



Abdimas Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat  
Vol 4, No. 1, 2021, hlm.9—17

ISSN 2615-3122 (*online*)

ISSN 2548-6683 (*print*)

## PEMANFAATAN APLIKASI DARING THATQUIZ.ORG UNTUK MENGEMBANGKAN TES BERBASIS ONLINE PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA

**Arlin Astriyani\*, Ririn Widiyasari, Viarti Eminita, Akmal Ramadhan**

Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta  
Jl. KH Ahmad Dahlan, Tangerang Selatan, Banten, 15419, Indonesia

\**e-mail*: arlinastri07@gmail.com

*artikel masuk: 25 Agustus 2020; artikel diterima: 30 April 2021*

---

**Abstract:** The obstacle experienced by mathematics teachers in schools in Sukabumi is that most of the teachers do not understand the use of the internet to teach mathematics and internet technology-based online learning applications. Therefore, the purpose of this service is to teach the online application thatquiz.org to mathematics teachers in Sukabumi to make it easier for them to teach mathematics. The methods used in this service include material exposure, discussions, questions and answers and workshops with mathematics teachers. The results of this service, participants looked enthusiastic in the training process, it was seen when the training process of seminar participants was active and asked when there were steps that were not clear to the presenters. But in the process of collecting assignments, only 8 participants out of 10 participants collected due to work constraints. It can be concluded that the trainees have mastered the steps and processes in making questions using the Thatquiz application as an online learning application based on internet technology.

**Keywords:** Online learning; internet technology; mathematics; Thatquiz aplikasi app

**Abstrak:** Kendala yang dialami pada Guru-guru matematika yang ada di sekolah di Sukabumi yaitu sebagian besar guru-guru belum memahami penggunaan internet untuk mengajar matematika dan aplikasi pembelajaran *online* berbasis teknologi internet. Oleh karena itu, tujuan dari pengabdian ini adalah untuk mengajarkan aplikasi daring thatquiz.org kepada guru matematika di Sukabumi untuk memudahkan mereka dalam mengajar matematika. Metode yang digunakan dalam pengabdian ini meliputi paparan materi, diskusi, tanya jawab dan workshop dengan guru-guru matematika. Hasil pengabdian ini, peserta terlihat antusias dalam proses pelatihan terlihat ketika proses pelatihan peserta seminar aktif dan bertanya ketika ada langkah yang belum jelas kepada pemateri. Tetapi pada proses pengumpulan tugas hanya 8 peserta dari 10 peserta yang mengumpulkan dikarenakan terkendala pekerjaan. Dapat disimpulkan peserta pelatihan sudah menguasai langkah dan proses dalam membuat soal dengan

menggunakan aplikasi thatquiz sebagai aplikasi pembelajaran *online* berbasis teknologi internet.

**Kata kunci:** Pembelajaran *online*; teknologi internet; matematika; aplikasi Thatquiz

---

## PENDAHULUAN

Pada saat ini, perhatian terhadap pentingnya internet dalam pendidikan semakin meningkat. Beberapa studi telah dilakukan kaitan dengan penggunaan internet dari sekolah dasar dan menengah pertama sampai pada perguruan tinggi atau universitas. Beberapa studi mengevaluasi sumber-sumber pembelajaran yang tersedia melalui internet dan menginvestigasi hubungan antara pemahaman, kepercayaan dan perilaku guru terhadap tugas mengajarnya dengan cara-cara mereka menggunakan internet dalam pengajaran, dan beberapa bagian dari penelitian berfokus pada potensi tertentu dari internet dalam mendukung kualitas pengajaran matematika di perguruan tinggi. Menariknya, karena beberapa penelitian menemukan bahwa internet mempengaruhi apa dan bagaimana matematika itu diajarkan. Salah satu manfaat internet adalah sebagai media kuis interaktif. Kuis interaktif merupakan aplikasi yang bertujuan untuk meningkatkan wawasan siswa mengenai materi pembelajaran dalam bentuk soal atau pertanyaan sehingga siswa dapat belajar secara mandiri menggunakan tombol-tombol aplikasi online (Meryansumayeka, Virgiawan, & Marlina, 2018).

Meskipun internet telah diterima secara luas sebagai sebuah alat untuk mendukung perbaikan pengajaran dan pembelajaran matematika, hasil-hasil penelitian yang ada masih jauh dari apa yang kita harapkan. Potensi dari internet bagi guru untuk memperbaiki praktek pengajarannya belum diteliti secara lebih meluas atau pun mendalam, masih terbatas penelitian tentang bagaimana guru menggunakan internet sebagai alat belajarnya, alat pengajarannya, serta terbatasnya penelitian yang menginvestigasi bagaimana pembelajaran dengan internet oleh guru dapat meningkatkan mutu pengajaran di kelas.

Berdasarkan Hasil Survey Kepala Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan dan Kebudayaan (Kapustekkom) Kemendikbud Gogot Suharwoto mengatakan terdapat 40% guru non teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang siap dengan teknologi. Simposium internasional pembelajaran jarak jauh atau "International Symposium on Open Distance and e learning" (ISODEL) 2018 di Badung, Bali. Hal itu pula yang menjadi kendala dalam mencapai pendidikan yang sesuai dengan revolusi industri 4.0. Kendala lainnya, adalah ketersediaan jaringan internet terutama di daerah tertinggal, terdepan dan terluar (3 T).

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran wajib untuk peserta didik atau siswa mulai dari sekolah dasar hingga jenjang pendidikan selanjutnya (Agustina & Rusmana, 2019). Hal ini agar siswa dapat berpikir secara logis, analitis, sistematis, dan kritis. Banyak guru matematika yang mengalami kendala dalam mengajarkan matematika secara online. keberhasilan siswa pada pembelajaran matematika merupakan tolak ukur keberhasilan proses kegiatan belajar mengajar (Sapta, 2016).

Seorang guru wajib memilih-milih dan berinovasi dalam membuat metode dan media yang benar agar nantinya mampu menyiapkan lulusan yang kreatif, inovatif, dan produktif sehingga sukses dalam menghadapi berbagai persoalan dan tantangan di zamannya. Pembelajaran akan menjadi sia-sia dan tidak mencapai tujuan kompetensi yang diharapkan jika seorang guru tidak tepat menerapkan metode dan media yang akan digunakan (Maryana, Suaedi, & Nurdin, 2019).

Demikian pula kendala yang dialami pada Guru matematika yang ada di sekolah di Sukabumi. Hampir sebagian besar guru-guru belum memahami penggunaan internet untuk mengajar matematika. Padahal ada banyak aplikasi yang bisa memudahkan guru matematika dalam mengajar salah satunya aplikasi daring Thatquiz.org. Tujuan dari pengabdian ini adalah untuk mengajarkan aplikasi daring thatquiz.org kepada guru matematika di sukabumi untuk memudahkan mereka dalam mengajar matematika. Evaluasi merupakan upaya memberikan penilaian, pengukuran adalah upaya mendeskripsikan secara kuantitatif berdasarkan hakikat dan sifat benda yang akan diukur, sedangkan tes merupakan alat untuk mengukur. Kurikulum 2013 mendefinisikan evaluasi sebagai proses untuk mengambil keputusan atas dasar hasil penilaian, pengukuran merupakan kegiatan membandingkan hasil dari pengamatan dengan kriteria/ukuran, sedangkan penilaian adalah proses pengumpulan serangkaian informasi/bukti hasil pengukuran. Matematika adalah salah satu cabang ilmu pengetahuan yang merupakan kunci untuk menguasai IPTEK, tetapi sampai saat ini Indonesia masih berkebutuhan pada permasalahan klasik dalam hal ini yaitu kualitas pendidikan. Faktanya pada mata pelajaran matematika prestasi belajar siswa lebih rendah dibandingkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran lainnya (Angriani, 2014).

Seiring perkembangan era digital, kegiatan pembelajaran tak luput dari perangkat teknologi informasi dan komunikasi. Pada era ini perlu untuk mengubah pendidikan konvensional menjadi pendidikan digital (Muin & Ulfah, 2012). Kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah mendorong terjadinya banyak perubahan, termasuk dalam bidang pendidikan yang melahirkan konsep e-learning. Dengan e-learning, pembelajaran matematika menjadi lebih efektif dan efisien. E-learning memungkinkan peserta didik untuk aktif dan kreatif dalam mengelola pendidikan untuk mengambil banyak manfaat, di antaranya fleksibilitas program dan bahan pembelajaran dibuat lebih menarik. Apalagi banyak hal abstrak atau imajinatif dalam pembelajaran matematika yang sulit dapat dipresentasikan melalui simulasi komputer (Widiyarsari, 2017).

Dengan pembelajaran elektronik, diperoleh kemudahan-kemudahan yang dapat meringankan tugas guru. Misalnya, dengan pembelajaran berbasis web interaktif, materi dapat disajikan di halaman web yang dapat diakses siswa di mana pun dan kapan pun selama tersedia perangkat keras yang dibutuhkan. Soal-soal latihan di akhir bahasan (tes formatif) dan soal-soal tes di akhir pembelajaran (tes sumatif) dapat dimuat dalam halaman web. Khusus soal objektif, siswa dapat mengaksesnya dan guru tidak perlu mengoreksi. Rekapitulasi nilai siswa sudah disediakan oleh sistem. Dalam perkembangannya, dikenal pembelajaran jarak jauh (*distance learning*), belajar online, fakultas maya, bahkan kampus-kampus online.

Kurikulum terbaru di Indonesia yaitu kurikulum 2013 yang mulai dilaksanakan pada tahun ajaran 2013-2014 memberikan warna baru dalam dunia pendidikan dimana mata pelajaran TIK tidak lagi mata pelajaran yang berdiri sendiri melainkan diintegrasikan pada semua mata pelajaran. Hal tersebut memberikan konsekuensi bagi guru sebagai fasilitator yaitu harus memiliki kemampuan dalam mengelola kelas dengan bantuan teknologi. Penggunaan teknologi harus dilakukan secara kontinu agar proses dan hasil pembelajaran lebih baik sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia (Oktaviyanthi, Supriani, & Agus, 2015). Perkembangan TIK pada sektor pendidikan memberikan peluang baru, pengaruh baik dan kontribusi positif dalam peningkatan kualitas pada proses kegiatan belajar mengajar siswa termasuk pembelajaran matematika. Sebagai pengendali utama dalam proses pembelajaran di kelas, penerapan TIK merupakan tantangan baru bagi guru. (Oktaviyanthi, Safaah, & Noviana Agus, 2017). TIK merupakan prasarana dan komponen yang mengkombinasikan komputasi modern

seperti semua perangkat, komponen jaringan, aplikasi dan sistem yang memungkinkan orang atau organisasi dapat berinteraksi melalui media digital (Sulistiyawati, Wardono, & Kartono, 2018).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa pengaruh terhadap bidang pendidikan dalam proses pembelajaran. Hal ini ditunjukkan oleh pemanfaatan E-learning yang semakin tinggi dalam dunia pendidikan. sebagai pendidik, guru harus mempertimbangkan dan siap menerima perubahan dengan hadirnya platform-platform penunjang untuk membantu siswa dalam pembelajaran mandiri (Arifin & Hala, 2019). Sebagai perencana guru harus dapat menyusun segala administrasi dan persiapan yang menunjang kegiatan pembelajaran. Sebagai pemroses kegiatan pembelajaran guru harus dapat menjadi fasilitator yang baik. Sebagai evaluator guru harus dapat melakukan penilaian terhadap seluruh proses pembelajaran yang sudah berlangsung baik untuk menilai pencapaian kompetensi peserta didik, bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar, dan sebagai perbaikan maupun koreksi proses pembelajaran (Peraturan Pemerintah et al., 2013). Beberapa hal dapat dilakukan untuk memudahkan guru melakukan penilaian hasil belajar siswa. Salah satunya adalah dengan bantuan teknologi computer yakni penggunaan program atau software tertentu. Kemajuan teknologi yang semakin pesat memunculkan berbagai jenis aplikasi komputer baik berupa media maupun penilaian pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran (Purnanto & Mahardika, 2017).

Proses pembelajaran matematika merupakan serangkaian kegiatan yang terencana sebagai suatu proses memberikan pengalaman belajar kepada siswa sehingga siswa memperoleh kompetensi matematika yang dipelajari (Octafianti & Sartika, 2017). Pembelajaran elektronik cocok dengan karakteristik siswa. Siswa sekarang termasuk kaum penduduk asli dunia digital (digital native). Kaum ini terbiasa berkespresi melalui perangkat elektronik. Tes yang dilakukan dengan bantuan komputer dan internet disebut tes online.

Tes berbasis komputer (*Computer Based Test- CBT*) merupakan tes yang diselenggarakan dengan menggunakan komputer. Naskah soal maupun lembar jawaban dalam tes ini tidak lagi menggunakan kertas (Dafitri, 2017). Tes online membutuhkan domain dan hosting, namun dalam penelitian ini tes online dilakukan menggunakan *ThatQuiz* yang ada di [www.thatquiz.org](http://www.thatquiz.org) yang bersifat gratis, sehingga dalam penelitian pengembangan ini tidak membuat domain dan hosting sendiri. Pelaksanaan tes online ini pada dasarnya sama seperti tes yang dilakukan seperti biasanya. Soal tes dapat berbentuk: Benar salah pilihan ganda, menjodohkan, mengisi, jawaban singkat, dan esai. Namun dengan tes online, banyak kelebihan yang dapat diperoleh, seperti soal yang urutan nomornya dapat diacak, jumlah pilihan yang dapat disesuaikan, hasil tes (untuk bentuk tes tertentu) yang dapat diketahui secara langsung setelah tes selesai dilakukan, grafik hasil penilaian dapat langsung di tampilkan, meminimalisir siswa bekerja sama atau mencontek saat ujian.

*ThatQuiz* adalah program tes online yang berlokasi di [www.thatquiz.org](http://www.thatquiz.org). *ThatQuiz* adalah situs layanan gratis untuk guru yang ingin mengganti tes berbasis kertas dengan tes berbasis online. Dalam situs tersebut juga disediakan fitur penilaian yang dapat menganalisis nilai atau progress suatu kelas atau individu dengan cepat. *thatQuiz* juga memungkinkan bagi guru untuk melakukan pertukaran dengan guru lain dalam hal penyusunan soal online. Situs ini dapat dimanfaatkan siswa dalam melatih pemahaman dengan mengerjakan soal soal yang disediakan *ThatQuiz* sesuai dengan materi yang telah disediakan di situs tersebut (*ThatQuiz.org*, 2019). *Thatquiz*, dapat digunakan untuk menyajikan soal tes pilihan ganda dan menjodohkan serta fasilitas administrasi tes, sunting kelas, impor-hapus cetak tes, serta tes dapat diunduh untuk perangkat Android, iPad, dan Windows.

Tujuan dari pengabdian ini adalah untuk mengajarkan aplikasi daring [thatquiz.org](http://thatquiz.org) kepada guru matematika di sukabumi untuk memudahkan mereka dalam mengajar matematika. Lokasi

pengabdian terletak di Universitas Muhammadiyah Sukabumi dengan peserta guruguru matematika dari Sekolah di Sukabumi.

## METODE

Metode yang digunakan adalah paparan materi, diskusi, tanya jawab dan workshop. Tutor memaparkan materi tentang Pemanfaatan Aplikasi Daring *Thatquiz.org* untuk Mengembangkan Tes Berbasis Online pada Pembelajaran Matematika dengan metode ceramah. Pada saat tutor menjelaskan tentang aplikasi *Thatquiz* peserta dibolehkan untuk bertanya tentang bagaimana cara membuat akun dan soal tes secara online. Peserta diwajibkan mempunyai akun sebagai guru dan sebagai siswa pada aplikasi *thatquiz*. Saat peserta sebagai siswa, peserta mendapatkan tugas yang diberikan pada aplikasi *thatquiz* dan harus diselesaikan sesuai deadline waktu pengumpulan. Sedangkan saat peserta menjadi guru, peserta wajib membuat soal dan soal tersebut di kirimkan ke tim panitia. Hasil dari tugas para peserta semua dikumpulkan dan diolah oleh tim panitia pengabdian. Hasil peserta membuat soal menggunakan aplikasi daring *thatquiz.org* adalah sebagai berikut: Peserta yang belum selesai agar segera menyelesaikan sesuai deadline dan diberi peringatan. Selanjutnya peserta mengisi angket evaluasi yang sudah disediakan oleh panitia pengabdian. Pelaksanaan pengabdian dimulai dari mempersiapkan proposal pengabdian hingga laporan hasil pengabdian, dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1. Jadwal Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat**

No	Nama Kegiatan	2019		2020	
		11	12	1	2
1	Menyiapkan Proposal				
2	Menyiapkan Instrumen				
3	Pelaksanaan Pengabdian				
4.	Input Data dan Pengolahan Data				
5.	Analisis Data				
6.	Laporan Hasil Pengabdian				

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Profil Mitra

Universitas Muhammadiyah Sukabumi didirikan berdasarkan kajian dan studi kelayakan yang dilakukan pengurus Pimpinan Daerah Muhammadiyah (PDM) Sukabumi, tanggal 1 Desember 2000 yang memutuskan untuk segera merealisasikan Keputusan Musyawarah Daerah Muhammadiyah 1996, yaitu mendirikan Universitas Muhammadiyah Sukabumi yang disingkat UMMI dengan kampus yang berada di komplek Perguruan Muhammadiyah Jl. R. Syamsudin, S.H. No. 50 Sukabumi. Tujuan pembangunan UMMI ini berkaitan erat dengan falsafah Pendidikan Tinggi Muhammadiyah yaitu mengembangkan keilmuan dan Al-Islam, berilmu dan bermal demi membangun bangsa dan negara.

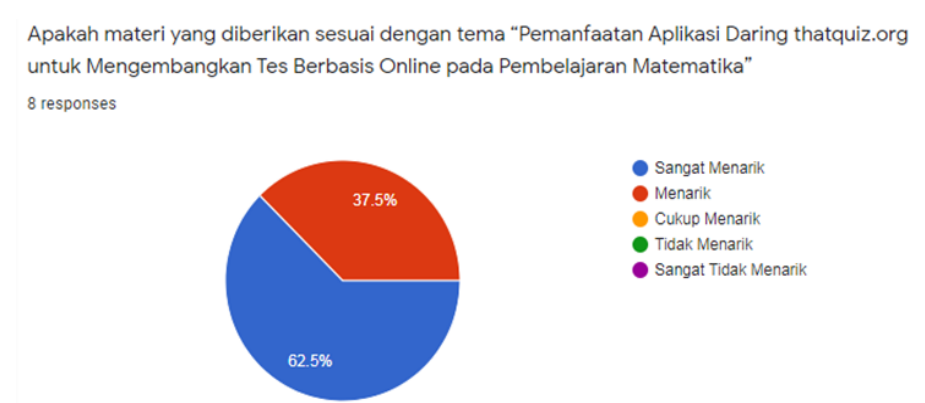
Pendirian UMMI memperoleh dukungan dari berbagai pihak yaitu Pemerintah Kota dan Kabupaten Sukabumi, para cendikia dan masyarakat. UMMI diharapkan dapat memelopori pembangunan sumber daya manusia (SDM) yang relevan dengan tuntutan pembangunan di masa depan baik untuk wilayah Sukabumi, Jawa Barat, Nasional maupun Internasional. UMMI didirikan berdasarkan surat ijin operasional Menteri Pendidikan Nasional dengan Nomor: 81/D/0/2003 pada tanggal 13 Juni 2003. Berdasarkan ijin operasional tersebut sampai dengan tahun 2011/2012, UMMI memiliki 14 program studi, Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM).

### Hasil Angket Evaluasi

Hasil angket evaluasi dari peserta dievaluasi oleh tim pengabdian untuk melihat bagaimana respon peserta terhadap materi pelatihan yang dipaparkan oleh tim pengabdian atau narasumber. Hasil evaluasi dari peserta yang diisi secara online oleh peserta (Gambar 1, Gambar 2, Gambar 3, Gambar 4, Gambar 5), evaluasi tersebut berisikan di antara lain: (1) tanggapan tentang materi pelatihan; (2) tanggapan tentang kesesuaian materi (3) tanggapan tentang penjelasan pemateri dalam menyampaikan materi dan interaksi dalam menjawab pertanyaan; (4) tanggapan tentang penjelasan pemateri dalam membawakan acara; (5) tanggapan tentang tema yang relevan untuk kegiatan selanjutnya.



**Gambar 1. Tanggapan Materi Pelatihan**



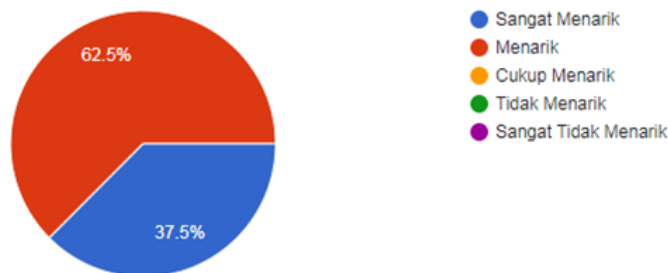
**Gambar 2. Tanggapan Kesesuaian Materi**



**Gambar 3. Tanggapan Penyampaian Materi**

Bagaimana tanggapan anda tentang penjelasan pemateri dalam membawakan acara?

8 responses



**Gambar 4. Tanggapan Penjelasan Materi**

Menurut anda, tema apa yang relevan untuk penyelenggaraan kegiatan pelatihan/workshop berikutnya?

6 responses

Iya
masih di tema aplikasi pembelajaran dalam menghadapi revolusi pendidikan di era 4.0
Pemanfaatan Aplikasi dalam Penilaian
Pelatihan literasi digital merupakan kebutuhan dunia pendidikan
Model Pembelajaran sesuai dengan abad 21
Membuat video

**Gambar 5. Tanggapan Relevansi Tema**

Langkah tim pengabdian dalam memberikan pemahaman kepada guru matematika di Sukabumi yang kurang familiar dengan teknologi pada internet khususnya thatquiz adalah dengan memberikan paparan terlebih dahulu mengenai materi thatquiz. Selanjutnya memberikan bagaimana tata cara penggunaan aplikasi thatquiz beserta komponen-komponen yang ada pada thatquiz. Peserta adalah guru-guru matematika yang mengajar di sekolah di Sukabumi sebanyak 10 orang. Peserta diwajibkan mempunyai akun sebagai guru dan sebagai siswa pada aplikasi thatquiz. Saat peserta sebagai siswa, peserta mendapatkan tugas yang diberikan pada aplikasi thatquiz dan harus diselesaikan sesuai deadline waktu pengumpulan. Sedangkan saat peserta menjadi guru, peserta wajib membuat soal dan soal tersebut di kirimkan ke tim.

Hasil dari tugas para peserta semua dikumpulkan dan diolah oleh tim panitia pengabdian. Peserta yang belum selesai diminta segera menyelesaikan sesuai deadline dan diberi peringatan. Selanjutnya peserta mengisi angket evaluasi dan angket minat yang sudah disediakan oleh panitia pengabdian.

Dari hasil tugas yang dikumpulkan dari peserta, dari 10 peserta yang mengumpulkan tugas ada 8 peserta, 2 yang lainnya tidak bisa mengumpulkan dikarenakan terkendala kesibukan pekerjaan. Berdasarkan tugas yang dikumpulkan, peserta sudah menguasai aplikasi thatquiz. Hal ini terlihat dari tugas yang dikumpulkan oleh peserta semuanya sesuai langkah dan petunjuk dalam penggunaan aplikasi thatquiz. Berdasarkan hasil angket evaluasi diperoleh lebih dari 75% peserta tertarik dan antusias dalam mengikuti pelatihan pemanfaatan aplikasi daring thatquiz.org dalam mengembangkan tes berbasis online pada pembelajaran matematika.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengabdian masyarakat yang sudah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa pada proses pengumpulan data, peserta terlihat antusias dalam proses pelatihan. Hal ini terlihat ketika proses pelatihan peserta seminar aktif dan bertanya ketika ada langkah yang belum jelas kepada pemateri. Tetapi pada proses pengumpulan tugas hanya 8 peserta dari 10 peserta yang mengumpulkan dikarenakan terkendala pekerjaan. Dari tugas yang dikumpulkan oleh peserta dapat disimpulkan peserta pelatihan sudah menguasai langkah dan proses dalam membuat soal dengan menggunakan aplikasi thatquiz.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta yang telah membantu Tim Peneliti dalam melaksanakan kegiatan pengabdian dan mendanai seluruh kegiatan pelatihan

## DAFTAR RUJUKAN

- Agustina, L., & Rusmana, I. M. (2019). Pembelajaran Matematika Menyenangkan dengan Aplikasi Kuis Online Quizizz. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sosiomadika*, 1–7. Retrieved from <http://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika>
- Angriani, A. D. (2014). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Pemberian Kuis dengan Umpan Balik Pada Siswa Kelas X6 SMA Negeri 2 Sinjai. *Jurnal Matematika Dan Pembelajaran*, 2(1), 1–16. <https://doi.org/https://doi.org/10.24252/mapan.2014v2n1a1>
- Arifin, A. N., & Hala, Y. (2019). Pemanfaatan Kahoot sebagai Quiz Game Interaktif Bagi Pendidik di Kabupaten Gowa. *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat, 2019*(8), 526–529.
- Dafitri, H. (2017). Pemanfaatan Wondershare Quiz Creator Dalam Tes Berbasis Komputer. *QUERY: Jurnal Sistem Informasi*, 01(01), 8–18.
- Maryana, Suaedi, & Nurdin. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Powerpoint dan Ispring Quizmaker pada Matero Teorema Pythagoras. *Penelitian Pendidikan Dan Pendidikan Matematika*, 2(3), 53–61.
- Meryansumayeka, Virgiawan, M. D. &, & Marlini, S. (2018). Pengembangan Kuis Interaktif Berbasis E-Learning Dengan Menggunakan Aplikasi Wondershare Quiz Creator Pada Mata Kuliah Belajar dan Pembelajaran Matematika. *Journal Pendidikan Matematika*, 12(1), 29–42.
- Muin, A., & Ulfah, M. R. (2012). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa dengan Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Moodle. *Pythagoras*, 7(1), 73–82. <https://doi.org/10.21831/pg.v7i1.2838>
- Octafianti, M., & Sartika. (2017). Pemanfaatan Kahoot untuk Pembelajaran Matematika Siswa Kelas X pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel. *Journal On Education*, 01(03), 373–385.
- Oktaviyanthi, R., Safaah, E., & Noviana Agus, R. (2017). Pemberdayaan Keterampilan Guru Matematika dalam Menyusun Bahan Ajar Berbantuan Mathematics Education Software. *Wikrama Parahita: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 19. <https://doi.org/10.30656/jpmwp.v1i1.270>
- Oktaviyanthi, R., Supriani, Y., & Agus, R. N. (2015). Pemanfaatan ICT Oleh Guru Melalui Pembelajaran Matematika Berbantuan Microsoft Mathematics untuk Mendukung Implementasi Kurikulum 2013. *Seminar Nasional Riset Terapan (SENASSET)*, (1), 92–97.
- Purnanto, A. W., & Mahardika, A. (2017). Pelatihan Pembuatan Soal Interaktif Dengan Program Wondershare Quiz Creator Bagi Guru Sekolah Dasar Di Kota Magelang. *Warta LPM*, 19(2), 141–148. <https://doi.org/10.23917/warta.v19i2.2748>



- RI, P. (2013). *PP RI 32 2013 tentang standar nasional pendidikan*.
- Sapta, A. (2016). Pengaruh penggunaan quiz creator terhadap hasil belajar matematika siswa. *Matematics Paedagogic*, 1(1), 91–96. Retrieved from <http://www.jurnal.una.ac.id/index.php/jmp/article/view/159>
- Sulistiyawati, A., Wardono, & Kartono. (2018). Pemanfaatan ICT dalam Pembelajaran Matematika. *PRISMA*, 1(1), 853–859. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/>
- ThatQuiz.org. (2019). That Quiz. Retrieved from Tutorial website: [thatquiz.org](http://thatquiz.org)
- Widiyasari, R. (2017). Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Mahasiswa Menggunakan Mind Map Berbantuan E-Learning. *Teknodik*, 21(1), 27–43.