



## PELATIHAN PENGGUNAAN PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI: APLIKASI WONDERSHARE QUIZ CREATOR DAN GEOGEBRA BAGI GURU DAN SISWA DI SMPN 1 KEFAMENANU

*Training The Use of Technology-Based Learning: Wondershare Quiz Creator and Geogebra App for Teachers and Students at SMPN 1 Kefamenanu*

**Hendrika Bete\*, Cecilia Novianti Salsinha, Dominifridus Bone, Maria Naimnule**

Universitas Timor

*Jalan El Tari - Km. 09, Kelurahan Sasi, Kabupaten Timor Tengah Utara, Nusa Tenggara Timur*

\*Alamat Korespondensi : [hendrikabete301192@gmail.com](mailto:hendrikabete301192@gmail.com)

*(Tanggal Submission: 10 Mei 2025, Tanggal Accepted : 20 Juli 2025)*



### Kata Kunci :

*Wondershare quiz creator, Geogebra*

### Abstrak :

Pembelajaran di SMPN 1 Kefamenanu telah berjalan sebagaimana mestinya, namun guru belum menggunakan media pembelajaran khususnya memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Selain proses pembelajaran di kelas, guru juga belum menggunakan media teknologi dalam proses assesmen. Aplikasi Wondershare Quiz Creator (WQC) adalah aplikasi yang digunakan untuk membuat soal multimedia interaktif, melalui WQC guru dapat menyusun berbagai bentuk soal dan memiliki level yang berbeda. Selain itu aplikasi Geogebra sebagai alat bantu dalam pembelajaran matematika di kelas untuk mengonstruksi, mendemonstrasikan, maupun memvisualisasikan. Tujuan pengabdian untuk memberikan pelatihan bagi guru dan siswa untuk mengetahui pembelajaran berbasis teknologi pada aplikasi Wondershare Quiz Creator dan Geogebra. Metode kegiatan terdiri dari tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap tindak lanjut. SMPN 1 Kefamenanu dipilih untuk pelaksanaan pengabdian ini karena sudah dilengkapi dengan lab komputer sehingga guru dan siswa mendapatkan wawasan baru dalam membuat dan juga menggunakan aplikasi pembelajaran baik untuk membuat soal maupun untuk menyelesaikan soal. Berdasarkan hasil angket respon guru terhadap aplikasi WQC, aplikasi tersebut menambah wawasan bagi guru dalam pembuatan soal dalam tipe soal dan level soal yang berbeda, dapat menarik minat siswa dalam mengerjakan soal – soal, tampilan soal yang menarik serta tidak membutuhkan waktu yang lama dalam menyusun soal dan mengoreksi hasil pekerjaan siswa. Sedangkan pada aplikasi Geogebra pada hasil pre test dan post test diperoleh hasil bahwa terjadi peningkatan pemahaman siswa.



**Key word :**

*Wondershare  
Quiz Creator,  
Geogebra*

**Abstract :**

Learning at SMPN 1 Kefamenanu has been running as it should, but teachers have not used learning media, especially utilizing technology in learning. In addition to the learning process in the classroom, teachers have also not used technology media in the assessment process. One of the applications that can be used in the implementation of computerized exams is the Wondershare Quiz Creator (WQC) application. WQC is an application that can be used to create interactive multimedia questions. Through WQC, teachers can compose various forms of questions and have different levels. This application can be used by all subject teachers in compiling various questions. In addition, there is the Geogebra application which is a mathematics application that is used as a tool in mathematics learning in the classroom to construct, demonstrate, and visualize. In order to develop students' knowledge and skills. SMPN 1 Kefamenanu was selected for the implementation of this service because it is equipped with a computer lab so that teachers and students get new insights in creating and also using learning applications both to create questions and to solve problems. Based on the results of the questionnaire of teachers' responses to the WQC application, the application increases teachers' insight into creating questions in different question types and question levels, can attract students' interest in working on questions, has an attractive question display and does not required a long time to compile questions and correct students' work result. Meanwhile, in the geogebra application in the pre test and post test results, the results were obtained that there was an increase in student understanding.

Panduan sitasi / citation guidance (APPA 7th edition) :

Bete, H., Salsinha, C. N., Bone, D., & Naimnule, M. (2025). Pelatihan Penggunaan Pembelajaran Berbasis Teknologi: *Aplikasi Wondershare Quiz Creator dan Geogebra Bagi Guru dan Siswa di SMPN 1 Kefamenanu*. *Jurnal Abdi Insani*, 12(7), 3050-3059. <https://doi.org/10.29303/abdiinsani.v12i7.2573>

## PENDAHULUAN

Teknologi saat ini menjelma menjadi bagian hidup dan perubahan gaya hidup dari setiap manusia itu sendiri. Perubahan dalam setiap bidang kehidupan sangat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi informasi seperti penggunaan media pembelajaran di kelas, pembuatan bahan ajar, visualisasi data, simulasi penelitian yang memanfaatkan penggunaan teknologi. Teknologi memiliki arti penting karena sebagai sarana untuk memudahkan dalam pelaksanaan maupun proses pada program pendidikan (Fendiyanto *et al.*, 2023).

Perkembangan teknologi ini juga terjadi pada dunia pendidikan, dimana dalam setiap proses pembelajaran, sekolah dituntut untuk dapat memanfaatkan teknologi. Hal ini sejalan dengan (Rahadyan *et al.*, 2018) yang mengungkapkan bahwa perkembangan teknologi informasi telah mendorong para insan pendidikan untuk memanfaatkannya dalam bidang pendidikan. Selain itu (Handarini & Wulandari, 2020) mengungkapkan bahwa perkembangan teknologi informasi sangat mempengaruhi perubahan yang terjadi dalam kehidupan manusia. Pembelajaran di kelas akan semakin bermakna jika dalam pembelajaran tersebut guru menggunakan media pembelajaran sehingga siswa akan lebih memahami materi yang disampaikan oleh guru. Selain pembelajaran di kelas



dalam pelaksanaan ujian ataupun pemberian soal kepada siswa guru juga dapat menggunakan media teknologi agar penilaian terhadap kemampuan siswa lebih efektif dan efisien.

Salah satu aplikasi yang dapat digunakan dalam pelaksanaan ujian secara komputerisasi (Tes Berbasis Komputer) dengan memanfaatkan aplikasi *WQC*. *WQC* adalah aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat soal multimedia interaktif. Melalui *wondershare quiz creator* guru dapat menyusun berbagai bentuk soal dan memiliki level yang berbeda, mulai dari bentuk soal pilihan ganda (*multiple choice*), benar/salah (*true/false*), penjumlahan (*matching*), pengisian kata (*fill in the blank*) dan lainnya. Pada soal yang telah dibuat dapat disisipkan dengan berbagai media pendukung seperti gambar, suara maupun video (Purnanto & Mahardika, 2017).

Purnanto & Mahardika (2017) mengungkapkan kelebihan dari *WQC* adalah 1) fasilitas umpan balik (*feed-back*) berdasar atas respon/jawaban dari peserta tes; 2) fasilitas yang menampilkan hasil tes/score dan langkah-langkah yang akan diikuti peserta tes berdasar respon/jawaban yang dimasukkan; 3) fasilitas mengubah teks dan bahasa pada tombol dan label sesuai dengan keinginan pembuat soal; 4) fasilitas memasukkan suara dan warna pada soal sesuai dengan keinginan pembuat soal, dan 5) fasilitas *hyperlink* yaitu mengirim hasil/score tes ke email atau LMS; 6) fasilitas pembuat soal random; 7) fasilitas keamanan dengan *user account/password*; 8) fasilitas pengaturan tampilan yang dapat dimodifikasi, dll.

Selain aplikasi *WQC*, aplikasi Geogebra juga merupakan salah satu aplikasi yang dapat diaplikasikan di kelas untuk membantu siswa saat mengalami kendala dalam proses pembelajaran terutama dalam menyelesaikan soal-soal matematika. (Maryanih *et al.*, 2018) mengungkapkan bahwa penggunaan teknologi seperti Geogebra juga dapat diaplikasikan di kelas untuk mengatasi kesulitan siswa. Geogebra merupakan aplikasi matematika yang digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran dan pengajaran matematika di kelas. Adapun masalah abstrak matematika khususnya dalam bidang aljabar maupun geometri dengan mudah dikonstruksi, didemonstrasikan, maupun divisualisasikan dengan menggunakan bantuan Geogebra. Software Geogebra dapat diunduh secara bebas pada [www.geogebra.com](http://www.geogebra.com). Model matematika yang rumit, grafik atau kurva dari fungsi implisit dan eksplisit, visualisasi geometri yang kompleks, dan berbagai masalah matematika lainnya, dengan mudah diselesaikan secara akurat dan tepat dengan penggunaan Geogebra (Mazaly & Saragih, 2022). Manfaat software Geogebra dalam pembelajaran matematika, yaitu (1) dapat menghasilkan grafik geometri dengan cepat dan teliti, bahkan yang rumit; (2) adanya fasilitas animasi dan gerakan-gerakan manipulasi yang dapat memberikan pengalaman visual dalam memahami konsep geometri; (3) dapat dimanfaatkan sebagai bahan evaluasi untuk memastikan bahwa grafik geometri yang dibuat adalah benar; (4) mempermudah untuk menyelidiki atau menunjukkan sifat-sifat yang berlaku pada suatu objek geometri; (5) selain geometri, Geogebra juga dapat digunakan pada bidang aljabar maupun statistik (Fendiyanto *et al.*, 2023).

Berdasarkan kelebihan dan banyaknya manfaat dari aplikasi *WQC* dan aplikasi Geogebra serta melihat pentingnya penggunaan pembelajaran berbasis teknologi maka hal ini menjadi penting untuk bisa dilaksanakan oleh pihak sekolah baik guru maupun siswa agar dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilan siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat (Juandi *et al.*, 2021) bahwa Penggunaan teknologi dalam pembelajaran sangat diperlukan karena kegunaannya dalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilan siswa. Pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran matematika dapat mendorong siswa untuk menyelesaikan masalah dengan berbagai strategi dan jawaban. SMPN 1 Kefamenanu menjadi sekolah yang dipilih untuk dilaksanakan pengabdian ini karena sekolah ini sudah dilengkapi dengan lab komputer sehingga guru dan siswa mendapatkan wawasan baru dalam membuat dan juga menggunakan aplikasi pembelajaran baik untuk membuat soal maupun untuk menyelesaikan soal. Tentunya pembelajaran dengan menggunakan teknologi pembelajaran akan semakin bermakna, menyenangkan dan menciptakan suasana pembelajaran yang semakin menarik.



## METODE KEGIATAN

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Kefamenanu pada tanggal 21 sampai dengan 23 Agustus 2024. Alat yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah modul berupa panduan penggunaan aplikasi *WQC* dan *Geogebra* laptop, angket respon guru dalam penggunaan aplikasi *WQC* dan soal *pre test* dan *post test* bagi siswa untuk aplikasi *Geogebra*. Bahan yang digunakan adalah kertas A4, Tinta Printer, sticky notes dan bolpoint. Peserta pada kegiatan pengabdian ini terdiri dari guru.

Langkah-langkah yang akan ditempuh dalam melaksanakan kegiatan pengabdian ini adalah sebagai berikut;

### Tahap persiapan

- 1) Tim pengabdian melakukan koordinasi dengan kepala sekolah SMP Negeri 1 Kefamenanu untuk meminta persetujuan dari pihak sekolah terkait dengan pelaksanaan kegiatan pengabdian dan mendiskusikan dengan pihak sekolah hal-hal yang perlu untuk diterapkan di sekolah. Salah satunya adalah pelatihan pemanfaatan teknologi baik untuk kebutuhan guru-guru maupun juga untuk siswa. Koordinasi tersebut dilaksanakan pada tanggal 16 Juli 2024 dan disetujui oleh kepala sekolah SMP Negeri 1 Kefamenanu untuk dilaksanakan kegiatan pengabdian pada tanggal 21 - 23 Agustus 2024.
- 2) Mempersiapkan alat dan bahan untuk pelaksanaan pengabdian yakni Modul berupa panduan penggunaan aplikasi *WQC* dan *Geogebra*, Angket bagi guru pada penggunaan aplikasi *wondershare quiz Creator* dan soal tes untuk siswa penggunaan *Geogebra* tersebut yakni soal *Pre-Test* untuk mengetahui kemampuan awal penggunaan teknologi dalam pembelajaran dan *post-Test* untuk mengetahui kemampuan akhir setelah menggunakan teknologi dalam pembelajaran.

### Tahap pelaksanaan

Kegiatan pengabdian penggunaan aplikasi *WQC* dan *Geogebra* dibagi menjadi 2 hari yakni di tanggal 21 – 23 Agustus 2024;

**Hari Pertama:** Pemasangan aplikasi serta pemberian soal *pre test* bagi siswa kelas VIII yang terlibat dalam kegiatan pengabdian.

#### Hari Kedua:

1. Tim Pengabdian memberikan materi terkait pentingnya penggunaan pembelajaran berbasis teknologi khususnya penggunaan aplikasi *WQC* bagi guru – guru SMPN 1 Kefamenanu pada semua bidang ilmu.
2. Pengenalan *tools* dalam aplikasi *WQC* bagi guru-guru.
3. Proses pembuatan soal yang telah disediakan oleh tim pengabdian dengan berbagai macam tipe soal sesuai dengan kesepakatan dengan pihak sekolah dan pemberian soal kepada guru-guru untuk memperkuat pemahaman terhadap apa yang sudah dipelajari kemudian akan dibahas dengan Tim Pengabdian di hari selanjutnya.

#### Hari Ketiga:

1. Pengenalan *tools* aplikasi *Geogebra* bagi guru matematika dan siswa.
2. Simulasi penggunaan aplikasi *Geogebra* bagi guru dan siswa terhadap salah satu materi pada mata pelajaran matematika.
3. Membuat Applet *Geogebra* untuk salah satu materi yang sedang dipelajari siswa.
4. Tim Pengabdian memberikan beberapa soal untuk dikerjakan oleh siswa sebagai bahan latihan dan juga soal *Post Test*.

### Tahap tindak lanjut

Pada tahap ini tim pengabdian merencanakan kegiatan tindak lanjut dengan memberikan angket respon kepada guru dan pemberian soal *post test* kepada siswa yang mengikuti kegiatan pengabdian untuk mengetahui sejauh mana kemampuan peserta pengabdian terhadap kegiatan



pengabdian yang dilakukan oleh tim pengabdian. Pada tahap ini tim pengabdian akan memberikan modul penggunaan pembelajaran berbasis teknologi diantaranya modul terkait aplikasi *wondershare quiz Creator* agar dapat digunakan guru – guru sebagai referensi dalam pembuatan soal berbasis komputer juga modul terkait aplikasi Geogebra untuk materi-materi yang digunakan dalam pembelajaran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan Penggunaan Pembelajaran Berbasis Teknologi: *Aplikasi WQC* dan Geogebra Bagi Guru dan Siswa dilaksanakan di SMPN 1 Kefamenanu. Adapun kegiatan pelatihan ini dibagi dalam dua tahapan yakni pada tahap pertama tim pengabdian memberikan pelatihan penggunaan pembelajaran berbasis teknologi kepada guru – guru yakni aplikasi *WQC* sejumlah 22 orang. Sedangkan pada tahap kedua tim pengabdian memberikan pelatihan bagi siswa / siswa SMPN 1 Kefamenanu khususnya pada siswa kelas VIII sejumlah 36 orang. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk memberi wawasan baru dan inovasi baru bagi guru dan siswa untuk menghadapi tantangan pembelajaran di era saat ini. Selain itu juga dapat memberi warna baru bagi sekolah dalam menciptakan masyarakat belajar yang aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan dengan adanya pembelajaran yang berbasis teknologi.

Terkait koordinasi tim pengabdian dan sekolah, pada tanggal 16 Juli 2024 tim pengabdian dan Kepala sekolah menyepakati waktu kegiatan pengabdian dari tanggal 21 Agustus 2024 sampai dengan 23 Agustus 2024.

**Tahapan pertama** dalam sesi pelatihan yang diselenggarakan, materi yang disampaikan adalah aplikasi *WQC* yang diberikan kepada guru – guru di SMPN 1 Kefamenanu. Adapun materi yang disampaikan dengan tujuan agar para guru dapat membuat soal dengan berbagai bentuk jenis soal dan hal ini sangat penting bagi guru-guru dalam menghadapi pembelajaran di kurikulum merdeka saat ini. Guru – guru sangat antusias dalam mengikuti kegiatan pelatihan tersebut.

Dalam pengabdian tersebut, tidak hanya materi yang disampaikan tim pengabdian tetapi juga guru – guru belajar menggunakan aplikasi dan dilatih untuk membuat soal dari aplikasi *WQC*.

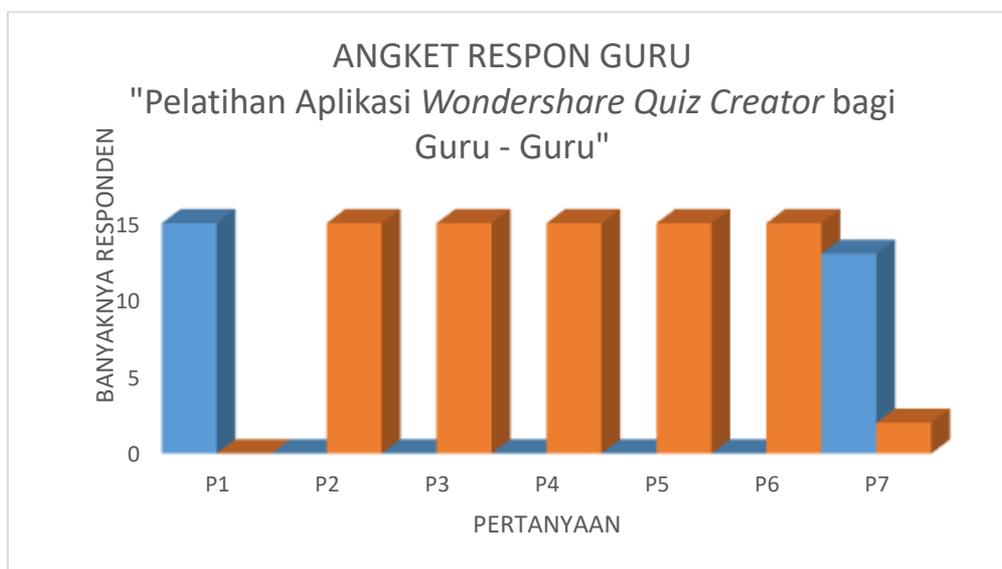
Setelah pemberian materi oleh tim pengabdian dan pelatihan penggunaan aplikasi *WQC*, selanjutnya guru – guru diberikan angket kepuasan terhadap penggunaan aplikasi tersebut. Saat ini tim pengabdian sampai pada tahapan tindak lanjut dan analisis data.

Berikut ini pada tabel 1 merupakan daftar pertanyaan kuesioner yang merupakan angket respon guru terhadap kegiatan PKM:

Tabel 1. Angket Respon Guru terhadap Kegiatan PKM: Pelatihan *WQC*

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1	Apakah Bapak/Ibu sudah melakukan ujian menggunakan software <i>Wondershare Quiz Creator</i> sebelumnya ?		
2	Apakah software ini punya tampilan yang menarik?		
3	Apakah software ini dapat menambah semangat siswa dalam menjawab soal ujian?		
4	Apakah software ini mudah digunakan untuk menjawab soal ujian yang diberikan Bapak/Ibu?		
5	Apakah ujian dengan software ini lebih menarik dibandingkan dengan ujian tertulis ?		
6	Apakah melakukan ujian sesuai dengan software seperti ini sesuai dengan minat Bapak/Ibu?		
7	Apakah Bapak/Ibu membutuhkan waktu yang lama ketika membuat soal menggunakan software ini?		

Adapun hasil pengisian angket responden oleh guru yang menunjukkan kategori pilihan Ya dan Tidak. Hasil yang diperoleh adalah aplikasi *WQC* dapat menambah semangat siswa dalam menjawab soal ujian, ujian lebih menari dibandingkan dengan ujian tertulis dan sesuai dengan minat guru. Hal ini menunjukkan bahwa adanya kegiatan pelatihan aplikasi *WQC* bagi guru – guru memberikan dampak yang positif, karena guru – guru dapat menambah wawasan terkait pembuatan jenis soal dan juga menambah semangat siswa. Dengan adanya aplikasi *WQC* guru – guru akan lebih mudah membuat soal dalam setiap bentuk jenis soalnya. Hasil angket respon dari para guru tersaji pada Gambar 1 berikut:



Gambar 1. Hasil Angket Respon Guru

**Tahapan kedua** dalam pengabdian ini adalah tim pengabdian memberikan pelatihan bagi siswa/siswi SMPN 1 Kefamenanu terkait dengan penggunaan aplikasi *Geogebra*, dalam pelatihan ini materi yang diberikan adalah terkait dengan penggunaan aplikasi *Geogebra* yang berhubungan dengan materi matematika khususnya pada bidang geometri diantaranya titik, garis, bidang, garis saling sejajar, saling tegak lurus, lingkaran serta grafik fungsi. Siswa / siswa SMPN 1 sangat bersemangat mengikuti kegiatan pelatihan tersebut. Pada tahapan kedua siswa / siswi sebelum diberikan pelatihan siswa/siswi diberikan *pre test* setelah itu dilanjutkan dengan pemberian materi oleh tim Pengabdian dan berikutnya diberikan soal *post test* untuk mengukur kemampuan siswa dalam penggunaan aplikasi tersebut. Saat ini tim pengabdian sedang menyelesaikan analisis data terhadap kemampuan siswa dalam mengikuti kegiatan pelatihan. Tim pengabdian juga menghasilkan modul pembelajaran berbasis teknologi pada aplikasi *WQC* dan *Geogebra* dan diberikan kepada sekolah terutama bagi guru dan siswa sehingga dapat dijadikan pedoman dalam pembelajaran menggunakan aplikasi tersebut. Modul aplikasi *WQC* dan *Geogebra* akan dilampirkan dalam laporan ini (terlampir).

Berikut ini adalah hasil pengolahan data pada *pre test* dan *post test* siswa saat mengikuti kegiatan pengabdian. *Pre Test* diberikan sebelum pelatihan penggunaan aplikasi *Geogebra* dan *Post Test* diberikan setelah pemberian materi. Hasil *pre test* pada siswa tersaji pada Tabel 2 berikut:

Tabel 2. Hasil *Pre Test*

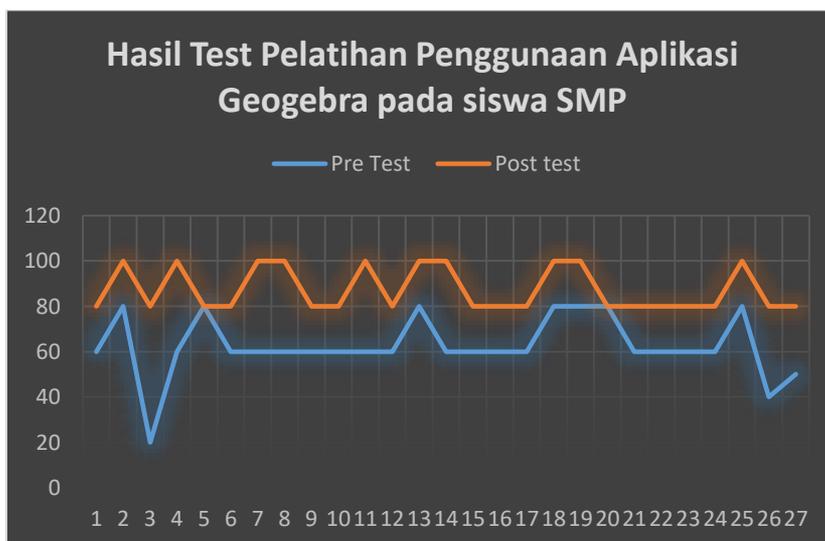
No	Nama Lengkap	Nilai
1	M.K.R.M. R	80
2	J.M.H.L	100
3	M.G.S	20
4	N.N.S	60
5	C.C.A.W	80
6	N.V.C. U. K	80
7	A.E.M	80
8	M.S.B	60
9	S.N	80
10	B.R.U	100
11	M.I.A.N	60
12	A.N	60
13	M.V.M	80
14	M.R.B	60
15	B.A.S	60
16	M.E.K	80
17	G.A. L	80
18	M.D.T	80
19	M.G.C.T	80
20	M.B	80
21	M.A.Q.T.S	60
22	M.L.P.K.B	60
23	M.A.A	60
24	M.D.F.A	60
25	M.K.S	80
26	M.B.S.O	40
27	A.S.P	80

*Post Test* diberikan setelah pemberian materi. Adapun hasil *post test* pada siswa dalam mengikuti kegiatan pengabdian penggunaan aplikasi geogebra dapat dilihat dalam Tabel 3 berikut:

Tabel 3. Hasil *Post Test*

No	Nama Lengkap	Nilai
1	M.K.R.M. R	80
2	J.M.H.L	100
3	M.G.S	80
4	N.N.S	100
5	C.C.A.W	80
6	N.V.C. U. K	80
7	A.E.M	100
8	M.S.B	100
9	S.N	80
10	B.R.U	80
11	M.I.A.N	100
12	A.N	80
13	M.V.M	100
14	M.R.B	100
15	B.A.S	80
16	M.E.K	80
17	G.A. L	80
18	M.D.T	100
19	M.G.C.T	100
20	M.B	80
21	M.A.Q.T.S	80
22	M.L.P.K.B	80
23	M.A.A	80
24	M.D.F.A	80
25	M.K.S	100
26	M.B.S.O	80
27	A.S.P	80

Berdasarkan hasil *pre test* dan *post test* terdapat peningkatan pada hasil tes siswa. Hal ini dapat dibuktikan bahwa sebelum menggunakan aplikasi Geogebra hasil *pre test* siswa masih terdapat 12 siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM (< 75) namun setelah menggunakan aplikasi Geogebra terdapat peningkatan pada hasil *post test* siswa. Peningkatan hasil test pelatihan penggunaan aplikasi Geogebra pada siswa SMP disajikan pada gambar 2 sebagai berikut:



Gambar 2. Hasil Test Pelatihan Penggunaan Aplikasi Geogebra pada Siswa SMP

Berdasarkan hasil tes yang dipaparkan di atas, terlihat bahwa terdapat peningkatan hasil tes siswa dalam menggunakan aplikasi Geogebra pada siswa SMP. Pada penyelesaian *pre test* masih sebagian besar siswa yang memperoleh nilai (<75), namun setelah siswa diberikan pelatihan penggunaan Geogebra dalam pembelajaran matematika siswa sudah dengan mudah memahami materi dengan lebih baik. Hal ini terbukti dari hasil *post tes* siswa memperoleh nilai berkisar dari 80 sampai dengan 100. Sedangkan para guru dalam mengikuti kegiatan pengabdian pelatihan penggunaan *software WQC* tim pengabdian memberikan angket respon guru dalam menyusun soal sebelum menggunakan aplikasi dan sesudah menggunakan aplikasi. Hasil respon para guru setelah mengikuti kegiatan adalah guru – guru dapat menggunakan *software WQC* dalam menyusun soal ujian dengan lebih mudah, tampilan tipe jenis soal yang berbeda sehingga semakin menarik dan waktu yang digunakan untuk menyusun soal lebih cepat dan tidak membutuhkan waktu yang lama.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Pelatihan penggunaan aplikasi *Wondershare quiz creator* dan *Geogebra* yang dilaksanakan bagi guru dan siswa memberikan manfaat dan inovasi baru bagi sekolah karena pembelajaran menggunakan teknologi dan dapat memberi warna baru bagi sekolah. Penggunaan aplikasi *WQC* memberikan manfaat dalam hal peningkatan kualitas pembelajaran dan efisiensi administrasi, sedangkan Geogebra memfasilitasi pembelajaran matematika yang lebih visual dan interaktif. Manfaat bagi sekolah Sesuai kenyataan pembelajaran saat ini, sekolah dituntut untuk menggunakan teknologi dalam setiap proses pembelajaran. Pelatihan ini memberikan manfaat bagi guru – guru dalam membuat soal dengan berbagai bentuk jenis soal pada aplikasi *WQC* dan manfaat bagi siswa adalah siswa belajar dalam suasana yang menyenangkan karena pembelajaran matematika menggunakan aplikasi Geogebra. Pelaksanaan kegiatan pengabdian dilaksanakan selama tiga hari dan selama kegiatan baik guru maupun siswa semangat dan antusias mengikuti kegiatan PKM. Berdasarkan hasil pengisian angket respon guru terhadap aplikasi *WQC* bahwa aplikasi tersebut menambah wawasan bagi guru – guru dalam pembuatan soal dan dapat menarik minat siswa dalam mengerjakan soal – soal. Sedangkan pada aplikasi Geogebra pada hasil *pre test* sebelumnya dari kisaran skor nilai 20 sampai dengan 100 dan hasil *post test* dari skor nilai 80 sampai dengan 100 diperoleh hasil bahwa terjadi peningkatan pemahaman siswa dalam memahami materi titik, garis, bidang, garis saling sejajar, saling tegak lurus, lingkaran serta grafik fungsi.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini secara khusus pada sekolah disarankan agar pelatihan ini diadakan secara berkala untuk memberikan inovasi baru dan meningkatkan pemahaman guru dan siswa dalam pembelajaran berbasis teknologi. Dukungan dari pihak – pihak lainnya yakni sekolah juga sangat penting untuk tercapainya pembelajaran yang lebih baik kedepannya.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Universitas Timor yang telah mendanai keberlangsungan pengabdian sampai terbitnya artikel ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Dafitri, H. (2017). Pemanfaatan Wondershare Quiz Creator Dalam Tes Berbasis Komputer. *QUERY : Jurnal Sistem Informasi*, 01(01), 8–18.
- Fendiyanto, P., Safrudiannur, S., & Kurniawan, K. (2023). Pelatihan Geogebra Sebagai Media Pembelajaran Inovatif Bagi Guru Matematika SMP Kota Samarinda. *Madaniya*, 4(4), 1773–1780. <https://madaniya.biz.id/journals/contents/article/view/630%0Ahttps://madaniya.biz.id/journals/contents/article/download/630/438>
- Handarini, O. I., & Wulandari, S. S. (2020). Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH). *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(3), 465–503. [file:///C:/Users/win10/Downloads/8503-Article Text-27609-1-10-20200629 \(1\).pdf](file:///C:/Users/win10/Downloads/8503-Article Text-27609-1-10-20200629 (1).pdf)



- Hernawati, K. (2009). *Membuat Quiz / Evaluasi dengan WonderShare Quiz Creator 1 Oleh PPM Jurdik Matematika FMIPA UNY*. 1(November), 1–15.
- Juandi, D., Kusumah, Y. S., Tamur, M., Perbowo, K. S., & Wijaya, T. T. (2021). A Meta-analysis of Geogebra Software Decade of Assisted Mathematics Learning: What to Learn and Where to Go? *Heliyon*, 7(5), e06953. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e06953>
- Maryanih, M., Rohaeti, E. E., & Afrilianto, M. (2018). Analisis Kesulitan Siswa SMP Dalam Memahami Konsep Kubus Balok. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 1(4), 751. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v1i4.p751-758>
- Mazaly, & Saragih. (2022). Penerapan Pembelajaran Matematika Melalui Media Komputer Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMP Budi Agung Medan. *Ar-Riyadhiyyat: Journal of Mathematics Education*, 3(1), 31–40. <https://doi.org/10.47766/arriyadhiyyat.v3i1.473>
- 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>
- Rahadyan, A., Hartuti, P. M., & Awaludin, A. A. R. (2018). Penggunaan Aplikasi Geogebra dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal PkM Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(01), 11. <https://doi.org/10.30998/jurnalpkm.v1i01.2356>
- Tutiharyati. (2022). Meta-Sintesis : Pembelajaran Matematika Berbantuan Geogebra Untuk Meningkatkan Kemampuan Hots. *Jurnal Dimensi Matematika*, 5(02), 444–458.

