

**PENGUNAAN *SOFTWARE WONDERSHARE QUIZ CREATOR* SEBAGAI MEDIA
EVALUASI TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR****USE OF WONDERSHARE QUIZ CREATOR SOFTWARE AS A MEDIA FOR
EVALUATION OF LEARNING ACTIVITIES****Nova Alysa Rahmadani, Supri Wahyudi Utomo, Farida Styaningrum**Universitas PGRI Madiun
nova_2002106002@mhs.unipma.ac.id¹**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan *Software Wondershare Quiz Creator* sebagai media penilaian keaktifan belajar mahasiswa pada mata kuliah Pengantar Akuntansi 2. *Wondershare Quiz Creator* dipilih karena kemampuannya dalam membuat kuis interaktif yang kaya akan elemen multimedia. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, hasil kuis, dan angket keaktifan belajar. Teknik analisis data yang digunakan adalah kualitatif deskriptif menggunakan uji keabsahan data yaitu triangulasi sumber dan teknik untuk mengukur keaktifan belajar dan pemahaman materi mahasiswa. Hasil penelitian diperoleh skor lembar observasi keaktifan sebesar 83,35 dengan kategori “Sangat Baik” berdasarkan indikator menunjukkan bahwa keterlibatan keaktifan belajar mahasiswa meningkat dengan menggunakan *Wondershare Quiz Creator* sebagai media penilaian dan pemahaman materi yang lebih tinggi. Berdasarkan hasil angket kuesioner, keaktifan belajar mahasiswa pada kategori “Tinggi” mencapai rata-rata 60,71% hingga 83,92%. Keaktifan belajar ini terjadi karena terdapat fitur-fitur interaktif yang terdapat dalam *Wondershare Quiz Creator*, yang membuat proses evaluasi menjadi lebih menarik dan menyenangkan, sehingga hasil penilaian evaluasi mahasiswa saat menggunakan *Wondershare Quiz Creator* menghasilkan nilai dengan rata-rata sebesar 80,00 dengan kategori “BAIK”.

Kata Kunci: *Wondershare Quiz Creator*, Media Evaluasi Pembelajaran, Keaktifan Belajar**Abstract**

This research aims to analyze the use of Wondershare Quiz Creator software as a medium for assessing student learning activity in the Introduction to Accounting 2 course. Wondershare Quiz Creator was chosen because of its ability to create interactive quizzes that are rich in multimedia elements. This research uses qualitative research. Data collection was carried out through observation, quiz results, and learning activity questionnaires. The data analysis technique used is descriptive qualitative using data validity testing, namely source triangulation and techniques to measure students' learning activity and understanding of the material. The results of the research obtained an active observation sheet score of 83.35 in the "Very Good" category based on indicators showing that student engagement in active learning increases by using Wondershare Quiz Creator as a medium for assessment and higher understanding of the material. Based on the results of the questionnaire, students' learning activeness in the "High" category reached an average of 60.71% to 83.92%. This active learning occurs because there are interactive features contained in Wondershare Quiz Creator, which make the evaluation process more interesting and fun, so that the results of student evaluation assessments when using Wondershare Quiz Creator produce an average score of 80.00 in the category "GOOD".

Keywords: *Wondershare Quiz Creator*, Learning Evaluation Media, Learning Activeness



PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan besar dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Di era digital saat ini, teknologi informasi dan komunikasi berkembang pesat dan memberikan berbagai solusi inovatif di bidang pendidikan. Dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan, inovasi metode pengajaran dan penilaian pembelajaran sangatlah penting. Inovasi teknologi dalam metode penilaian sangat penting untuk memenuhi tantangan pendidikan modern, memasukkan teknologi ke dalam pendidikan telah menjadi aspek penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Pemanfaatan teknologi tidak hanya sebatas penyediaan materi saja, namun mencakup metode evaluasi yang lebih efektif dan menarik. (Sonia, 2020; Subroto et al., 2023)

Proses penilaian merupakan bagian integral dari sistem pendidikan dan dirancang untuk mengukur tingkat pemahaman dan kinerja siswa dalam materi pelajaran. Evaluasi juga berfungsi untuk memberikan umpan balik kepada guru tentang efektivitas metode pengajaran yang digunakan. Namun metode penilaian tradisional yang masih banyak digunakan di berbagai lembaga pendidikan seringkali tidak mampu memenuhi kebutuhan pembelajaran yang dinamis dan interaktif. Metode seperti ujian tertulis tradisional cenderung monoton dan tidak menarik sehingga dapat menghambat motivasi dan pembelajaran aktif siswa. Namun metode evaluasi tradisional yang masih banyak digunakan seringkali tidak mampu memenuhi persyaratan tersebut sehingga, dapat mengurangi keterlibatan belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan adanya metode penilaian inovatif yang dapat meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa (Fahmi et al., 2024; Marselus, 2021).

Aspek penting dalam proses pembelajaran adalah penilaian atau evaluasi. Proses penilaian memerlukan pendekatan yang secara aktif melibatkan siswa. Penilaian maupun evaluasi dimaksudkan untuk mengukur pemahaman pembelajaran saat didalam kelas, memberikan umpan balik, dan memungkinkan pendidik mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif. Evaluasi yang efektif tidak hanya dapat mengukur hasil belajar tetapi juga meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran (Nissa & Putri, 2021).

Salah satu *software* yang dapat digunakan untuk tujuan tersebut adalah *Wondershare Quiz Creator*. *Wondershare Quiz Creator* adalah perangkat lunak yang memungkinkan pendidik membuat berbagai jenis kuis interaktif menggunakan elemen multimedia seperti gambar, audio dan video. *Software* ini mendukung berbagai jenis pertanyaan seperti pilihan ganda, benar atau salah, kuis, mencocokkan, dan esai, yang lebih bervariasi dan fleksibilitas saat membuat kuis. Dengan menggunakan perangkat lunak ini diharapkan dapat memberikan pengalaman penilaian yang lebih menarik dan interaktif kepada siswa serta meningkatkan pembelajaran aktif. Dengan menyediakan sistem penilaian otomatis, pengguna dapat memberikan umpan balik kepada mahasiswa setelah menyelesaikan kuis untuk membantu mahasiswa memahami kesalahan dan meningkatkan pembelajaran mereka (Nasruddin, 2023).

Mata kuliah “Pengantar Akuntansi 2” merupakan salah satu mata kuliah terpenting dalam program gelar “Pendidikan Akuntansi”. Tujuan dari mata kuliah ini adalah untuk memberikan pemahaman dasar tentang konsep dan prinsip akuntansi yang diperlukan dalam dunia kerja (Ramadhan & Firdaus, 2024). Namun seringkali siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi akuntansi yang abstrak dan kompleks. Oleh karena itu diperlukan metode penilaian yang dapat membantu siswa memahami materi lebih mendalam dan meningkatkan pembelajaran aktif. Materi pembelajaran Pengantar Akuntansi 2 meliputi Akuntansi Keuangan dan Standar Akuntansi, Kerangka Konseptual, Kas, Investasi Jangka Pendek, Piutang, Wesel Tagih, Persediaan, Investasi Jangka Panjang, Aset Tetap, Aset Tidak Berwujud dan Aset Sumber Daya Alam, Utang Jangka Pendek, Utang Jangka Panjang, dan Modal. Semua materi ini merupakan panduan dasar pertama bagi mahasiswa dalam memahami akuntansi dan terus dikaitkan dengan mata kuliah akuntansi lainnya, sehingga keberhasilan dalam mata kuliah ini sangatlah penting (Dewi & Farina, 2022; Isnaniah & Imamuddin, 2022).



Keaktifan belajar merupakan salah satu indikator penting keberhasilan proses pembelajaran. Mahasiswa yang berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran cenderung memiliki pemahaman yang lebih baik terhadap materi pelajaran (Palyanti, 2023). Oleh karena itu, diperlukan adanya metode penilaian inovatif yang dapat meningkatkan keaktifan belajar mahasiswa. Diharapkan dengan menggunakan Wondershare Quiz Creator sebagai media penilaian dapat menjadi solusi untuk meningkatkan keaktifan belajar mahasiswa pada mata kuliah Pengantar Akuntansi 2 (Jamil et al., 2023).

Teori belajar “kognitif” berasal dari kata “*cognition*” yang mirip dengan “*know*” yang berarti “mengetahui” (Tarigan et al, 2023). Kognisi atau kognitif adalah suatu konsep yang mencakup segala bentuk seperti pengenalan, mengamati, mengevaluasi, mencatat, menyimpulkan, membayangkan, dan menebak. Menurut Rahmah (2022), Teori kognitif berfokus pada analisis respon siswa. Bahwa proses berpikir dan berbasis kognitif menentukan perubahan sikap siswa yang terjadi ketika stimulus persuasif ditemui. Teori kognitif mencakup aktivitas mental sadar seperti berpikir, pengetahuan, dan pemahaman, serta aktivitas gambaran mental seperti sikap, keyakinan, dan harapan, yang merupakan faktor penentu perilaku (Aqimi dan Devi, 2022). Teori kognitif ini mempunyai ketertarikan yang kuat terhadap reaksi terhadap akibat dari tindakan tertutup. Dalam hal ini sulit untuk mengamati secara langsung proses berpikir dan pemahaman pada siswa, sulit juga untuk menyentuh sikap, nilai, dan keyakinan.

Teori afektif mengacu pada sikap, emosi, dan keinginan untuk menerima atau menolak sesuatu dalam proses pembelajaran. Hal ini meliputi motivasi, perubahan sikap, dan rasa syukur terhadap sesuatu. Penguasaan seorang siswa terhadap ranah emosi dapat dilihat melalui aspek-aspek seperti sikap, spontanitas, penilaian, keteguhan hati dan sikap yang ditampilkan oleh siswa tersebut (Aslama dan Anggoro, 2024). Tujuan pembelajaran yang dirancang guru sebelum melaksanakan proses pembelajaran mempengaruhi hasil belajar siswa. Ada lima tingkat keterampilan dalam keaktifan yaitu penerimaan, respon, evaluasi dan karakterisasi berbasis nilai. Penguasaan ranah afektif diukur dari dimensi moral yang tercermin pada emosi, motivasi dan sikap siswa. Ciri-ciri hasil belajar afektif diwujudkan dalam berbagai perilaku siswa. Misalnya, perhatian terhadap topik materi, disiplin dalam pembelajaran didalam kelas, motivasi dan aktif yang tinggi untuk mempelajari lebih lanjut tentang materi pembelajaran yang diterima, dan lain sebagainya.

Ranah psikomotor merupakan area yang berkaitan dengan kinerja fisik dan kemampuan seseorang untuk melakukan tindakan dan gerakan secara terkoordinasi. Di dalam ranah ini (Magdalena et al, 2020) kemampuan yang diperlukan yang melibatkan gerakan fisik atau motorik, seperti gerakan otomatis (refleks), keterampilan motorik dasar, keterampilan kesadaran sensorik, keterampilan kompleks, dan perilaku ekspresif dan persuasif dalam melakukan sesuatu. Ranah psikomotorik dapat dilihat melalui aspek kemampuan seorang siswa. Tidaklah cukup bagi siswa hanya menghafal teori dan definisi namun harus menerjemahkan teori-teori abstrak ke dalam implementasi dunia nyata. Ranah psikomotorik penting dalam pengembangan keseluruhan keterampilan siswa, terutama dalam konteks pendidikan yang menekankan pada keterampilan praktis dan aplikasi nyata dari pengetahuan yang telah dipelajari. Melalui latihan yang konsisten dan evaluasi yang tepat, siswa dapat mengembangkan keterampilan motorik yang diperlukan untuk sukses dalam berbagai bidang kehidupan (Fiah, El & Purbaya, Putra, 2016).

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan *Wondershare Quiz Creator* sebagai media penilaian keaktifan belajar mahasiswa pada mata kuliah Pengantar Akuntansi 2. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman mendalam mengenai keaktifan dan dampak penggunaan *Wondershare Quiz Creator* sebagai media penilaian dalam meningkatkan pembelajaran aktif dan pemahaman materi siswa. Serta, dapat membantu mengembangkan metode penilaian yang lebih efektif dan menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada mata kuliah ini (Aeni et al., 2022; Herayanti et al., 2017)



METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk menganalisis penggunaan *software Wondershare Quiz Creator* sebagai media penilaian keaktifan belajar mahasiswa pada mata kuliah Pengantar Akuntansi 2. Penelitian ini menggunakan uji keabsahan data triangulasi sumber dan teknik. Metode penelitian kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti memahami fenomena yang terjadi dilapangan untuk mengamati dan mengumpulkan secara mendalam dari sudut pandang subjek penelitian. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa semester II yang mengambil mata kuliah “Pengantar Akuntansi 2” di Universitas PGRI Madiun. Dalam penelitian kualitatif ini teknik pengumpulan data dilakukan di lapangan dengan menggunakan lembar observasi keaktifan dengan kriteria penilaian 10 jenis aspek keaktifan mahasiswa, tahap wawancara terdapat 6 pertanyaan dengan jenis kegiatan keaktifan belajar mahasiswa, tahap kuesioner untuk mengukur keaktifan mahasiswa dengan 14 pernyataan positif dan negatif, kemudian dokumentasi saat kegiatan penilaian evaluasi pada *Software Wondershare Quiz Creator* menggunakan 10 pertanyaan *essay* mengandung soal-soal analisis pada materi investasi jangka pendek (Hansen, 2020).

Pengumpulan data menggunakan teknik wawancara langsung melalui pertanyaan yang berkaitan dengan penelitian yang diteliti. Data diperoleh melalui informan atau narasumber yang mengetahui secara langsung topik yang dibahas dalam penelitian yang diambil (Perdana & Dewi, 2022). Sebelum melakukan wawancara peneliti menyusun pedoman wawancara yang sesuai dengan topik penelitian dan pembahasan yang sesuai, digunakan untuk memperoleh data dan informasi sesuai dengan kebutuhan peneliti. Informan atau narasumber penelitian ini adalah 5 Mahasiswa semester 2 dari Program Studi Pendidikan Akuntansi yang dilakukan pada hari Selasa, 25 Juni 2024 bertempat di Universitas PGRI Madiun. Kegiatan penilaian evaluasi ini disesuaikan dengan ketentuan bahwa terdapat beberapa singkatan nama informan dari mahasiswa semester 2 untuk mempermudah dalam penyajian data yaitu sebagai berikut :

Tabel 1 Data Informan

No	Keterangan	Nama
1	Informan 1	FVA
2	Informan 2	SYPA
3	Informan 3	ABAPS
4	Informan 4	DPN
5	Informan 5	DPM

Sumber : (Data diolah peneliti, 2024)

Data informan pada tabel 1 dipergunakan untuk wawancara informan, observasi, angket kuesioner, dan hasil penilaian evaluasi menggunakan *Software Wondershare Quiz Creator* pada mata kuliah pengantar akuntansi 2 untuk meningkatkan keaktifan pembelajaran mahasiswa. Teknik analisis data yang dikemukakan oleh miles dan huberman (Effendi, 2016) bahwa, analisis data penelitian kuantitatif dilakukan dengan tiga tahap yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1) Ringkasan Hasil Wawancara

Data diatas digunakan untuk mempermudah penyajian data berupa ringkasan hasil wawancara dari nama informan berikut untuk mengambil data penelitian yang sesuai dengan topik adalah sebagai berikut :



Tabel 1 Ringkasan Hasil Wawancara

No	Indikator Tujuan Penelitian	Pertanyaan	Tanggapan Informan
1	Menganalisis proses penilaian evaluasi berupa tes menggunakan <i>Software Wondershare Quiz Creator</i> pada mata kuliah Pengantar Akuntansi 2	Apakah anda memperhatikan penjelasan mengenai evaluasi melalui <i>Software Wondershare Quiz Creator</i> dengan materi Investasi Jangka Pendek, jelaskan pendapat anda?	Menurut FVA “Penjelasan mengenai evaluasi melalui <i>Software Wondershare Quiz Creator</i> melalui materi investasi jangka pendek ini mudah dipahami” Menurut ABAPS “Pendapat saya untuk penjelasan mengenai penilaian evaluasi melalui <i>Software Wondershare Quiz Creator</i> dengan materi Investasi Jangka pendek dapat dimengerti dan penjelasannya juga mendetail dengan menggunakan soal analisis yang belum dipahami sebelumnya”
2	Menganalisis keaktifan belajar mahasiswa melalui serangkaian tes menggunakan <i>Software Wondershare Quiz Creator</i> pada mata kuliah Pengantar Akuntansi 2	Apakah anda sering mengajukan pertanyaan dan cepat memahami pembelajaran dengan melakukan latihan soal melalui <i>Software Wondershare Quiz Creator</i> ?	Menurut SYPA “Saya sering bertanya karena ketika mau mulai saya bingung bagaimana cara menggunakannya dan akhirnya saya bertanya supaya saya bisa menyelesaikan penilaian evaluasi ini” Menurut DPM “Iya tepat waktu dan selesai hingga soal akhir namun jika banyak hitungannya sebaiknya waktunya diperpanjang karena sangat mepet dalam menyelesaikan allhamdulillah saya dapat selesai sampai soal akhir”
3	Menganalisis hasil penilaian evaluasi berupa tes dengan menggunakan <i>Software Wondershare Quiz Creator</i> pada mata kuliah Pengantar Akuntansi 2	Apakah anda mampu mengerjakan evaluasi penilaian melalui media baru <i>Software Wondershare Quiz Creator</i> dengan menanggapi pertanyaan secara mandiri dan apakah tanggapan anda mengenai media evaluasi tersebut?	Menurut ABAPS “Saya mampu mengerjakan evaluasi penilaian dengan media <i>Software Wondershare Quiz Creator</i> tersebut dan tanggapan saya mengenai media baru ini adalah media ini mungkin dapat menggantikan media lama atau tulis karena kita dapat dengan tenang mengerjakan soal-soal yang diberikan”



Menurut DPN “Saya mampu mengerjakan evaluasi penilaian melalui media tersebut karena sebelumnya saya sudah belajar mengenai materi tersebut sebelum diadakan evaluasi ini dan pendapat saya mengenai evaluasi penilaian menggunakan *Software Wondershare Quiz Creator* ini mungkin dapat menggantikan penilaian evaluasi berbasis media tulis”

Sumber : (Data diolah peneliti , 2024)

Mahasiswa cukup aktif dengan aspek indikator yang telah peneliti jelaskan diatas. Peneliti juga membandingkan pendapat, tanggapan, atau keterangan mahasiswa dengan tinjauan karakteristik jenis keaktifan yang dipergunakan saat melakukan evaluasi menggunakan Media *Software Wondershare Quiz Creator*.

Tabel 3 Ringkasan Hasil Karakteristik Perilaku

No	Informan	Keterangan	Karakteristik
1.	FVA	Aktif bertanya, mengamati, dan melakukan uji coba menggunakan <i>Software Wondershare Quiz Creator</i>	Kegiatan Visual,Lisan, dan Mental
2.	SYPA	Memperhatikan, aktif mendengarkan, dan menyelesaikan pengerjaan menggunakan <i>Software Wondershare Quiz Creator</i>	Kegiatan Mendengarkan, Metrik, dan Visual
3.	ABAPS	Memperhatikan penjelasan, aktif bertanya, mampu mengerjakan evaluasi, aktif mendengarkan, dan dapat mengontrol sikap	Kegiatan Visual, Lisan, Mental, Mendengarkan, Metrik dan Emosional
4.	DPN	Aktif mendengarkan penjelasan, menyelesaikan dan mengerjakan evaluasi, dan bersikap baik	Kegiatan Visual, Mental, Mendengarkan, Metrik, Emosional
5.	DPM	Memperhatikan penjelasan, aktif menyelesaikan serta mengerjakan evaluasi, dan aktif bersikap menghargai	Kegiatan Visual, Mental, Metrik, dan Emosional

Sumber : (Data diolah peneliti , 2024)

Mahasiswa cukup aktif dengan aspek indikator yang telah peneliti jelaskan diatas. Peneliti juga membandingkan pendapat, tanggapan, atau keterangan mahasiswa dengan tinjauan karakteristik jenis keaktifan yang dipergunakan saat melakukan evaluasi menggunakan Media *Software Wondershare Quiz Creator*.

2) Hasil Analisis Lembar Observasi

Tahap observasi pada penilaian evaluasi menggunakan *Software Wondershare Quiz Creator* peneliti mengamati keaktifan mahasiswa menggunakan lembar observasi dengan 10 indikator atau aspek keaktifan melalui penilaian evaluasi menggunakan *Software Wondershare Quiz Creator*



(Surati, 2020).

Lembar observasi dengan indikator pertama yaitu bertanya mengenai materi saat penilaian evaluasi, menjawab pertanyaan penilaian evaluasi, melakukan percobaan menggunakan *Software Wondershare Quiz Creator*, mampu menggunakan media *Software Wondershare Quiz Creator*, Mengamati kegiatan penilaian evaluasi, mengemukakan pendapat saat penilaian evaluasi, mendengarkan penjelasan atau informasi mengenai penilaian evaluasi, percaya diri dalam penilaian evaluasi, menjawab pertanyaan mengenai *Software Wondershare Quiz Creator*, Keseriusan dalam mengikuti penilaian evaluasi menggunakan *Software Wondershare Quiz Creator* (Surati, 2020). Berikut hasil keaktifan melalui beberapa aspek yang disebutkan sebelumnya menggunakan lembar observasi dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4 Perolehan Skor Lembar Observasi

No	Nama	Skor Perolehan dari Lembar Observasi	Presentase (%)	Kriteria
1.	SBMP	26	78	Baik
2.	FVA	25	75	Baik
3.	SPI	29	87	Sangat Baik
4.	SYPA	27	81	Sangat Baik
5.	ABAPS	30	90	Sangat Baik
6.	ASP	28	84	Sangat Baik
7.	DPN	29	87	Sangat Baik
8.	FC	27	81	Sangat Baik
9.	DVPIP	27	81	Sangat Baik
10.	NFAP	27	81	Sangat Baik
11.	AWL	28	84	Sangat Baik
12.	APSB	28	84	Sangat Baik
13.	DPM	29	87	Sangat Baik
14.	LNK	29	87	Sangat Baik
TOTAL		389	1167	
Perolehan Nilai Rata – Rata		27,78	83,35	Baik

Sumber : (Data diolah peneliti , 2024)

Rata-rata persentase keaktifan belajar yang dicapai seluruh mahasiswa semester 2 pada lembar observasi sebesar 83,35 dengan kategori “Sangat Baik”. Hal ini menunjukkan bahwa keaktifan belajar mahasiswa memberikan antusias yang tinggi selama proses mengerjakan penilaian evaluasi melalui *Software Wondershare Quiz Creator* dalam pembelajaran materi Investasi Jangka Pendek.

3) Hasil Analisis Evaluasi *Software Wondershare Quiz Creator*

Hasil penelitian ini menunjukkan tingkat keaktifan mahasiswa melalui hasil penilaian evaluasi menggunakan *Software Wondershare Quiz Creator*

Tabel 5 Hasil Nilai Evaluasi Menggunakan Software WQC

No	Nama	Nilai Evaluasi WQC	Kriteria
1.	SBMP	80	B
2.	FVA	85	B
3.	SPI	85	B
4.	SYPA	70	C
5.	ABAPS	90	A
6.	ASP	80	B
7.	DPN	70	C
8.	FC	75	B
9.	DVPIP	70	C



No	Nama	Nilai Evaluasi WQC	Kriteria
10.	NFAP	90	A
11.	AWL	70	C
12.	APSB	85	B
13.	DPM	100	A
14.	LNK	70	C
TOTAL		1120	
Nilai Rata – Rata		80	B

Sumber : (Data diolah peneliti , 2024)

Berdasarkan hasil tes penilaian evaluasi menggunakan *Software Wondershare Quiz Creator* pada mata kuliah Pengantar Akuntansi 2 dengan mengambil materi Investasi Jangka Pendek diatas menunjukkan bahwa perolehan keaktifan mahasiswa melalui pertanyaan – pertanyaan secara analisis sesuai dengan implementasi pada pembelajaran didalam kelas yang ditunjukkan sebelumnya menghasilkan nilai dengan 80 dengan kriteria “Baik” secara mahasiswa juga bertindak aktif dalam melakukan kegiatan penilaian evaluasi tersebut.

4) Hasil Analisis Kuesioner Keaktifan

Data tambahan yang memperkuat observasi dan wawancara di atas berasal dari data respon informan adalah lembar angket atau kuesioner kegiatan penilaian evaluasi menggunakan *Software Wondershare Quiz Creator* pada mata kuliah pengantar akuntansi 2 dengan materi Investasi Jangka Pendek yang diselesaikan mahasiswa setelah selesai belajar. Indikator pada Kuesioner ini berupa cara mempelajari materi penilaian evaluasi, keberanian menyampaikan pendapat, keyakinan dalam menyelesaikan penilaian evaluasi, berantusias dalam menyelesaikan penilaian evaluasi, kemampuan dalam menyelesaikan penilaian evaluasi, memecahkan masalah mengenai soal penilaian evaluasi, mengukur diri sendiri mengenai keaktifan dalam menyelesaikan penilaian evaluasi (Angkat dan Syahril, 2024). Hasil angket keaktifan belajar melalui penilaian evaluasi WQC dari responden disajikan pada Tabel 6 sebagai berikut :

Tabel 6 Kuesioner Keaktifan

No	Nama Responden	Pernyataan														Jumlah Skor	Skor %
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		
1.	SBMP	3	2	2	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	40	71,42
2.	FVA	3	2	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	41	73,21
3.	SPI	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	47	83,92
4.	SYPA	3	2	4	2	4	2	4	3	4	3	3	3	3	4	44	78,57
5.	ABAPS	3	1	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	4	4	42	75
6.	ASP	3	2	3	2	3	4	3	3	3	4	3	2	3	4	42	75
7.	DPN	4	1	4	1	3	1	3	2	3	1	4	1	4	2	34	60,71
8.	FC	4	1	4	2	4	2	3	2	4	2	4	2	4	2	40	71,42
9.	DVPIP	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	39	69,64
10.	NFAP	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	41	73,21
11.	AWL	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	35	62,5
12.	APSB	3	1	3	2	3	1	4	3	3	2	3	4	3	3	38	67,85
13.	DPM	4	1	4	1	3	2	4	4	3	2	3	2	3	3	39	69,64
14.	LNK	3	1	3	2	4	2	3	3	3	2	4	3	3	3	39	69,64

Sumber : (Data diolah peneliti , 2024)

Sesuai dengan kuesioner yang telah diisi oleh mahasiswa menghasilkan tingkat keaktifan mahasiswa, dengan nilai perolehannya mencapai 60,71% - 83,92% pada kategori keaktifan belajar



yang “TINGGI”, Hasil pengisian angket menunjukkan bahwa berdasarkan hasil observasi hingga wawancara, keaktifan belajar melalui penilaian evaluasi menggunakan *Software Wondershare Quiz Creator* mengalami peningkatan dan minimal mencapai keaktifan diatas 80%.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil dari kegiatan penilaian evaluasi menggunakan *Software Wondershare Quiz Creator* dan diperkuat dengan perolehan hasil lapangan dalam bentuk lembar observasi dan lembar wawancara keaktifan serta mengukur tingkat keaktifan menggunakan kuesioner keaktifan. Sehingga peneliti mendapatkan data sesuai dengan kenyataannya terkait keaktifan mahasiswa melalui penilaian evaluasi menggunakan *Software Wondershare Quiz Creator* pada mahasiswa semester 2 Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas PGRI Madiun (Anggraeni & Prayogi, 2024).

Hasil observasi keadaan yang sebenarnya pada diri mahasiswa mengenai hal yang belum dipahami sehingga menghambat keaktifan belajar mahasiswa. Hasil wawancara kepada informan ada beberapa pertanyaan sesuai indikator keadaan mahasiswa yang diajukan mengenai kegiatan Visual, Lisan, Mental, Mendengarkan, Metrik, dan Emosional mahasiswa saat penilaian evaluasi menggunakan *Software Wondershare Quiz Creator* pada materi Investasi Jangka Pendek mahasiswa berantusias untuk mengimplementasikan aplikasi tersebut untuk memahami materi yang dievaluasi (Encar et al., 2023), berikut pembahasan mengenai penelitian pada penilaian evaluasi menggunakan *Software Wondershare Quiz Creator* :

1. Menganalisis proses penilaian evaluasi berupa tes menggunakan *Software Wondershare Quiz Creator* pada mata kuliah Pengantar Akuntansi 2

Berdasarkan penelitian langsung yang diambil saat proses kegiatan penilaian evaluasi menggunakan *Software Wondershare Quiz Creator* dengan Mahasiswa semester 2 Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas PGRI Madiun, melalui implementasi dari mata kuliah Pengantar Akuntansi 2 dengan mengambil materi Investasi Jangka Pendek dari hasil observasi awal dengan mahasiswa bahwa materi tersebut masih belum paham mengenai konsep dan penerapannya jika diilustrasikan dengan kenyataan dan mahasiswa juga menunjukkan bahwa masih jarang bertanya atau menjawab pertanyaan, sehingga peneliti menggunakan penilaian evaluasi menggunakan *Software Wondershare Quiz Creator* berbentuk soal *essay* (Dimas Virgiawan et al., 2018).

Pertanyaan dari penilaian evaluasi menggunakan *Software Wondershare Quiz Creator* terdiri dari 10 soal yang merupakan bentuk dari analisis implementasi dari materi yang diajarkan. Kendala yang terjadi dalam kegiatan penilaian evaluasi tersebut terdapat beberapa komputer laboratorium yang sulit untuk menyala sehingga menghambat proses tes evaluasi dan soal yang berbentuk *essay* menjadi ketakutan mahasiswa karena pendapat mereka dengan jawaban otomatis diaplikasi tidak sama sehingga menjadi ketakutan mahasiswa karena nilai perolehan turun jika disalahkan namun inti jawaban mereka sama, artinya saat mengoreksi harus manual (Lubis & Ismaya, 2020).

Menurut Pongkendek dan Marpaung (2021) Prosedur evaluasi pembelajaran tes sumatif adalah sebagai berikut: menjelaskan pada siswa mengenai media baru yang akan digunakan, berikan panduan jika ada kesalahan pada media bahwa terdapat kelemahan dan kelebihan pada media baru tersebut, jalankan tes dan biarkan siswa bersantai dan mengemukakan pendapatnya dengan bebas, melihat seberapa cepat siswa menjawab soal, catat waktu penggunaan media dan respon siswa, melakukan analisis terkait informasi yang kami kumpulkan. Dari proses evaluasi tersebut dapat digunakan pada tahapan proses penilaian evaluasi menggunakan *Software Wondershare Quiz Creator* yang pertama, mahasiswa diperkenalkan mengenai bentuk penilaian dengan media *Software Wondershare Quiz Creator*. Kedua, peneliti melakukan observasi mengenai aktivitas keaktifan pergerakan mahasiswa saat mengerjakan penilaian evaluasi dengan *Software Wondershare Quiz Creator*. Ketiga, dilakukannya wawancara bertahap dengan 5 mahasiswa Program Studi Pendidikan Akuntansi semester 2 mengenai keaktifan mereka dalam materi Investasi Jangka Pendek. Keempat, mahasiswa mengisi kuesioner untuk dapat mengukur keaktifan masing-masing dalam penilaian



evaluasi menggunakan *Software Wondershare Quiz Creator* (Pratiwi & Susanti, 2021).

2. Rangkaian Penilaian Evaluasi untuk Mengukur Keaktifan Menggunakan *Software Wondershare Quiz Creator* pada Mata Kuliah Pengantar Akuntansi 2

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap mahasiswa selama proses penilaian evaluasi menggunakan *Software Wondershare Quiz Creator* didalam kelas, mahasiswa turut aktif dalam kegiatan tersebut dan mengerjakan semua soal dengan senang hati tanpa ada paksaan apapun dan kegiatan berjalan dengan lancar sesuai dengan arahan serta tahapan proses yang sudah disediakan sebelumnya.

Keaktifan mahasiswa dalam proses penilaian evaluasi menggunakan *Software Wondershare Quiz Creator* pada pembelajaran Pengantar Akuntansi 2 termotivasi untuk belajar atau timbulah rasa ingin tahu dalam suatu peristiwa atau fenomena. Jika mahasiswa aktif maka pemahaman materi tersebut dikatakan berhasil sesuai dengan indikator yang telah ditentukan pada penilaian evaluasi (Mahsup et al, 2020). Keaktifan mahasiswa selama proses penilaian evaluasi menggunakan *Software Wondershare Quiz Creator* menghasilkan interaksi yang kuat antara mahasiswa dan materi yang dikaitkan sehingga terjadilah hubungan komunikasi yang searah sekaligus mahasiswa menjadi paham mengenai analisis pemecaham masalah pada soal penilaian evaluasi.

Pada penelitian (Nurjanah et al, 2022) data keaktifan siswa diperoleh dari angket respon yang disebarkan kepada dua kelompok kelas yang diteliti, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sebelum dianalisis, validitas kuesioner dipastikan melalui evaluasi ahli dan pengujian empiris. Langkah selanjutnya setelah pengumpulan data adalah melakukan uji normalitas dan homogenitas untuk memastikan kebutuhan. Tujuan pengujian ini adalah untuk memastikan bahwa data yang digunakan memenuhi uji asumsi statistik yang berlaku. Kegiatan belajar siswa merupakan suatu proses belajar mengajar yang menitikberatkan pada keaktifan fisik, mental, intelektual, dan emosional siswa, serta bertujuan untuk mencapai hasil belajar dengan menggunakan aspek kognitif dan afektif atau emosi selama pembelajaran (Nurjanah et al, 2022).

Pada kegiatan penilaian evaluasi menggunakan *Software Wondershare Quiz Creator*, hasil pada tahap observasi dan wawancara mahasiswa cukup aktif dalam jenis aktivitas keaktifan yang sesuai indikator yaitu kegiatan Visual, Lisan, Mental, Mendengarkan, Metrik, dan Emosional mahasiswa saat penilaian evaluasi menggunakan *Software Wondershare Quiz Creator* pada materi Investasi Jangka Pendek. Sesuai dengan indikator yang menghasilkan tingkat keaktifan dalam lembar observasi memiliki skor 83,35 dengan kategori “SANGAT BAIK” sesuai dengan kenyataan saat mahasiswa sedang mengerjakan soal tes penilaian evaluasi. Kemudian, sesuai dengan kuesioner yang telah diisi oleh mahasiswa menghasilkan tingkat keaktifan mahasiswa, dengan nilai perolehannya mencapai 60,71% - 83,92% pada kategori keaktifan belajar yang “TINGGI”, karena mahasiswa berantusias dalam melaksanakan kegiatan dari awal hingga akhir dalam penilaian evaluasi menggunakan *Software Wondershare Quiz Creator* (Nurjanah et al, 2022).

Implementasi penggunaan penilaian evaluasi menggunakan *Software Wondershare Quiz Creator* terhadap keaktifan mahasiswa pada kegiatan tersebut lebih asyik dan menyenangkan, karena mereka lebih dapat memahami materi yang sebelumnya mereka belum pahami setelah selesai pembelajaran. Menggunakan *Software Wondershare Quiz Creator* dapat dikatakan mengikuti perkembangan pada media penilaian evaluasi. Implementasi penggunaan penilaian evaluasi menggunakan *Software Wondershare Quiz Creator* terhadap keaktifan mahasiswa hal ini tidak hanya dapat meningkatkan pemahaman dan keaktifan mahasiswa tetapi juga meningkatkan semangat belajarnya (Suhardi & Mulyono, 2022; Suminar & Wardani, 2019)

3. Menganalisis hasil penilaian evaluasi berupa tes dengan menggunakan *Software Wondershare Quiz Creator* pada mata kuliah Pengantar Akuntansi 2

Penelitian ini mencoba untuk mendeskripsikan penerapan penilaian evaluasi menggunakan *Software Wondershare Quiz Creator* sebagai bentuk keaktifan mahasiswa semester 2 Pendidikan Akuntansi dan menganalisis hasilnya. Hasil dari penilaian evaluasi menggunakan *Software*



Wondershare Quiz Creator mengalami peningkatan keaktifan belajar yang memuaskan. Setelah itu, dari hasil penilaian evaluasi tersebut mahasiswa dapat turut aktif dalam proses pembelajaran didalam kelas dan aktif bertanya atau menjawab pertanyaan jika ada yang belum dipahami dari proses pembelajaran hingga proses penilaian (Syahroni, 2021).

Proses pembelajaran dapat menstimulasi dan mengembangkan bakat mahasiswa. Mahasiswa yang aktif dalam belajar dapat berpikir kritis dan berlatih atau melakukan sesuatu untuk memecahkan masalah pembelajaran. Sedangkan, hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku individu yang meliputi ranah kognitif (Wulandari and Nulhakim, 2020). Saat dilakukan proses evaluasi menggunakan *Software Wondershare Quiz Creator* mahasiswa mampu menjalankan aplikasi tersebut dengan baik dengan ranah C-3 (Ferdiansyah dan Susandra, 2022) yaitu menerapkan aplikasi *Software Wondershare Quiz Creator*. Mahasiswa juga menerapkan ranah afektif yaitu ranah A1, A2, dan A3 (Suarjana dan Wibawa, 2022) karena mampu untuk memilih, bertanya, menjawab dan melengkapi kegiatan penilaian *Software Wondershare Quiz Creator* dan mahasiswa menerapkan psikomotorik P1 yaitu mengoperasikan aplikasi *Software Wondershare Quiz Creator*. Perubahan perilaku tersebut dicapai setelah siswa menyelesaikan suatu kegiatan penilaian evaluasi pembelajaran melalui interaksi dengan aplikasi *Software Wondershare Quiz Creator*. Hasil Belajar saat ini terdapat perubahan yang terjadi pada diri seseorang akibat kegiatan belajar, baik dalam aspek kognitif, emosional, dan psikomotorik. Peningkatan hasil pembelajaran yang diuraikan di sini merupakan hasil terbesar dari proses belajar mengajar berbasis *Software Wondershare Quiz Creator* (Maulida & Pranajaya, 2018). Indikator yang digunakan untuk mengukur hasil belajar adalah post-test, sesuai dengan indikator tes hasil belajar pada ranah kognitif yang meliputi pengetahuan atau ingatan, pemahaman, penerapan, analisis, dan evaluasi.

Nilai rata-rata dari hasil penilaian evaluasi menggunakan *Software Wondershare Quiz Creator* sebesar 80,00 dengan kategori “BAIK”, merupakan nilai dengan tingkatan yang telah ditetapkan menggunakan indikator interval ketercapaian pada materi Investasi Jangka Pendek ini. Berdasarkan pengamatan peneliti melalui rangkaian penilaian tes evaluasi menggunakan *Software Wondershare Quiz Creator* menghasilkan tingkat indikator baik hingga sangat baik sehingga memiliki kelebihan dan kekurangan (Wan dan Fadhilah, 2018) dari kegiatan ini, yaitu:

1. Kelebihan Kegiatan Penilaian Evaluasi Melalui WQC

- a) Mahasiswa dapat memahami materi sesuai dengan materi melalui pemahaman sesuai analisis yang diajarkan
- b) Mahasiswa mempunyai rasa ingin tahu mengenai media baru tersebut untuk digunakan dalam penilaian evaluasi serta dapat meningkatkan keaktifan belajar
- c) Mahasiswa dapat menyelesaikan seluruh pertanyaan dengan kondisi yang tenang tanpa ragu sesuai dengan proses yang telah dijelaskan sebelumnya.
- d) Mahasiswa dapat melakukan perbandingan dengan analisis melalui implementasi penyelesaian masalah didalam pertanyaan penilaian evaluasi

2. Kekurangan Kegiatan Penilaian Evaluasi Melalui WQC

- a) Mahasiswa masih merasa binggung karena belum terbiasa menggunakan aplikasi penilaian *Software Wondershare Quiz Creator*
- b) Pada aplikasi ini tidak menyediakan fitur skor pada jawaban benar untuk soal essay karena keterbatasan program dengan pendapat jawaban dari responden
- c) Memerlukan waktu untuk mempelajari cara menggunakan aplikasi perangkat lunak ini dengan efektif

Keaktifan belajar mahasiswa pada materi investasi jangka pendek ini mampu ditingkatkan dengan menggunakan metode penilaian evaluasi dalam bentuk melalui *Software Wondershare Quiz Creator* peningkatan tersebut tidak hanya terlihat dari hasil lembar observasi saja, namun juga didukung oleh hasil nilai tes penilaian evaluasi, hasil kuesioner atau angket dan wawancara dengan mahasiswa. Pada pembahasan di atas peneliti menyimpulkan bahwa berdasarkan penggunaan metode



tersebut, sesuai dengan apa yang peneliti temukan pada saat wawancara dengan mahasiswa yang mengutarakan pendapatnya mengenai metode penilaian evaluasi menggunakan *Software Wondershare Quiz Creator* (Amini, 2022).

Penilaian hasil belajar menggunakan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik, karena meskipun siswa memiliki hasil kognitif yang tinggi, belum dapat dipastikan apakah akan mampu menerapkan ilmu tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Hasil belajar hanya dapat dijadikan guru sebagai tolak ukur pencapaian tujuan pendidikan (Angkat dan Syahril, 2024).

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan kegiatan penelitian yang dilakukan pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Akuntansi semester 2 penilaian evaluasi menggunakan *Software Wondershare Quiz Creator* menghasilkan kegiatan proses terjadinya penelitian penilaian keaktifan mahasiswa pada mata kuliah Pengantar Akuntansi 2, kegiatan berjalan dengan lancar namun terdapat kendala karena beberapa komputer lab kabelnya putus sehingga menghambat proses tes evaluasi dan fitur jawaban otomatis pada aplikasi menjadi ketakutan mahasiswa jika nilai yang didapat rendah tetapi hasil akhir yang diperoleh pada tes ini hasilnya baik. Pada rangkaian atau prosedur yang didapatkan melalui penelitian penilaian evaluasi menggunakan *Software Wondershare Quiz Creator* mahasiswa tampak aktif menerapkan media yang baru mahasiswa pakai. Keaktifan mahasiswa terbukti dari penyajian data pada tahapan observasi dan wawancara, dalam indikator yang telah ditentukan dengan kategori “Sangat Baik” dan “Tinggi. Penerapan dan pelaksanaan penilaian evaluasi menggunakan *Software Wondershare Quiz Creator* ini dapat meningkatkan keaktifan belajar mahasiswa semester 2 dengan pembelajaran mata kuliah Pengantar Akuntansi 2. Nilai rata-rata dari hasil penilaian evaluasi menggunakan *Software Wondershare Quiz Creator* menghasilkan kategori “Baik”.

Penggunaan *Wondershare Quiz Creator* terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa. Penilaian interaktif yang dibuat dengan perangkat lunak ini mendorong mahasiswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam penilaian, sehingga meningkatkan keterlibatan dan partisipasi dalam proses pembelajaran. Mahasiswa akan lebih termotivasi untuk belajar dan mempersiapkan diri dengan baik untuk penilaian yang dilakukan dengan menggunakan *Wondershare Quiz Creator*. Interaksi menarik dan tantangan tes interaktif ini membuat pengalaman penilaian Anda lebih menyenangkan dan memotivasi.

Meskipun perangkat lunak ini memiliki banyak keunggulan, namun juga menghadirkan beberapa tantangan maupun masalah teknis yang tidak terduga akan terjadi, antara lain permasalahan akses jaringan internet dan keterampilan teknis pembuat soal dan pengguna yang menjawab pertanyaan saat menggunakan perangkat lunak. Namun, dengan persiapan yang matang dan dukungan teknis yang memadai, tantangan tersebut dapat diatasi sebelum aplikasi digunakan dan lebih baik mengecek keadaan perangkat lunak dan keras yang di gunakan dalam *Software Wondershare Quiz Creator*.

SARAN

Berdasarkan temuan penggunaan *Wondershare Quiz Creator* sebagai media penilaian pada mata kuliah Pengantar Akuntansi 2, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan untuk meningkatkan keaktifan pembelajaran. Pertama, penting untuk melatih penilaian evaluasi menggunakan perangkat lunak ini secara efektif, baik dari segi teknis maupun teori. Selain itu, mahasiswa dapat membiasakan diri dalam menggunakan perangkat lunak selama penilaian menggunakan *Software Wondershare Quiz Creator*. Kedua, peningkatan infrastruktur teknologi di lingkungan kampus sangat penting, termasuk memastikan konektivitas internet berkecepatan tinggi yang stabil dan menyediakan perangkat keras yang sesuai untuk mahasiswa dan dosen. Ketiga, integrasi teknologi penilaian seperti *Wondershare Quiz Creator* ke dalam kurikulum harus direncanakan secara matang, termasuk pengembangan materi penilaian yang kreatif dan inovatif



untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa. Keempat, diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mengevaluasi dampak jangka panjang penggunaan perangkat lunak ini terhadap kinerja akademik dan keaktifan belajar mahasiswa, serta menguji efektivitasnya dalam berbagai konteks pendidikan lainnya. Terakhir, penting untuk mendapatkan umpan balik serta mengevaluasi penggunaan *Wondershare Quiz Creator* sehingga dapat terus meningkatkan dan berkontribusi secara signifikan terhadap kualitas pembelajaran. Dengan menerapkan saran-saran tersebut, diharapkan penggunaan *Wondershare Quiz Creator* sebagai media penilaian akan lebih optimal dan membawa manfaat yang signifikan terhadap peningkatan keaktifan pembelajaran dan pemahaman mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, M., Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (2022). Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Mater Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa Sd. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1835. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i6.9313>
- Amini, N. R., & Naimi, N. (2022). Penguatan Ibadah Tarjih Muhammadiyah Bagi Mahasiswa Dengan Pendekatan Kiam (Kajian Intensif Al Islam & Kemuhammadiyah). *Jurnal Pendidikan Islam*, 11(01), 1269–1286. <https://doi.org/10.30868/Ei.V11i01.1578>
- Anggraeni, D., & Prayogi, A. (2024). *Kompetensi Kemampuan Pedagogi Guru Pai Dan Dampaknya Terhadap Keaktifan Siswa : Studi Kasus Pada Smpn 2 Kagen Pekalongan*. 2, 19–31.
- Angkat, S. A., Wardhani, S., & Syahrial, S. (2024). Konsep Penilaian Autentik Dalam Evaluasi Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(3), 1–13. <https://doi.org/10.47134/Ptk.V1i3.432>
- Basyir, M. S., Aqimi Dinana, & Diana Devi, A. (2022). Kontribusi Teori Belajar Kognitivisme David P. Ausubel Dan Robert M. Gagne Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 7(1), 89–100. <https://doi.org/10.14421/jpm.2022.71.12>
- Dewi, N., & Farina, D. (2022). Penyusunan Laporan Keuangan Organisasi Nirlaba Berdasarkan Isak Nomor 35. *Jurnal Akuntansi Syariah*, 2(1), 33–48. <https://ojs.iainbatusangkar.ac.id/ojs/index.php/jaksya/article/view/5042>
- Dimas Virgiawan, M., Marlina, S., & Studi Pendidikan Matematika, P. (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. www.e-learning.unsri.ac.id
- Effendi, M. (2016). Integrasi Pembelajaran Active Learning Dan Internet-Based Learning Dalam Meningkatkan Keaktifan Dan Kreativitas Belajar. *Nadwa: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2), 283–309. <https://doi.org/10.21580/nw.2013.7.2.563>
- Encar, E., Sulastri, Y. L., Nurmaulani, A., & Kosasih, U. (2023). Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Serta Aktivitas Belajar Pada Pembelajaran Segitiga Dan Segiempat Melalui Pogil. *Journal Of Authentic Research On Mathematics Education*, 5(2), 127–142. <https://doi.org/10.37058/jarme>
- Fahmi, Y., Ahmad, A., Saifullah, W., Eka, A., & Cahya, A. (2024). Integrasi Metode Pembelajaran Pai Berbasis Sorogan Dan Discovery Learning Di Siswa Sekolah Menengah Atas. *Journal Of Instructional And Development Researches*, 4(2), 149–161.
- Ferdiansyah, A., Mukmin, M. N., & Susandra, F. (2022). Efektivitas Pembelajaran Mata Kuliah Pengantar Akuntansi Berbasis Digital Pada Perspektif Dosen Akuntansi (Studi Kasus Pada Perguruan Tinggi Di Bogor). *Karimah Tauhid*, 1(1), 135–150.
- Fiah, El, R., & Purbaya, Putra, A. (2016). Penerapan Bimbingan Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di Smp Negeri 12 Kota Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016. *Konseli : Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)*, 3(2), 171–184.



- Hansen, S. (2020). Investigasi Teknik Wawancara Dalam Penelitian Kualitatif Manajemen Konstruksi. *Jurnal Teknik Sipil*, 27(3), 283. <https://doi.org/10.5614/Jts.2020.27.3.10>
- Herayanti, L., Fuaddunnazmi, M., & Habibi, H. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Moodle Pada Mata Kuliah Fisika Dasar. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 1(3), 205–209. <https://doi.org/10.29303/Jpft.V1i3.260>
- Isnaniah, I., & Imamuddin, M. (2022). Keterampilan Membuka Dan Menutup Pelajaran Mahasiswa Calon Guru Matematika Pada Matakuliah Microteaching. *Juring (Journal For Research In Mathematics Learning)*, 5(3), 147. <https://doi.org/10.24014/Juring.V5i3.16870>
- Jamil, M., Nawawi, M., Rohmaniah, S., & Andrianto, D. (2023). Desain Tes Bahasa Arab Menggunakan Aplikasi Wondershare Quiz Creator Untuk Meningkatkan Maharah Istima'. *Attractive : Innovative Education Journal*, 5(3), 1–12.
- Lubis, H. Z., & Ismaya, N. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Akuntansi Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di Kelas. *Liabilities (Jurnal Pendidikan Akuntansi)*, 3(3), 206–215. <https://doi.org/10.30596/Liabilities.V3i3.6173>
- Mahsup, M., Ibrahim, I., Muhandini, S., Nurjannah, N., & Fitriani, E. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa Melalui Model Pembelajaran Tutor Sebaya. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(3), 609. <https://doi.org/10.33394/Jk.V6i3.2673>
- Marselus, M. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Multimedia Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital Di Smk Negeri 1 Mempawah Hulu. *Jurnal Penelitian Inovatif (Jupin)*, 1(1), 21–34. <https://doi.org/10.54082/Jupin.4>
- Maulida, N. C., & Adymas Pranajaya, S. (2018). Pengentasan Degradasi Minat Belajar Pada Siswa Remaja. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran, Vol. 5*(No. 1), 7–16. <https://doi.org/10.21093/Twt.V5i1.2421>
- Nasruddin, S. M. (2023). Development Of Assessment Media Using Wondershare Quiz Creator For Evaluation Effectiveness For Teachers In Dompnu Regency. *Jurnal Pendidikan Ips*, 13(2), 39–48. <https://doi.org/10.37630/Jpi.V12i1.617>
- Nissa, K., & Putri, J. H. (2021). Peran Guru Dan Strategi Dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa. *Jurnal Guru Kita Pgsd*, 5(4), 51. <https://doi.org/10.24114/Jgk.V5i4.27984>
- Nurjanah, N., Paridah, A. N., Susilawati, D., & Aeni, A. N. (2022). Pemanfaatan Website Proprofs Brain Games Untuk Mengukur Pemahaman Siswa Dalam Pembelajaran Pai Kelas V Sd. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 9(1), 65–81. <https://doi.org/10.25134/Pedagogi.V9i1.5758>
- Palyanti, M. (2023). Media Pembelajaran Asik Dan Menyenangkan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa Dalam Mata Kuliah Bahasa Indonesia. *Attractive : Innovative Education Journal*, 5(2), 1–12.
- Perdana, M. W. G., & Dewi, P. (2022). Proses Penetrasi Sosial Pada Perempuan Dalam Membangun Hubungan Romantis Melalui Aplikasi Kencan Online Bumble Di Surabaya. *Jurnal Unesa*, 5(2), 225–237.
- Pongkendek, J. J., & Marpaung, D. N. (2021). Pelatihan Pembuatan Soal Hots Dan Penggunaan Software Wondershare Quiz Creator Kepada Guru Sma Ypk Merauke. *Jmm (Jurnal Masyarakat ...)*, 5(1), 216–228.
- Pratiwi, A. E., & Susanti, S. (2021). Evaluasi Kinerja Sistem Informasi Akuntansi Accurate Accounting Enterprise Menggunakan Metode Pieces. *Jurnal Responsif: Riset Sains Dan Informatika*, 3(1), 63–74. <https://doi.org/10.51977/Jti.V3i1.402>
- Rahmah, S. (2022). Teori Kognitivisme Serta Aplikasi Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru Madrasah*, 2(3), 77–95.
- Ramadhan, C., & Firdaus, R. (2024). Peran Vital Mata Kuliah Sistem Informasi Manajemen Dalam



Kehidupan Mahasiswa Prodi Akuntansi. *Jicn: Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara*, 1(3), 4322–4329.

- Sonia, N. R. (2020). Implementasi Sistem Informasi Manajemen Pendidikan (Simdik) Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Di Madrasah Aliyah Negeri 2 Ponorogo. *Southeast Asian Journal Of Islamic Education Management*, 1(1), 94–104. <https://doi.org/10.21154/sajiem.v1i1.18>
- Subroto, D. E., Supriandi, Wirawan, R., & Rukmana, A. Y. (2023). Implementasi Teknologi Dalam Pembelajaran Di Era Digital: Tantangan Dan Peluang Bagi Dunia Pendidikan Di Indonesia. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(07), 473–480. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i07.542>
- Suhardi, W. A., & Mulyono, W. D. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Dengan Media Wondershare Quiz Creator (Pada Materi Pekerjaan Konstruksi Tanah *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik ...*, 1. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-kajian-ptb/article/view/46424>
- Sulistiyawati, N. L. G., Suarjana, I. M., & Wibawa, C. I. M. (2022). Pengembangan Media Website Berbasis Google Sites Pada Materi Statistika Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 895–905.
- Suminar, R., & Wardani, E. P. (2019). Tugas Di Kantor Pppptk Bisnis Dan Pariwisata. *Ilmiah Ilmu Sekretari*, 6(2), 1–22.
- Surati, S. (2020). Peningkatan Keaktifan Peserta Didik Dengan Model Pembelajaran Discovery Learning Dan Examples Non Examples Melalui Media Lms Edufikri Kelas Xii Ips 3 Sma It Ihsanul Fikri. *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi*, 4(1), 146. <https://doi.org/10.20961/habitus.v4i1.45718>
- Syahroni, I. (2021). Dampak Penghargaan Dalam Pembelajaran Ips Di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 35(1), 37–44. <https://doi.org/10.21009/pip.351.4>
- Tarigan, S. A. R. B., Syahwitri, F. A., Salsabila, F. N., & Putri, D. A. (2023). Perkembangan Kognitif Masa Anak Awal. *Anwarul Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 3(1), 61–70. <https://doi.org/10.58578/anwarul.v3i1.839>
- Wan Muhammad Gustiawan Iqbal, Raudhatul Fadhilah, D. H. (2018). Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis Wondershare Quiz Creator Pada Materi Koloid Kelas Xi Di Sma Koperasi Pontianak. *Ar-Razi Jurnal Ilmiah*, 6(1), 11–15.
- Wulandari, Y., Ruhiat, Y., & Nulhakim, L. (2020). Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon Pada Mata Pelajaran Ipa Di Kelas V. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(2), 269–279. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i2.16835>