

KORELASI ANTARA MINAT DAN HASIL BELAJAR MATA KULIAH MEMBACA DENGAN MENERAPKAN MEDIA PEMBELAJARAN KUIS INTERAKTIF BERBASIS WEB PADA MAHASISWA SEMESTER II PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA MANDARIN UNIVERSITAS WIDYA KARTIKA SURABAYA

Nia

Fakultas Sastra dan Pendidikan Bahasa Mandarin, Universitas Widya Kartika

Email: anniani13elfeitez@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui korelasi minat belajar terhadap penerapan media pembelajaran kuis interaktif berbasis web dan juga untuk mengetahui hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran kuis interaktif berbasis web dan yang tidak menggunakan. Penelitian dilaksanakan pada mata kuliah membaca dengan subjek penelitian mahasiswa semester II Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Widya Kartika Surabaya yang berjumlah 24 orang. Penelitian berlangsung pada bulan Maret sampai bulan Juni 2018.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif. Minat belajar mahasiswa dianalisis dengan menggunakan Skala Likert dan memperoleh hasil dalam kategori baik. Uji reliabilitas dan validitas pada kuesioner menunjukkan bahwa alat ukur yang digunakan penulis sudah reliabel dan valid. Data hasil belajar mahasiswa dengan menggunakan media pembelajaran kuis interaktif berbasis web dan yang tidak menggunakan media tersebut dianalisis menggunakan uji analisis statistik t-test. Berdasarkan analisis data tes, diperoleh bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$. Artinya, terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah menggunakan media pembelajaran kuis interaktif berbasis web. Untuk menguji korelasi antara minat belajar dengan hasil belajar digunakan teknik analisis korelasi *Product Moment*. Uji korelasi dilakukan 2 kali yaitu antara minat belajar dengan hasil belajar tanpa menggunakan media kuis interaktif berbasis web, dan antara minat belajar dengan hasil belajar yang menggunakan media kuis interaktif berbasis web. Dari kedua uji korelasi tersebut sama-sama mendapatkan hasil korelasi dalam kategori sangat rendah yang artinya tidak terdapat korelasi antara minat belajar dan hasil belajar. Namun, korelasi antara minat belajar dengan hasil belajar yang menggunakan media kuis interaktif berbasis web lebih tinggi dibandingkan dengan yang tidak menggunakan media tersebut.

Kata Kunci: Minat Belajar, Hasil Belajar, Media Pembelajaran, Kuis Interaktif Berbasis Web, Wondershare Quiz Creator, Korelasi

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu hal penting untuk memajukan suatu bangsa. Sebagai salah satu negara berkembang, Indonesia membutuhkan kualitas pendidikan yang baik dan merata untuk dapat setara dan bersaing dengan negara lain. Sesuai dengan Pembukaan UUD 1945 Alinea ke-4 salah satu tujuan bangsa Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa.

Dalam bidang pendidikan, proses pembelajaran di sekolah menjadi pilar utama. Karena tercapai atau tidaknya tujuan pendidikan nasional sangat ditentukan dari proses pembelajaran tersebut. Untuk meningkatkan dan mencapai tujuan pendidikan, berbagai upaya dilakukan, baik kurikulum, sarana prasarana, dan kualitas pengajar.

Kecenderungan perubahan dan inovasi dalam dunia pendidikan akan terus berkembang. Perubahan tersebut antara lain; lebih mudah dalam mencari sumber belajar, lebih banyak pilihan untuk menggunakan dan memanfaatkan ICT (*Information, Communication and Technology*), semakin meningkatnya peran media dan multimedia dalam kegiatan pembelajaran, bahkan waktu belajar menjadi lebih fleksibel. Hal itu tentunya memiliki pengaruh yang sangat besar dalam dunia pendidikan. Terlebih dalam menjawab kebutuhan pendidikan yang inovatif dalam rangka menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan.

Media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dapat menjadi salah satu alternatif, karena dapat meningkatkan kualitas proses belajar

mengajar yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar dan minat belajar siswa. Dengan minat belajar yang tinggi diharapkan hasil belajar siswa akan meningkat juga. Media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi memiliki nilai praktis karena bahan ajar dapat diakses oleh guru dan siswa kapan saja dan di mana saja melalui internet. Hal ini menawarkan kemudahan dalam pembelajaran baik guru maupun siswa.

Proses belajar mengajar selalu terkait dengan proses penilaian. Penilaian merupakan kegiatan atau proses pengumpulan data dan informasi yang dilakukan melalui tes atau non-tes. Menurut Zainal Arifin (2011:54), penilaian pada dasarnya ialah proses memberikan pertimbangan atau nilai tentang sesuatu berdasarkan kriteria tertentu. Proses penilaian bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh siswa telah menguasai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, dan bagian-bagian mana dari program pembelajaran yang masih lemah dan perlu diperbaiki.

Pada umumnya proses penilaian yang biasa digunakan berupa alat tes secara manual. Sehingga pada waktu pengerjaan soal latihan, ulangan atau tes terjadi banyak kesalahan seperti jumlah soal yang tidak sesuai dengan waktu pengerjaan, lamanya waktu koreksi, kesalahan teknis dalam koreksi, terjadi kecurangan dalam mengerjakan soal latihan, ulangan atau tes seperti masih adanya siswa yang mencontek, dan siswa kurang berminat dalam mengerjakan soal latihan, ulangan atau tes. Alat tes secara manual yang biasa digunakan yaitu berupa lembar soal, lembar jawaban, dan alat tulis.

Penilaian semacam itu terasa sangat tradisional, sementara dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat perlu diimbangi dengan gerak cepat dan tepat. Salah satu alternatif pemecahan masalah tersebut ialah melalui penerapan teknologi pembelajaran yaitu dengan menggunakan sumber-sumber belajar (*learning resources*) yang dirancang, dimanfaatkan, dan dikelola untuk tujuan pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran dengan proses penilaian cepat dan tepat yang memanfaatkan teknologi ialah dengan memberikan latihan, ulangan atau tes melalui kuis interaktif. Yang dimaksud interaktif di sini yaitu

apabila siswa telah mengerjakan latihan, ulangan atau tes maka siswa dapat langsung mengetahui hasil. Kuis interaktif juga memberikan kemudahan bagi guru terhadap proses penilaian karena tidak perlu melakukan koreksi secara manual.

Salah satu perangkat lunak yang bisa digunakan untuk membuat kuis interaktif yaitu *Wondershare Quiz Creator*, yang merupakan perangkat lunak untuk pembuatan soal, kuis atau tes secara *online* (berbasis web dan *android*). Penggunaan perangkat lunak *Wondershare Quiz Creator* ini dapat dilakukan pada semua mata pelajaran yang diajarkan di sekolah ataupun Perguruan Tinggi.

Penggunaan media pembelajaran kuis interaktif dengan perangkat lunak *Wondershare Quiz Creator* ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar mahasiswa. Minat belajar siswa yang tinggi diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana minat belajar mahasiswa pada mata kuliah membaca terhadap penerapan media pembelajaran kuis interaktif berbasis web?
2. Bagaimana perbedaan hasil belajar antara yang menggunakan media pembelajaran kuis interaktif berbasis web dan yang tidak menggunakan ?

Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui minat belajar terhadap penerapan media pembelajaran kuis interaktif berbasis web pada mahasiswa.
2. Untuk mengetahui hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran kuis interaktif berbasis web dan yang tidak menggunakan pada mahasiswa .

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian dilakukan melalui penggunaan media pembelajaran kuis interaktif berbasis web dengan menggunakan perangkat lunak

Wondershare Quiz Creator pada mahasiswa semester II Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Widya Kartika Surabaya.

2.1 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Universitas Widya Kartika Surabaya meliputi tahap persiapan pada bulan Desember-Februari 2018. Tahap pelaksanaan dan tahap pelaporan pada Maret-Juli 2018.

2.2 Metode dan Rancangan Penelitian

- Teknik Pengumpulan data
 Pada proses pengumpulan data, penulis melakukan observasi, evaluasi dan penyebaran kuesioner. Observasi pada penelitian ini dilakukan di kelas membaca pada mahasiswa semester II Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Widya Kartika Surabaya sebelum menggunakan media pembelajaran kuis interaktif berbasis web dan saat diterapkannya media pembelajaran tersebut. Observasi ini akan dilakukan selama kurang lebih 7 minggu, yaitu 2 minggu observasi suasana kelas, 2 minggu tanpa menggunakan media pembelajaran kuis interaktif berbasis web atau 1 bab pelajaran telah selesai dibahas, 1 minggu uji coba menggunakan media pembelajaran kuis interaktif berbasis web dengan menggunakan *gadget* dan 2 minggu atau 1 bab saat diterapkannya media pembelajaran kuis interaktif berbasis web dengan menggunakan *gadget*.
 Pada proses evaluasi penerapan media pembelajaran kuis interaktif berbasis web akan diterapkan setelah proses pembelajaran tanpa menggunakan media tersebut selesai dilakukan. Penerapan media ini, diterapkan kepada mahasiswa sebanyak 3 kali, yaitu 1 kali latihan uji coba dan 2 kali test evaluasi belajar untuk dapat menguji keberhasilan hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran tersebut.
 Dalam penelitian ini, akan menggunakan kuesioner untuk mengetahui minat belajar mahasiswa dengan menggunakan media

pembelajaran kuis interaktif berbasis web dan yang tidak menggunakan.

- Teknik Analisis Data
 Setelah data penelitian diperoleh melalui kuesioner kemudian dilakukan analisis data. Untuk mendeskripsikan minat belajar, penulis menggunakan Skala Likert dalam menyimpulkan data tersebut. Menurut Riduwan (2014:25), untuk mendapatkan presentase Skala Likert menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\text{nilai pemerolehan}}{\text{skor maksimum}} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan:

P = Presentase yang dicari

Menurut Riduwan (2014:23), berikut merupakan tabel petunjuk penilaian yang digunakan untuk mengetahui hasil persentase yang diperoleh menurut skala Likert.

Tabel 1 Skala Likert

Angka	Keterangan
0% - 20%	Sangat Kurang
21% - 40%	Kurang
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Sangat Baik

- Uji Reliabilitas
 Untuk menguji reliabilitas kuesioner, penulis menggunakan pengujian reliabilitas dengan teknik *Alpha Cronbach*. Menurut Sugiyono (2008:365), rumus yang digunakan sebagai berikut:

1. Terlebih dahulu menentukan varians total dan varians item dengan rumus :

$$S_{t^2} = \frac{\sum x_t^2}{n} - \frac{(\sum x_t)^2}{n^2} \quad (2)$$

$$S_{i^2} = \frac{JK_i}{n} - \frac{JK_s}{n^2} \quad (3)$$

Keterangan:

JK_i = jumlah kuadrat seluruh skor item

JK_s = jumlah *kuadrat* subjek

n = jumlah *sampel*

2. Kemudian dimasukkan dalam rumus *Alpha Cronbach*

$$r_i = \frac{k}{(k-1)} \left\{ 1 - \frac{\sum S_{i^2}}{S_{t^2}} \right\} \quad (4)$$

Keterangan:

r_i = reliabilitas

k = mean kuadrat antara subjek
 $\sum s_{i2}$ = mean kuadrat kesalahan
 s_{t2} = varians total

Dengan kriteria pengujian jika nilai hitung lebih dari 0,600 maka instrumen tersebut dinyatakan reliabel, atau sebaliknya jika nilai hitung kurang dari 0,600 maka instrumen tersebut dinyatakan tidak reliabel.

• Uji Validitas

Untuk menguji validitas kuesioner, penulis menggunakan korelasi *Product Moment*. Menurut Arikunto (2008:72), rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n\sum x^2 - (\sum x)^2\}\{n\sum y^2 - (\sum y)^2\}}} \quad (5)$$

Keterangan:

r_{xy} = Angka indeks korelasi *product moment*

n = Jumlah sampel

$\sum x$ = Jumlah seluruh variabel x

$\sum y$ = Jumlah seluruh variabel y

$\sum xy$ = Jumlah perkalian antara variabel x y

Dengan kriteria pengujian jika korelasi antar butir dengan skor total lebih dari 0,3 maka instrumen tersebut dinyatakan valid, atau sebaliknya jika korelasi antar butir dengan skor total kurang dari 0,3 maka instrumen tersebut dinyatakan tidak valid.

Kemudian penulis menginterpretasikan item-item pertanyaan berdasarkan tingkatnya pada kuesioner. Menurut Sugiyono (2012:257), pedoman untuk memberikan interpretasi koefisien korelasi sebagai berikut:

Tabel 2 Interpretasi Koefisien Korelasi

Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat kuat

Hasil Belajar

Menurut Priyono (2008:142), dalam mengukur hasil belajar, penulis menggunakan t-test untuk dua sampel berpasangan atau *dependent sample t-test*. T-test untuk dua sampel berpasangan digunakan jika variabel yang diuji kedua sampel yang diteliti adalah sampel yang

berhubungan. Menurut Nata Wirawan (2002:72), t-test dua sampel berpasangan dapat dinyatakan dengan rumus sebagai berikut:

1. Pertama rumuskan H_0 dan H_a

H_0 : $\mu_1 = \mu_2$ (Tidak terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah menggunakan media pembelajaran kuis interaktif berbasis web).

H_a : $\mu_1 \neq \mu_2$ (Terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah menggunakan media pembelajaran kuis interaktif berbasis web).

2. Terlebih dahulu hitung standar deviasi dengan rumus:

$$\bar{d} = \frac{\sum d}{n} \quad (6)$$

$$s_d = \frac{\sqrt{\sum (d - \bar{d})^2}}{n - 1} \quad (7)$$

Kemudian hitung standar deviasi rata-rata dengan rumus:

$$s_{\bar{d}} = \frac{s_d}{\sqrt{n}} \quad (8)$$

Hitung t-test dengan rumus:

$$t = \frac{\bar{d}}{s_{\bar{d}}} \quad (9)$$

Keterangan:

d = perbedaan selisih x_1 dan x_2

$\sum d$ = jumlah perbedaan selisih x_1 dan x_2

n = jumlah sampel

\bar{d} = rata-rata perbedaan

s_d = standar deviasi dari d

$s_{\bar{d}}$ = standar deviasi rata-rata

t = koefisien hitung

3. Kemudian tentukan t tabel dari tabel dengan $df = n - 1$ (tabel terlampir)

4. Kriteria pengujian:

H_0 diterima apabila t hitung $\leq t$ tabel

H_a diterima apabila t hitung $> t$ tabel

Korelasi antara Minat Belajar dan Hasil Belajar

Untuk menguji korelasi antara minat belajar dan hasil belajar digunakan teknik analisis korelasi *Product Moment*. Menurut Arikunto (2008:72), analisis *Pearson Product Moment* adalah untuk mengukur ada atau tidak adanya hubungan antara variabel yang diteliti yaitu hubungan antara variabel x dengan variabel y .

Di mana dalam penelitian ini

Variabel x = minat belajar

Variabel y = hasil belajar

Rumus yang digunakan adalah:

$$r_{xy} = \frac{n\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n\sum x^2 - (\sum x)^2\}\{n\sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Angka indeks korelasi *product moment*

n = Jumlah sampel

$\sum x$ = Jumlah seluruh variabel x

$\sum y$ = Jumlah seluruh variabel y

$\sum xy$ = Jumlah perkalian antara variabel x & y

Dalam penelitian ini, variabel y mempunyai dua nilai, yaitu nilai hasil belajar tanpa menggunakan media pembelajaran kuis interaktif berbasis web dan nilai hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran kuis interaktif berbasis web. Sehingga, dalam perhitungan korelasi antara minat belajar dan hasil belajar akan didapatkan dua hasil, yaitu korelasi antara minat belajar dan hasil belajar tanpa menggunakan media dan korelasi antara minat belajar dan hasil belajar dengan menggunakan media.

Setelah mendapat hasil korelasi antara minat belajar dan hasil belajar, maka akan disimpulkan hubungan keduanya. Menurut Sugiyono (2012:257), pedoman untuk memberikan interpretasi koefisien korelasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Evaluasi Minat Belajar Membaca Mahasiswa

Jumlah skor maksimal untuk seluruh item pertanyaan adalah $5 \times 20 \times 24 = 2.400$. Jumlah skor penelitian adalah 1888, maka presentase yang didapat sebagai berikut:

$$P = \frac{1746}{2400} \times 100\% = 72,8\%$$

Dari presentase sebesar 72,8% dapat disimpulkan bahwa minat belajar mahasiswa menurut Skala Likert tergolong dalam kategori Baik.

- **Uji Reliabilitas Kuesioner**

Hasil uji reliabilitas kuesioner minat belajar mahasiswa dinyatakan dalam tabel 3.

Berdasarkan hasil pengujian reliabilitas di atas, pada tabel "Reliability Statistics" angka dari "Cronbach's Alpha" adalah 0,631, angka tersebut lebih besar dari kriteria standar minimal nilai reliabilitas yaitu 0,600 ($0,631 > 0,600$) oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian yang digunakan

untuk mengukur minat belajar dapat dikatakan reliabel.

Tabel 3 Uji Reliabilitas Kuesioner Minat Belajar

		N	%
Cases	Valid	24	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	24	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Cronbach's Alpha	N of Items
.631	23

- **Uji Validitas Kuesioner**

Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas, menunjukkan bahwa pertanyaan no. 1-10 dan 12-22 adalah valid karena nilai r hitung lebih besar dari 0,300, sedangkan untuk pertanyaan no. 11 tidak valid (0,194) karena angka r hitung lebih kecil dari 0,300.

3.2 Hasil Evaluasi Belajar Mata Kuliah Membaca

Teknik yang digunakan dalam menguji hasil belajar mahasiswa adalah menggunakan t-test (dengan taraf signifikansi 5% dan t-tabel / $t_{\alpha} = 1,714$) dengan hasil bahwa rata-rata hasil belajar mahasiswa tanpa menggunakan media pembelajaran kuis interaktif sebesar 88,6458 dan dengan menggunakan media pembelajaran kuis interaktif sebesar 91,7708 (tabel terlampir). Hasil uji hipotesis t-test adalah nilai t hitung sebesar 3,498 dengan nilai signifikansi sebesar 0,002. Hal ini menunjukkan bahwa t-hitung lebih besar dari t-tabel ($3,498 > 1,714$) dan nilai signifikansi lebih kecil dari taraf signifikansi 5% ($0,002 < 0,05$), yang artinya bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar mahasiswa semester II Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin pada mata kuliah membaca yang menggunakan media pembelajaran kuis interaktif dengan yang tidak menggunakan.

3.3 Korelasi antara Minat Belajar dan Hasil Belajar tanpa menggunakan Media Pembelajaran Kuis Interaktif Berbasis Web

Tabel 4 Hasil *Output* Korelasi antara Minat Belajar dan Hasil Belajar Tanpa Media

		minatbelajar	tanpakuis
minatbelajar	Pearson Correlation	1	-.052
	Sig. (2-tailed)		.810
	N	24	24
tanpakuis	Pearson Correlation	-.052	1
	Sig. (2-tailed)	.810	
	N	24	24

Dari tabel 4 adalah *output* di atas dapat dikatakan bahwa nilai korelasi antara minat belajar dan hasil belajar tanpa menggunakan media pembelajaran kuis interaktif sebesar $-0,052$ dengan tingkat signifikansi sebesar $0,810$. Dari hasil nilai korelasi tersebut, maka tergolong dalam kategori Sangat Rendah.

3.4 Korelasi antara Minat Belajar dan Hasil Belajar Mahasiswa dengan menggunakan Media Pembelajaran Kuis Interaktif Berbasis Web

Tabel 5 adalah tabel hasil *output* korelasi antara minat belajar dan hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran kuis interaktif berbasis web.

Tabel 5 Hasil *Output* Korelasi antara Minat Belajar dan Hasil Belajar dengan Menggunakan Media

		minatbelajar	dengankuis
minatbelajar	Pearson Correlation	1	.146
	Sig. (2-tailed)		.496
	N	24	24
dengankuis	Pearson Correlation	.146	1
	Sig. (2-tailed)	.496	
	N	24	24

Tabel 5 adalah *output* dan nilai korelasi antara minat belajar dan hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran kuis interaktif sebesar $0,146$ dengan tingkat signifikansi sebesar $0,496$. Hasil nilai korelasi tersebut terkategori Sangat Rendah.

4. SIMPULAN DAN SARAN

4.1. SIMPULAN

Minat belajar mahasiswa terhadap mata kuliah membaca tergolong dalam kategori baik dengan presentase sebesar $72,8\%$. Uji reliabilitas dan validitas terhadap kuesioner minat belajar dinyatakan reliabel dan valid. Hasil uji t-test untuk hasil belajar mahasiswa semester II dengan menggunakan media pembelajaran kuis interaktif berbasis web dengan yang tidak menggunakan terdapat perbedaan hasil yang signifikan. Dilihat dari korelasi antara minat belajar dan hasil belajar, dengan menggunakan media pembelajaran kuis interaktif dan yang tidak menggunakan media pembelajaran kuis interaktif sama-sama termasuk dalam kategori Sangat Rendah, namun untuk hasil koefisien korelasi dengan menggunakan media pembelajaran kuis interaktif lebih besar yaitu $0,146$ dibandingkan dengan yang tidak menggunakan sebesar $-0,052$. Hasil korelasi antara minat belajar dan hasil belajar yang sudah diuji, dapat disimpulkan bahwa minat belajar tidak mempengaruhi hasil belajar pada mata kuliah membaca.

4.2. SARAN

Dalam pembelajaran di dalam kelas yang menggunakan media pembelajaran kuis interaktif berbasis web melalui *gadget* perlu memberitahukan terlebih dahulu kepada mahasiswa untuk mengosongkan beberapa kapasitas internal *gadget*. Diharapkan pada penelitian selanjutnya dapat menggunakan aplikasi flash media yang mendukung keseluruhan penulisan Hanzi secara standart dalam pernggunaan media pembelajaran kuis interaktif berbasis web dengan menggunakan *gadget*. Adabaiknya jika dosen menggunakan media pembelajaran baru selain buku agar mahasiswa tidak merasa bosan. Diharapkan agar dosen dapat mengembangkan media pembelajaran kuis interaktif ini tidak hanya pada mata kuliah membaca saja, tetapi juga diterapkan pada mata kuliah lain, karena kuis interaktif dengan menggunakan perangkat lunak *Wondershare Quiz Creator* dapat bermanfaat bagi mahasiswa, dan dosen. Contoh pada mata kuliah mendengar:

- Bagi mahasiswa: Dapat melatih mahasiswa familiar seperti dalam mengerjakan tes HSK *online*. Di mana mahasiswa dapat menjawab pertanyaan dengan mudah dan mendapatkan hasil yang dapat langsung diketahui setelah

mengerjakan keseluruhan tes tanpa harus menunggu dosen mengoreksi terlebih dahulu.

- Bagi dosen: Dapat mempermudah dosen dalam hal penilaian, karena jawaban mahasiswa pada latihan, ulangan atau tes dapat otomatis terkoreksi setelah mahasiswa mengerjakan kuis sehingga dosen tidak perlu melakukan koreksi secara manual.

Dalam pembuatan media pembelajaran kuis interaktif ini, diperlukan pengetahuan untuk mengoperasikan kuis. Diharapkan agar dosen menyediakan waktu yang lebih banyak untuk menjelaskan pengoperasian kuis tersebut, untuk mengurangi kesulitan penggunaan media kuis interaktif selama kegiatan pembelajaran. Dalam penelitian selanjutnya diharapkan agar subjek penelitian lebih banyak untuk generalisasi hasil. Dan juga diharapkan untuk dapat membuat item pertanyaan kuesioner lebih terkontrol agar apa yang diukur dalam penelitian dapat tercapai.

1. DAFTAR PUSTAKA

- Schunk, Dale H. (2012). *Teori-teori Pembelajaran: Perspektif Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hamzah, B. Uno. (2007). *Profesi Kependidikan: Problema, Solusi, dan Reformasi Pendidikan di Indonesia*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Prof. Suyanto dan Drs Asep Jihad (2013). *Menjadi Guru Profesional: Strategi Meningkatkan Kualifikasi dan Kualitas Guru di Era Global*. Jakarta: Erlangga.
- Amin, Muhammad Asri. (2013). *Menjadi Guru Profesional Disertai Bimbingan Menjadi Pelatih Andal*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Muhammad. (2014). *Metodologi Penelitian Bahasa*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Afandi, Muhammad. dkk. (2013). *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang: UNISSULA Press.
- Indonesia. Departement Pendidikan Nasional. (2006). *Pendekatan, Strategi, dan metode Pembelajaran*. Malang: Diknas
- Sagala, Syaiful. (2010). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Sanjaya, Wina. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Kencana.
- Azhar, Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arikunto, Suharsimi. (2009). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Darmawan, Deni. (2012). *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi : Teori dan Aplikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbantuan Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Utami, Setia. (2012). *Pengaruh Implementasi CD Pembelajaran Kuis Interaktif Asam Basa Karya Devi Kunti Ernawati Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa kelas XI Semester 2 SMA Muhammadiyah 3 Yogyakarta Tahun Ajaran 2011/2012*. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Yogyakarta.
- Rohma, Nikmatu. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran Kuis Interaktif Berbasis Komputer Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Jerman Kelas XI IPS 4 SMA Negeri 1 Dampit Tahun Ajaran 2011/2012*. Universitas Negeri Malang.
- Haryosso, Tri dan Supriyadi. (2013). *Pengembangan Media Kuis Interaktif Menggunakan Macromedia Flash Ditinjau Dari Pemahaman Konsep Fisika Pada Pokok Bahasan Cahaya*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Shopiyah, Siti. (2015). *Pengaruh Media Kuis Interaktif Berbantuan Komputer terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa pada Konsep Suhu dan Kalor*. UIN Arif Hidayatullah Jakarta
- Manda, Pramya. (2012). *Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wondershare Quiz Creator untuk Meningkatkan Motivasi dan Kemandirian Belajar Siswa*. Universitas Jember
- Hernawati, Kuswari. (2009, November). *Membuat Quiz/Evaluasi dengan Wondershare Quiz Creator*. Universitas Negeri Yogyakarta
- Sugiyono. (2009). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Emzir. (2012). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta:Rajawali Pers.

