi yang mendalam atas kerjasama yang baik dari pihak SMA Negeri 1 Wangon, Kecamatan Kelapaging Kulon,

Desa Wangon Kabupaten Banyumas dan Guru-guru SMA Negeri 1 Wangon atas kerjasama dan partisipasinya selama mengikuti seluruh rangkaian kegiatan pelatihan

DAFTAR RUJUKAN

- Arningsih, W. (2019). Pentingnya Guru dalam Menguasai Informasi Teknologi di Zaman Digital. *Kompasiana*.
- Azizah, A. (2020). Online Learning Training During The COVID-19 Pandemic For Teachers Sd Negeri 3 Malay Muara Teweh, *1*(2), 78–83.
- Ekonomi, G. (2020). Pengertian Workshop. Retrieved from <https://sarjanaekonomi.co.id/workshop/>
- Febriyanti, R. H., & Sundari, H. (2020). Platform For Application Of Use In Online English Based Teaching Rangkaian : Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat UP3M STKIP PGRI Sumatera Barat, *2*(1), 17–27.
- Juniartini, N., & Rasna, I. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Google Meet Dalam Keterampilan Menyimak Dan Berbicara Untuk Pembelajaran Bahasa Pada Masa Pandemi Covid-19, *9*(2), 133–141.
- Kasim, A., & Wahyuni, S. (2018). Effect of Learning Media Based on Combination of Mind-Manager and Wonder Share Quiz Creator towards Students' Learning Outcomes and Creative Thinking Skills, *17*(Ice 2017), 486–490. <https://doi.org/10.2991/ice-17.2018.103>
- Kominfo. (2022). Survey Internet. Retrieved June 2, 2022, from <https://kominfo.go.id/content/detail/12638/hasil-surveipenetrasi-dan-perilaku-pengguna-internet-2018>
- Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan., & Indonesia. (2020). Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (Covid-19), 4–6.
- Monica, J., & Fitriawati, D. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Zoom Sebagai Media Pembelajaran Online Pada Mahasiswa Saat Pandemi Covid-19 As An Online Learning Medium For Students During The Covid-19 Pandemic. *Jurnal Communio : Jurnal Ilmu Komunikasi*, *IX*(1), 1630–1640.
- Morice, A., Jablon, E., Delevaque, C., Hossein Khonsari, R., Picard, A., & Kadlub, N. (2020). Virtual versus traditional classroom on facial traumatology learning: Evaluation of medical student's knowledge acquisition and satisfaction. *Journal of Stomatology, Oral and Maxillofacial Surgery*, (809), 1–14. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.jormas.2020.03.001>
- Nasrum, A. (2020). Pelatihan Penyusunan Soal Berbasis Komputer Menggunakan Wqc. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Membangun Negeri*, *4*(1), 70–76. <https://doi.org/10.35326/pkm.v4i1.587>
- Putrawangsa, S., & Hasanah, U. (2018). Integrasi Teknologi Digital dalam Pembelajaran di Era Industri 4.0. *Jurnal Tatsqif*, *16*(1), 42–54. <https://doi.org/https://doi.org/10.20414/jtq.v16i1.203>
- Raes, A., Vanneste, P., Pieters, M., Windey, I., Noortgate, V. Den, & W., & Depaepe, F. (2020). Learning and instruction in the hybrid virtual classroom: An investigation of students' engagement and the effect of quizzes. *Komputers and Educatio*, (143), 1–16. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103682>
- Rahmawati, D. (2017). Pemanfaatan Wordshare Quiz Creator Dalam Pembuatan Soal-Soal Bahasa Arab Arabi : Journal of Arabic Studies. *Journal of Arabic Studies*, *2*(1), 37–46.
- Septyara Dwi Anggraeni, S. (2017). Pelaksanaan Program Workshop “Belajar Efektif” Untuk Orang Tua. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, *12*(2), 129–136. <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/jiv.1202.5>

- Siti, K., & Paulus, H. (2019). Development of Wondershare Quiz Creator Multiple Choice Evaluation Tools in Economic Mathematics, *287(Icesre 2018)*, 291–296. <https://doi.org/10.2991/icesre-18.2019.64>
- Susetya, H. (2020). Pelatihan Packging Produk Unggulan Masyarakat Desa Wisata. *JMM: Jurnal Masyarakat Mandiri*, *4(6)*, 1040–1048.
- Tharom. (2002). *Mengenal Teknologi Informasi*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia.
- Utomo, D. W., & Kustijono, R. (2015). Pengembangan Sistem Ujian Online Soal Pilihan Ganda Dengan Menggunakan Software Wondershare Quiz Creator. *Jurnal Inovasi Pendidikan (JIPF)*, *04(03)*, 1–6.
- Widarma, A., & Saleh, K. (2020). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Power Point, Wonder Share Quiz Creator Dan Edmodo Di Smk Apipsu Medan. *Jurnal Anadara Pengabdian Kepada Masyarakat.*, *2(1)*, 55–60.