

Rancang Bangun Media Tes Berbasis Komputer menggunakan *Wondershare Quizcreator* untuk Mendukung Pembelajaran Daring

Imam Mualim^{1*}, Nuari Anisa Sivi², Najla Asyila³, Oriza Panduwinata⁴

¹⁻⁴ Program Studi Sistem Informasi, Universitas Nahdlatul Ulama Lampung, Indonesia

*Penulis Korespondensi: imammualim200281@gmail.com

Abstract. *The development of information technology provides opportunities for educators to create more efficient and interactive learning evaluation media. This study aims to design and develop a computer-based test media using Wondershare Quiz Creator as a tool to support online learning. The research method used is Research and Development (R&D) with a waterfall model, which includes the stages of needs analysis, design, development, testing, and implementation. The results show that the developed test media is capable of providing various types of questions, such as multiple choice, short answer, true-false, and matching, and is equipped with features such as automatic feedback, time settings, and exportable test results. User testing indicates that the media is easy to use, responsive, and effective in supporting the learning evaluation process in online learning. In addition, educators can quickly create, manage, and distribute tests through digital platforms without requiring advanced technical skills. Thus, the use of Wondershare Quiz Creator has proven to be an alternative solution for providing practical and interactive computer-based test media that supports improving the quality of online learning. This research is expected to serve as a reference for educators in utilizing technology to enhance the effectiveness of learning evaluation.*

Keywords: *Media Tes Berbasis Komputer QuizCreator*

Abstrak. Perkembangan teknologi informasi memberikan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan media evaluasi pembelajaran yang lebih efisien dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun media tes berbasis komputer menggunakan **Wondershare Quiz Creator** sebagai sarana pendukung pembelajaran daring. Metode penelitian yang digunakan adalah **Research and Development (R&D)** dengan model **waterfall**, yang mencakup tahap analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, pengujian, dan implementasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media tes yang dikembangkan mampu menyediakan berbagai bentuk soal, seperti pilihan ganda, isian singkat, benar-salah, dan menjodohkan, serta dilengkapi fitur umpan balik otomatis, pengaturan waktu, dan hasil tes yang dapat diekspor. Pengujian pengguna menunjukkan bahwa media ini mudah digunakan, responsif, dan efektif dalam membantu proses evaluasi belajar pada pembelajaran daring. Selain itu, pendidik dapat dengan cepat membuat, mengelola, dan mendistribusikan tes melalui platform digital tanpa memerlukan keahlian teknis yang kompleks. Dengan demikian, penggunaan Wondershare Quiz Creator terbukti dapat menjadi solusi alternatif dalam penyediaan media tes berbasis komputer yang praktis, interaktif, dan mendukung peningkatan kualitas pembelajaran daring. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi pendidik dalam memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan efektivitas evaluasi pembelajaran.

Kata Kunci: Media Tes Berbasis Komputer QuizCreator

1. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi telah memberikan dampak signifikan dalam dunia pendidikan khusus pada penerapan pembelajaran daring (online learning). Perubahan metode pembelajaran dari tatap muka menuju pembelajaran berbasis digital memerlukan inovasi dalam penyajian materi, interaksi, serta evaluasi pembelajaran. Pada masa pembelajaran daring, banyak institusi pendidikan menghadapi tantangan dalam menyediakan media tes yang mampu menyesuaikan kebutuhan pembelajaran jarak jauh.

Wondershare QuizCreator merupakan sebuah Software yang menawarkan beragam fitur untuk merancang kuis interaktif. Melalui aplikasi ini, pengguna dapat membuat berbagai jenis soal, seperti pilihan ganda, isian singkat, serta benar-salah., melalui rancang bangun media tes berbasis komputer menggunakan Wondershare Quiz Creator, pendidik dapat menyusun instrumen evaluasi dengan lebih cepat, terstruktur, dan interaktif. Media ini juga menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan serta meningkatkan kemandirian siswa dalam menguasai materi. Dengan memperhatikan kebutuhan tersebut, penelitian ini dilaksanakan untuk merancang dan mengembangkan media tes berbasis komputer yang dapat digunakan sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran daring.

2. KAJIAN TEORITIS

Rancang bangun (design and development) adalah suatu proses sistematis untuk merencanakan, merancang, dan membangun sebuah sistem, produk, atau media tertentu agar dapat berfungsi sesuai dengan kebutuhan yang telah ditentukan. Proses ini mencakup identifikasi masalah, analisis kebutuhan, perancangan konsep, pembuatan desain, implementasi, hingga pengujian hasil. Media Tes Berbasis Computer (Computer Based Test-CBT) adalah suatu bentuk penyajian dan pelaksanaan evaluasi pembelajaran yang menggunakan perangkat komputer sebagai media utama untuk menampilkan soal, menerima jawaban, serta mengolah hasil tes secara otomatis. Media ini menggantikan metode tes konvensional berbasis kertas (paper-based test) dengan memanfaatkan teknologi digital untuk meningkatkan efisiensi, akurasi, dan kecepatan proses evaluasi.

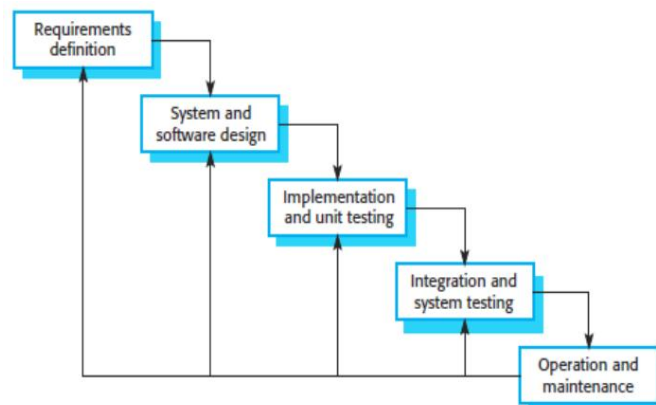
Menurut Eliya (2015) Wondershare QuizCreator yaitu Software yang berfungsi untuk merancang soal-kuis, maupun tes secara daring. Aplikasi ini tergolong mudah digunakan karena memiliki tampilan yang sederhana dan user friendly sehingga hal ini tidak memerlukan suatu kemampuan program untuk mengoperasikan. Produk soal atau kuis yang dibuat dapat disimpan dalam format *flash stand alone* maupun dipublikasikan secara langsung melalui website.

Melalui pemanfaatan Wondershare Quiz Creator, peneliti maupun pendidik dapat merancang beragam tipe soal dengan variasi tingkat kesulitan. Jenis soal yang dapat dibuat meliputi multiple choice atau pilihan ganda, benar atau salah (true atau false), menjodohkan (matching), serta isian singkat. dan variasi bentuk soal lainnya. Fleksibilitas ini memungkinkan penyusunan evaluasi pembelajaran yang lebih interaktif dan sesuai kebutuhan.

Sementara itu, web e-learning yang digunakan berbasis pada perangkat lunak Moodle, yaitu sebuah platform *Learning Management System* (LMS) yang bersifat *user-friendly*. Moodle memungkinkan pengguna untuk mengelola pembelajaran secara daring (online) dengan lebih efisien. Melalui fasilitas yang tersedia pada Moodle, proses perkuliahan—khususnya pada mata kuliah Belajar dan Pembelajaran Matematika—dapat berlangsung secara interaktif antara dosen dan mahasiswa maupun antar sesama mahasiswa baik dalam kelas ataupun di luar kelas (online). Platform ini mendukung berbagai aktivitas seperti penyampaian materi, diskusi, pengumpulan tugas, hingga pelaksanaan kuis dan evaluasi pembelajaran.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini melaksanakan metode development software yg dikenal menjadi metode Waterfall. metode Waterfall ini merupakan artinya pendekatan developmen yang berlangsung secara terstruktur dan sedikit demi sedikit, mana tiap-tiap fase harus di tuntas terlebih dahulu sebelum berpindah ke fase selanjutnya. Penggunaan metode Waterfall pada penelitian ini diubahsuaikan dengan pendekatan deskriptif-kualitatif, karena proses pengembangannya sekaligus mendeskripsikan secara detail tahapan-tahapan yang dilakukan mulai asal analisis kebutuhan, perancangan, pembuatan produk, sampai pengujian. Metode penelitian Waterfall merupakan pendekatan sekuensial serta berurutan buat pengembangan sistem, pada mana setiap fase wajib selesai sebelum fase berikutnya dimulai, layaknya sirkulasi air terjun. Metode ini merupakan suatu proses pengembangan perangkat lunak yang berlangsung secara langkah demi langkah, pada mana progresnya digambarkan mirip aliran air yg terus mengalir ke bawah layaknya air terjun. Setiap termin wajib dituntaskan terlebih dahulu sebelum memasuki tahap selanjutnya. model ini mencakup beberapa fase utama, yaitu tahap perencanaan, perancangan (pemodelan), serta implementasi. (konstruksi), serta pengujian (Roger, 2001).



Gambar 1. Tahapan Metode Waterfall

Proses pengembangan aplikasi dilakukan dengan mengikuti alur kerja dalam metode waterfall. Adapun uraian mengenai tahapan pembuatan perangkat lunak tadi ialah sebagai berikut:

1. Analisis Kebutuhan (Requirements Analysis)

termin ini bertujuan untuk mengumpulkan dan menganalisis kebutuhan sistem dari pengguna (user). Semua kebutuhan fungsional dan non-fungsional dicatat secara detail agar menjadi dasar pengembangan sistem.

2. Perancangan Sistem (System Design)

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, dibuat rancangan sistem yang meliputi desain arsitektur, struktur data, antarmuka (UI/UX), dan alur proses. Tujuannya agar pengembang memiliki panduan dalam membuat sistem.

3. Implementasi (Implementation / Coding)

di termin ini, desain sistem yang sudah didesain pada fase sebelumnya diterjemahkan ke dalam bentuk kode program. Artinya, semua rancangan seperti *flowchart*, *diagram UML*, struktur basis data, dan spesifikasi kebutuhan fungsional maupun nonfungsional mulai diubah menjadi program yang dapat dijalankan.. Setiap modul dikembangkan dan diuji secara terpisah.

4. Pengujian (Testing)

Setelah sistem selesai dibuat, dilakukan pengujian untuk memastikan tidak ada kesalahan (bug) dan sistem berfungsi sesuai kebutuhan. Pengujian meliputi unit test, integration test, dan system test.

5. Penerapan (Deployment)

Sistem yang telah lulus pengujian kemudian diinstal dan dioperasikan di lingkungan pengguna. Pengguna mulai menggunakan sistem sesuai tujuan yang telah ditentukan.

6. Pemeliharaan (Maintenance)

Setelah sistem digunakan, mungkin muncul masalah baru atau perlu dilakukan peningkatan fitur. Tahap pemeliharaan mencakup perbaikan bug, update sistem, dan penyesuaian dengan kebutuhan baru.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan menghasilkan kuis interaktif yang memiliki tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan tinggi untuk dimanfaatkan dalam mata kuliah Belajar dan

Pembelajaran Matematika. Pelaksanaan penelitian dilakukan melalui tiga tahap pokok, yaitu tahap perencanaan, tahap pengembangan, serta tahap evaluasi.

Pada tahap pengembangan, peneliti berhasil menghasilkan kuis interaktif berbasis *e-learning* yang dirancang sesuai kebutuhan pembelajaran. Selanjutnya, Tahap evaluasi dilaksanakan dengan menerapkan model evaluasi Tessmer yang telah disesuaikan. Proses evaluasi ini mencakup beberapa langkah, yaitu self-evaluation, serta uji coba lapangan. Setiap tahap evaluasi ini dimaksudkan untuk memastikan kualitas, kepraktisan, serta efektivitas media kuis interaktif yang dikembangkan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru serta pengamatan yang dilakukan pada proses pembelajaran daring, ditemukan beberapa kebutuhan utama, yaitu:

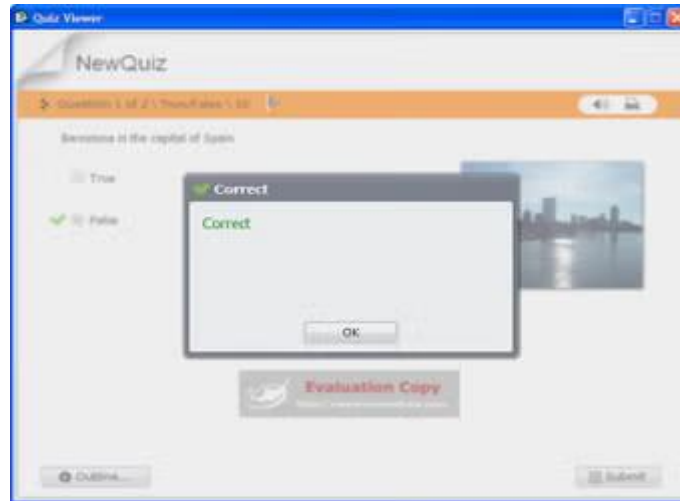
1. Media penilaian yg praktis dipergunakan sang guru dan peserta didik.
2. Sistem yang mampu menyediakan berbagai jenis soal (multiple choice, true/false, isian, matching).
3. Output hasil tes yang dapat diunduh, dicetak, dan dianalisis.
4. Media tes yang dapat diakses melalui perangkat komputer/laptop saat pembelajaran daring.

Analisis kebutuhan ini menjadi dasar dalam pengembangan media tes berbasis komputer menggunakan Wondershare QuizCreator. sesuai hasil wawancara menggunakan pengajar dan observasi di proses pembelajaran daring. Media evaluasi yang simpel digunakan oleh pengajar serta peserta didik, Sistem yang mampu menyediakan berbagai jenis soal (multiple choice, true/false, isian, matching), Media tes yang dapat diakses melalui perangkat komputer/laptop saat pembelajaran daring.

Analisis kebutuhan ini menjadi dasar dalam pengembangan media tes berbasis komputer menggunakan Wondershare QuizCreator.

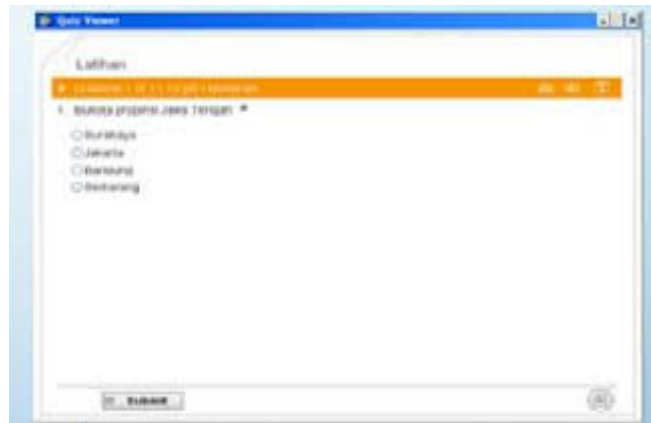
Perancangan dilakukan melalui beberapa tahap Penyusunan Kisi-kisi Soal, Kisi-kisi dikembangkan sesuai kompetensi dasar mata pelajaran yang digunakan dalam penelitian, dengan menyesuaikan jenis soal pada fitur QuizCreator. Wondershare QuizCreator menyediakan fitur Question Editor untuk membuat berbagai jenis soal. Quiz Properties untuk mengatur timer, passing grade, dan tampilan. Preview untuk meninjau hasil akhir kuis sebelum dipublikasikan. Publish untuk menghasilkan file berbasis Flash/HTML yang dapat dijalankan secara offline maupun online.

Hasil implementasi berupa media tes komputer yang siap digunakan dalam pembelajaran daring.



Gambar 2. Tampilan respon

Tampilan respon yang diberikan pada kuis interaktif berfungsi untuk memberikan umpan balik langsung kepada peserta. Umpan balik ini disajikan secara tertulis,



Gambar 3. Tampilan soal kuis

Setelah melalui proses revisi, tampilan soal pada kuis interaktif dirancang lebih fleksibel. Mahasiswa dapat memilih dan mengerjakan soal yang mereka anggap mampu dijawab terlebih dahulu tanpa wajib mengikuti urutan angka soal secara linear.



Gambar 4. Tampilan halaman hasil

Sebelum dilakukan revisi, tampilan halaman hasil pada kuis interaktif hanya menampilkan skor akhir yang diperoleh peserta setelah menyelesaikan seluruh soal. Informasi yang ditampilkan masih sangat sederhana, tanpa adanya rincian tentang jawaban benar, jawaban salah, maupun umpan balik terhadap setiap soal.

Berdasarkan hasil pengamatan, efektivitas kuis interaktif dapat dilihat dari dua sisi, yaitu waktu dan biaya. Dari sisi waktu, penggunaan kuis interaktif menunjukkan hasil yang cukup efisien. Walaupun durasi yang disediakan adalah 30 menit dengan tampilan penghitung waktu mundur selama pengerjaan, mayoritas siswa dapat menyelesaikan soal lebih cepat dari batas waktu tersebut. Hal ini dimungkinkan karena peluang terjadinya kecurangan semakin kecil; setiap siswa fokus mengerjakan soal masing-masing tanpa perlu bertanya atau berinteraksi dengan siswa lain untuk mencari jawaban. Fokus yang lebih tinggi ini membuat waktu pengerjaan menjadi lebih efisien.

Dari aspek ekonomi, penggunaan kuis interaktif berbasis e-learning juga memberikan keuntungan yang signifikan. Penggunaan kertas pada uji tertulis dapat diminimalkan hingga mencapai angka nol, karena seluruh proses pengerjaan dilakukan secara digital melalui akses internet. Dengan demikian, sifat konsumtif terhadap kertas dapat ditekan sepenuhnya, sekaligus mendukung pembelajaran yang lebih ramah lingkungan.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Media tes berbasis komputer berhasil dirancang dan dibangun menggunakan Wondershare QuizCreator dengan fitur-fitur yang mendukung kebutuhan evaluasi pembelajaran daring, mirip multiple choice, true-false, fill in the blank, dan time setting. Wondershare QuizCreator memberikan kemudahan dalam pembuatan soal dan pengaturan tes, sehingga guru atau pengajar dapat menyusun instrumen evaluasi dengan cepat, praktis, dan terstruktur.

Pengembangan lanjutan perlu dilakukan dengan menambahkan variasi bentuk soal yang lebih kompleks, termasuk integrasi gambar, audio, dan video agar tes lebih interaktif. Pendidik perlu diberi pelatihan atau workshop untuk meningkatkan kemampuan dalam memanfaatkan Wondershare QuizCreator secara maksimal.

DAFTAR REFERENSI

- Afifah, K. (2014). Analisis Tingkat Kepuasan Siswa dalam Menggunakan Media Evaluasi Wondershare Quiz Creator pada Pembelajaran Dasar-Dasar Teknik Digital Di SMKN 2 Kota Bandung. Artikel Hasil Penelitian, Tersedia: http://repository.upi.edu/16193/7/S_TE_0900323_Abstract.pdf [30 Mei 2016]
- Agustina, M. (2013). Pemanfaatan E-Learning sebagai Media Pembelajaran. In Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI).
- Bator, R. J., Bryan, A. D., & Schultz, P. W. (2011). Who Gives a Hoot?: Intercept Surveys of Litterers and Disposers. *Environment and Behavior*, 43(3), 295–315. <https://doi.org/10.1177/0013916509356884>.
- Handri, R. dkk. (tt). Pemanfaatan Remote Desktop untuk Optimalisasi Sistem Ujian Online. Artikel Hasil Penelitian, Tersedia: <http://rullyhandri.web.id/data/Dokumen/JOURNAL%20SISTEM%20UJIAN%20ONLINE.pdf> [30 Mei 2016]
- Hernawati, K. (2009). Membuat Quiz/Evaluasi dengan WonderShare Quiz Creator. Disampaikan dalam Kegiatan PPM dengan judul: Pelatihan Penyusunan Soal Matematika Interaktif Berbasis Web dengan Menggunakan Perangkat Lunak Bantu Wondershare Quiz Creator Pada Tanggal 13 November 2009 di Laboratorium Komputer Jurdik Matematika FMIPA UNY. Tersedia: <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/kuswari-hernawati-ssimkom/modul-wondershare.pdf> [1 Februari 2016].
- Hidayati, S.N. (2016). Pengaruh Pendekatan Keras dan Lunak Pemimpin Organisasi terhadap Kepuasan Kerja dan Potensi Mogok Kerja Karyawan. *Jurnal Maksipreneur: Manajemen, Koperasi, dan Entrepreneurship*, 5(2), 57-66. <http://dx.doi.org/10.30588/SOSHUMDIK.v5i2.164>.
- Maisurah, M. (2023). Pengembangan Kuis Interaktif Multiple Choice Berbasis HOTS Sebagai Instrumen Penelitian Berbantuan Quiziz Pada Materi Sel Elektrokimia. Universitas Jambi.
- Meryansumayeka, Virgiawan & Marlina. (2018). Pengembangan Kuis Interaktif Berbasis E-Learning Dengan Menggunakan Aplikasi Wondershare Quiz Creator Pada Mata Kuliah Belajar dan Pembelajaran. *Journal Pendidikan Matematika*. Vol. 12 No. 1 Hal. 29-42.
- Risdwiyanto, A. & Kurniyati, Y. (2015). Strategi Pemasaran Perguruan Tinggi Swasta di Kabupaten Sleman Yogyakarta Berbasis Rangsangan Pemasaran. *Jurnal Maksipreneur: Manajemen, Koperasi, dan Entrepreneurship*, 5(1), 1-23. <http://dx.doi.org/10.30588/SOSHUMDIK.v5i1.142>.
- Rizqiyah, H. (2011). Pengembangan Media Kuis Interaktif Berbasis Wondershare Quiz Creator Untuk Kemahiran Qira'ah dan Kitabah Siswa Kelas XI Madrasah Aliyah. Skripsi : Jurusan Sastra Arab-Fakultas Sastra UM.

- Rolisca, R.U.C dan Achadiyah, B. N. (2014). Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran dalam Bentuk Online Berbasis E-Learning Menggunakan Software Wondershare Quiz Creator Dalam Mata Pelajaran Akuntansi SMA Brawijaya Smart School (BSS). *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. XII, No. 1, Tahun 2014 41-48, Tersedia: <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=283045&val=480&title=PENGEMBANGAN%20MEDIA%20EVALUASI%20PEMBELAJARAN%20DALAM%20BENTUK%20ONLINE%20BERBASIS%20ELEARNING%20MENGUNAKAN%20SOFTWARE%20WONDERSHARE%20QUIZ%20CREATOR%20DALAM%20MATA%20PELAJARAN%20AKUNTANSI%20SMA%20BRAWIJAYA%20SMART%20SCHOOL%20%20%28BSS%29> [30 Mei 2016]
- Sari, A. O., Kesuma, G. C., & Anggraini, D. (2019). Google Slide Dan Quizizz Dalam Pengembangan Buku Ajar Elektronik Interaktif (Baei) Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Ilmu Matematika Dan Matematika Terapan*, Vol. 9, No.2. Hal. 97-104.
- Supartini, N. L., & Susanti, L. E. (2021). Implementasi Penggunaan Quizizz Dalam Evaluasi Pembelajaran Online English For Food And Beverage Service. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, Vol.4, No.3. Hal. 485-492.
- Utomo. (2015). Pengembangan sistem ujian online soal pilihan ganda dengan menggunakan software Wondershare Quiz Creator. *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika (JIPF)*, 4 (3), 1-6.
- Wahono, R. S. (2008). Pengembangan Sistem E-Learning dan Multimedia Pembelajaran. Paper presented at seminar in Universitas Dian Nuswantoro, Semarang.