

Alamat : Tuesday Block No. 76 Rt/Rw
01/003 Jatitengah Village, Jatitujuh District,
Majalengka Regency, West Java


Email : arjijournal@gmail.com


Kontak : 08998894014


Available at:

<https://journal.nahnuinisiatif.com/index.php/ARJI>

Volume 6 Nomor 3 Tahun 2024

 DOI: 10.61227

 E-ISSN : 2775-0787

 P-ISSN : 2774-9290



Implementasi Evaluasi Pembelajaran yang Inovatif menggunakan Google Form dan Quiziz pada Siswa Sekolah Dasar Kelas Tinggi

45 – 52

Implementation of Innovative Learning Evaluation using Google Forms and Quiz for High Grade Elementary School Students

Artikel dikirim :

2024-09-07

Artikel diterima :


2024-10-13

Artikel diterbitkan :

2024-10-16

 Juniarti Putri^{1*}, Refita Suhartini², Savira Indar Mukti³, Syahfa Anisa Dewi⁴ Vina Lasha⁵

 ^{1,2,3,4,5} Universitas Pelita Bangsa

 Email : Juniartiputri30@gmail.com

Kata Kunci:

Era Digital, Evaluasi Pembelajaran, Sekolah Dasar

Abstrak: Pada era digitalisasi yang berkembang pesat, penggunaan teknologi sudah tidak bisa dihindarkan lagi. Dimana semua kehidupan manusia telah beranjak ke smart technology. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengimplementasian evaluasi pembelajaran menggunakan Google From dan Quiziz pada siswa kelas tinggi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Dalam penelitian kualitatif dilakukan pengamatan langsung terhadap siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan Google Form dan Quizziz dinilai lebih efektif dalam melakukan evaluasi dan memotivasi siswa dalam memperoleh pengetahuan teknologi yang lebih baik lagi.

Keywords:

Digital Era, Learning Evaluation, Elementary School

Abstract: In the era of rapidly developing digitalization, the use of technology can no longer be avoided. Where all human life has moved to smart technology. This research aims to determine the extent of implementation of learning evaluation using Google From and Quiziz

for high class students. The method used in this research is a qualitative research method. In qualitative research, direct observations were made of students. The results of the research showed that learning using Google Form and Quizziz was considered more effective in evaluating and motivating students to gain better technological knowledge..

Copyright © 2024 authors

This is an open-access article under the CC BY-NC-SA 4.0



This work is licenced under a [Creative Commons Attribution-nonCommercial-shareAlike 4.0 International Licence](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran merupakan tanggung jawab guru dalam mengembangkan segala potensi yang ada pada siswa. Salah satu komponen yang menjadi sasaran peningkatan kualitas pendidikan adalah sistem pembelajaran di kelas salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengetahui hasil yang telah dicapai oleh pendidik dalam proses pembelajaran adalah melalui evaluasi. Evaluasi yang dilakukan oleh pendidik ini dapat berupa evaluasi hasil belajar dan evaluasi pembelajaran.

Evaluasi pembelajaran adalah proses untuk menentukan nilai belajar dan pembelajaran yang dilaksanakan, dengan melalui kegiatan penilaian atau pengukuran belajar dan pembelajaran. Sedangkan pengertian pengukuran dalam kegiatan pembelajaran adalah proses membandingkan tingkat keberhasilan belajar dan pembelajaran dengan ukuran keberhasilan belajar dan pembelajaran yang telah ditentukan secara kuantitatif, sementara pengertian penilaian belajar dan pembelajaran adalah proses pembuatan keputusan nilai keberhasilan belajar dan pembelajaran secara kualitatif.

Dengan adanya evaluasi, peserta didik dapat mengetahui sejauh mana keberhasilan yang telah dicapai selama mengikuti pendidikan. Pada kondisi di mana peserta didik mendapatkan nilai yang memuaskan, maka akan memberikan dampak berupa suatu stimulus, motivator agar peserta didik dapat lebih meningkatkan prestasi. Pada kondisi di mana hasil yang dicapai tidak memuaskan, maka peserta didik akan berusaha memperbaiki kegiatan belajar, namun demikian sangat diperlukan pemberian stimulus positif dari guru agar peserta didik tidak putus asa.

evaluasi dapat dilaksanakan juga dengan online (Hastuti & Marzuki, 2021). Untuk mengevaluasi pembelajaran secara online salah satunya dengan menggunakan aplikasi berbasis web berupa platform yaitu Google Form. Karena didalamnya bisa digunakan untuk membuat quiz, form, dan fitur lainnya. Fitur Google Form ini, sangat mudah dibagi secara terbuka ataupun khusus. Supaya bisa menggunakan Google Form maka harus memiliki akun universal Google, Setelah mendaftar, maka dapat menggunakan berbagai produk Google yang diberikan secara gratis. Fungsi dari Google Form untuk menunjang pelaksanaan evaluasi secara Online salah satunya dapat memberikan latihan melalui online berbasis web, sehingga setiap orang dapat menanggapi atau menjawab soal dengan menggunakan aplikasi computer ataupun handphone.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif deskriptif, metode yang digunakan peneliti untuk menemukan sebuah pengetahuan atau teori-teori penelitian pada satu waktu tertentu, menggunakan tehnik pengumpulan data menggunakan observasi, interview, dan dokumentasi, penyajian data penarikan simpulan dan verifikasi Penelitian ini dilakukan disebuah Sekolah atau Lembaga pendidikan di jenjang Sekolah Dasar. Dalam penelitian kualitatif, penulis melakukan pengamatan langsung terhadap proses evaluasi pembelajaran. Pendekatan ini memungkinkan penelitian untuk memahami konteks dan kompleksitas yang terlibat dalam evaluasi pembelajaran di sekolah tersebut.

Penelitian kualitatif deskriptif bertujuan untuk memahami masalah dari sudut pandang yang lebih mendalam. Dalam hal ini, penulis menggunakan wawancara sebagai salah satu metode pengumpulan data. Wawancara dengan guru terutama wali kelas yang terlibat dalam proses evaluasi pembelajaran memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang tujuan, proses, dan hambatan yang dihadapi dalam evaluasi pembelajaran. Dengan demikian, peneliti dapat mengumpulkan data yang kaya dan mendalam mengenai evaluasi pembelajaran, Arikunto (2010).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Evaluasi pembelajaran dengan menggunakan media adalah proses penilaian yang menggunakan berbagai alat dan teknologi untuk mengukur seberapa efektif pelajaran dan pencapaian peserta didik. Contoh alat dan teknologi yang digunakan dalam evaluasi ini termasuk platform interaktif, teknologi digital, dan alat multimedia yang membantu dalam pengumpulan dan analisis data evaluasi. Media pembelajaran tidak hanya digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran saja, namun dapat pula digunakan ketika dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. Media yang sering digunakan untuk kegiatan evaluasi pembelajaran ialah kuis interaktif yang dikerjakan secara online atau dalam jaringan. Penggunaan media digital dengan berbagai metode inovatif adalah suatu yang terkadang harus dilakukan dengan tujuan memotivasi peserta didik untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Di samping itu juga untuk menghindari kejenuhan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Perkembangan baru dalam proses belajar mengajar berimplikasi pada penguatan peran dan kompetensi guru, karena proses belajar mengajar dan hasil belajar siswa sangat ditentukan oleh peran guru yang kompeten. Guru yang kompeten akan lebih mampu menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan mengelola kelasnya dengan lebih baik untuk memastikan hasil belajar siswa berada pada tingkat optimal. Salah satu tugas guru dalam proses belajar mengajar adalah berperan sebagai evaluator. Dalam proses belajar mengajar, guru harus menjadi evaluator yang baik. Kegiatan penilaian pelatihan berguna untuk mengetahui apakah tujuan yang telah ditetapkan telah tercapai atau belum dan apakah materi yang diajarkan cukup relevan. Semua pertanyaan tersebut dapat dijawab melalui kegiatan evaluasi pembelajaran.

Secara umum (2016), tujuan evaluasi pembelajaran adalah untuk memahami seberapa efektif dan efisien sistem pembelajaran secara keseluruhan. Suatu sistem pembelajaran mencakup berbagai aspek seperti tujuan, materi, metode, media, sumber belajar, lingkungan dan sistem penilaian. Penilaian pembelajaran juga didasarkan pada sosialisasi strategi pengajaran yang digunakan, peningkatan efektivitas kurikulum, peningkatan efektivitas pengajaran, mendukung pembelajaran siswa, mengidentifikasi kelebihan dan kelemahan siswa, dan menyediakan data yang berguna untuk pengambilan keputusan. Dengan demikian, penilaian dalam pendidikan mempunyai tujuan penting seperti: menilai ketercapaian tujuan, mengukur aspek pembelajaran, memotivasi peserta didik, menggunakan hasil penilaian sebagai dasar perubahan kurikulum, dan menentukan tindakan tindak lanjut yang diperlukan. Penilaian berfungsi sebagai alat untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan pengajaran.

Peserta didik dan guru dapat menggunakan berbagai platform serta teknologi pembelajaran untuk memenuhi tujuan pembelajaran masing-masing peserta didik. Pendidik dapat mengeksplorasi aset pembelajaran yang berbasis inovasi terkomputerisasi yang ada atau dapat diakses dengan membuatnya sendiri secara khusus. (Pusdatin, 2022). Google Form menjadi sumber daya alternatif yang dapat digunakan untuk melakukan penilaian pembelajaran peserta didik (Samsiadi & Humaidi, 2022).

Google Form merupakan sebuah layanan yang didalamnya bisa digunakan untuk membuat sebuah kuis ataupun formulir (Dony, 2019). Template dari Google Form bisa digunakan dengan mudah karena aplikasinya sangat mudah difahami serta terdapat banyak pilihan bahasa, dan lagi tampilannya yang menarik, sehingga guru dalam menyusun soal tidak berpaket-paket, melainkan bisa otomatis dapat mengacak soal secara urut, baik itu pilihan ganda ataupun isian, serta dapat memberikan variasi soal dengan memasukkan video ataupun gambar (Dwi, P. & Alifi, 2018). Menurut Batubara (2016) Penggunaan Google Form sebagai alat penilaian proses

pembelajaran yang mendukung program penghematan kertas sebagai wujud peduli lingkungan. Selain itu, tenaga dan waktu yang diperlukan guru untuk menyebarkan angket dan mengolah datanya lebih hemat dan mudah.

Google Form atau Google Formulir adalah aplikasi web yang berguna untuk mengirimkan survei, melaksanakan tes kepada siswa atau orang lain, atau mengumpulkan informasi sederhana secara efisien. Beberapa fitur Google Form yang banyak dikenal dalam dunia pendidikan: memberikan latihan praktek bahkan tes online, mengumpulkan pendapat banyak orang, mengumpulkan data tentang siswa dan guru, membuat formulir pendaftaran sekolah online, dan menyebarkan kuesioner online kepada masyarakat.

Kelebihan Menurut (Nofitasari and Ahsani, 2020) “Kelebihan dari google form ialah memiliki tampilan form yang menarik dan banyak template untuk membuat quiz ataupun soal, bebas memilih jenis tes berupa pilihan ganda, ceklist, menambahkan video atau gambar di dalam soal, dan aplikasi ini sangat mudah digunakan karena setiap orang bisa menggunakannya dimanapun dan kapan pun, ditambah lagi hasilnya bisa dilihat secara langsung”. Adapun kekurangan dari google form Menurut Bensulong, Afifah, & Solikhah (2021) Kekurangan dari penggunaan google form yaitu ketergantungan pada jaringan internet, kesulitan mengakses jaringan peserta didik pada lokasi yang belum mendapat akses internet secara menyeluruh.

Sedangkan Quizizz merupakan suatu bentuk permainan yang berfungsi sebagai sarana pembelajaran dan diintegrasikan ke dalam materi atau soal evaluasi agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan menarik. Quizizz juga merupakan aplikasi yang menghadirkan aktivitas multi-permainan ke dalam kelas, menjadikan kelas lebih interaktif Quizizz ini memiliki dua fitur utama, yaitu *Fitur Lesson* dan *Fitur Quiz*. *Fitur Lesson* memiliki keunggulan yang berbeda dari media interaktif lainnya karena *fitur Lesson* dilengkapi dengan teks, gambar, suara dan video untuk membuat materi ajar serta dapat mengkombinasikan dengan pemberian umpan balik berupa kuiz di dalam slide materi dengan bentuk pilihan ganda, poling, jawaban singkat, pertanyaan terbuka, dan menggambar sedangkan *Fitur Quiznya* dapat dipergunakan sebagai media evaluasi dengan mengadakan kuis pertanyaan di akhir pembelajaran dari bahan materi yang telah diajarkan (Maspupah & Wulan, 2021). Salah satu inovasi media dalam kegiatan evaluasi pembelajaran ialah Quizizz. banyak fitur yang bisa digunakan seperti soal pilihan ganda, soal isian, maupun soal uraian.

Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman yang mengikuti perkembangan abad 21, pada penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dengan memanfaatkan teknologi. Aplikasi Quizizz merupakan media pembelajaran digital yang dapat di pergunakan, pada hal ini penggunaan Quizizz dapat digunakan saat evaluasi, penggunaan Quizizz cocok digunakan oleh peserta didik kelas tinggi karena penggunaan Quizizz memerlukan keterampilan dalam pengoprasian media digital yaitu gadget, peserta didik kelas tinggi rata rata telah memiliki gadget masing masing sehingga dalam pengkondisian sarana sudah terkucupi, oleh karena itu penggunaan Quizizz dianggap mampu dalam pelaksanaannya karena tingkat literasi digitalnya pun pada peserta didik kelas tinggi telah mampu.

Siswa dapat menyelesaikan latihan di kelas menggunakan perangkat elektronik yang tersedia bagi mereka. Adapun Quizizz juga dilengkapi dengan fitur permainan seperti avatar, tema, meme, dan audio yang menambah hiburan dalam proses pembelajaran (Noor, S., 2020). Hal ini memungkinkan siswa untuk saling memotivasi dalam belajar sehingga menghasilkan hasil belajar yang lebih baik. Siswa mengikuti tes seiring dengan pelajaran dan dapat melihat tempatnya langsung di papan peringkat. Kuis interaktif yang dibuat mempunyai empat pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar. Apabila pembuatan kuis sudah jadi, peserta didik dapat

bergabung ke dalam kuis tersebut menggunakan kode *log in* yang sudah dibagikan oleh guru. Guru dan peserta didik dapat mengetahui skor yang paling tinggi dan paling rendah, sehingga peserta didik akan bersemangat untuk menjadi yang terbaik.

Menggunakan aplikasi Quizizz memiliki dampak positif terhadap motivasi dan kinerja siswa. Hasil penelitian ini sesuai dengan laporan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan sistem gamifikasi dalam evaluasi pembelajaran memberikan dampak positif bagi siswa. Antusiasme dan kinerja dibandingkan dengan kelas reguler tanpa penerapan sistem (Ding, 2019; Göksün & Gürsoy, 2019; Huang et al., 2019; Legaki et al., 2020; Lo & Hew, 2020; Zhao, 2019). Misalnya saja penelitian yang dilakukan oleh Göksün dan Gürsoy (2019) yang melaporkan bahwa penggunaan sistem gamifikasi berhasil membuat siswa menjadi lebih termotivasi dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

Pada Chiao edisi kedua (2019) juga terlihat bahwa Quizizz mempersiapkan kegiatan pembelajaran menjadi lebih hidup, aktif, menghibur, tidak membosankan, dan siswa terpacu untuk berpartisipasi dalam proses pendidikan. Pendidikan motivasi berperan penting dalam mengajarkan semangat untuk mencapai tujuan belajar (Ishak et al., 2019).

KESIMPULAN

Kuis interaktif online tergolong sebagai perangkat pembelajaran berbasis komputer. Hal ini didasarkan bahwa kuis interaktif secara online adalah aplikasi yang didesain khusus oleh guru agar mampu membantu siswa dalam hal mengukur kemampuannya dengan adanya interaktif kuis ini didesain lebih menarik sehingga terjadinya proses komunikasi antara client dengan perangkat yang digunakan. Tujuan dibuatnya evaluasi pembelajaran menggunakan google form adalah untuk memudahkan guru dalam mengevaluasi setiap peserta didik yang telah diajarkan.

Google Form atau disebut dengan google formulir merupakan sebuah aplikasi berbasis web yang berguna untuk membantu mengirim survei, memberikan peserta didik kuis, atau mengumpulkan informasi yang mudah dengan cara yang efisien. Di dunia pendidikan, beberapa fungsi Google Form yang sudah dikenal luas antara lain: memberikan tugas latihan bahkan ulangan online, mengumpulkan pendapat banyak orang, mengumpulkan data siswa dan guru, membuat formulir pendaftaran sekolah secara online, serta membagikan kuesioner kepada orang-orang secara online.

Quizizz merupakan media pembelajaran dalam bentuk media online yang memungkinkan untuk membuat penyajian materi berbentuk kuis interaktif yang di perkaya dengan animasi dan interaksi penggunaan yang sangat sederhana. Bentuk permainan di gunakan sebagai salah satu cara pembelajaran di perpadukan dengan materi atau evaluasi yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Asep Ediana Latip, M. (2018). *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta Selatan
- Asma, M. J. (Vol. 1, No. 1, 2023). EVALUASI PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN GOOGLE CHROME DAN QUIZIZ . *Ikhlās: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* , PP. 8-14 Issn: 2985-850x.
- Awiria, . A. (Vol. 9 No. 1 2019). PELATIHAN MENGEMBANGKAN EVALUAS PEMBELAJARAN INOVATIF MENGGUNAKAN GOOGLE FORM, KAHOOT DAN QUIZZIZ DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat UNSIQ*, 112-119 ISSN(Print): 2354-869X | ISSN(Online): 2614-3763.

- Ina Magdalena, D. D. (Vol. 1 No. 2 Juli-September 2023). ANALISIS PRINSIP DASAR EVALUASI PEMBELAJARAN DI SDN DURI KOSAMBI . *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, Hal. 54-60 ISSN :2987-838.
- Ina Magdalena, F. M. (Volume 2, Nomor 1, April 2020). KONSEP DASAR EVALUASI PEMBELAJARAN SEKOLAH DASAR DI SD NEGERI BENCONGAN 1. *PENSA:Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* , 87-98.
- Ina Magdalena, G. R. (Vol. 4, No. 3 Agustus 2023). PENTINGNYA PROSES EVALUASI DALAM PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR. *Ta'rim: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, E-ISSN: 2963-4326, P-ISSN: 2964-5476, Hal 167-176.
- K, I. B. (Vol.1 (4)). EVALUASI PEMBELAJARAN SEKOLAH DASAR (SD) BERBASIS . *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar.*, 247-251.
- L, I. (Volume. 9, No. 2 Agustus 2019). EVALUASI DALAM PROSES PEMBELAJARAN . *Adaara Jurnal Pendidikan Agama Islam* , 930-935 P-ISSN: 2407-8107 E-ISSN: 2685-4538.
- Nofitasari, E. L. (Vol. 7 (2), 2020). PELAKSANAAN EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS GOOGLE FORM SELAMA MASA PANDEMI PADA PESERTA DIDIK SD/MI. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 107-118.
- Desi Nursyifa Ramdhani, S. P. (Vol.2 (1) Febuari 2024) PENGGUNAAN MEDIA QUIZIZ UNTUK MENGETAHUI PENINGKATAN PEMAHAMAN MATERI SISWA KELAS TINGGI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*. E-ISSN : 2987-8586 P- ISSN : 2987-8594, Hal 17-22.
- Herlina Pusparani, M. Pd (Vol.2 (2), 2020). MEDIA QUIZIZ SEBAGAI APLIKASI EVALUASI PEMBELAJARAN KELAS VI DI SDN GUNTUR KOTA CIREBON. *Jurnal pendidikan dasar: Jurnal tunas nusantara*, p- ISSN : 2656-3223, e- ISSN : 27465675, Hal 269-279.
- Saiful Bahri, A. T. Z. (Vol 13 (2) Desember 2021). IMPLEMENTASI GAME SQUISHY SEBAGAI MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN DARING MENYENANGKAN DI MASA PANDEMI COVID-19. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Ips*. p-ISSN 2355-0236 e- issn 2684-6985. Hal 180-188.
- Marsha Dara Azzahra, P. (vol 06, (03 Agustus street November 2022). PENGARUH PUISI SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA BELAJAR MATEMATIKA KELAS V DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*. E-ISSN: 2579-9258 P-ISSN 2614-3038. Hal 3203-3213.
- Lina Wahyu Setia Utami, (vol.1 (3) September 2021). PENGGUNAAN GOOGLE FORM DALAM EVALUASI HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DI MASA PANDEMI COVID-19. *Jurnal inovasi keguruan dan ilmu pendidikan*. e-Issn: 2775-7188 p-issn : 2775-717x. Hal 150-156.
- Zulyadi Nawir, S. S. (Volt: (5) 2022). PENGARUH PENGGUNAAN GOOGLE CHROME TERHADAP EFEKTIVITAS PELAKSANAAN EVALUASI DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal of education*. Issn 2746-268x. Hal 76-92.
- Ida Elvira, S. L. (Volt 5 (2), Juli 2023). SISTEMATIK LITERATUR REVIEW: EFEKTIVITAS PENGGUNAAN GOOGLE FORM UNTUK EVALUASI PEMBELAJARAN. *Mathema Journal*. E-issn 2686-5823. Hal 93-109.
- Almasa Bahira. (Vol 2 (6), Juni 2024). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN PUISI SEBAGAI MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN DI SMK NEGERI 26 JAKARTA. *Jurnal pendidikan dan keguruan*. E-issn: 2986-3295. Hal 824-832
- Putri Nur Fatiah, E. W. (Vol. 09 (04), September 2023). PENGEMBANGAN EVALUASI PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN PUISI TEMA 9 SUBTEMA 1 PEMBELAJARAN 3.

Didaktik: *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*. Issn (cetak) : 2477-5673 ISSN (online) : 2614-722X. Hal 2176-2188.

Shelvia Dwi Alfianti, W. (Vol. 3 (2), Januari 2023). PENYELURUHAN GOOGLE FORM SEBAGAI MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN KEPADA GURU. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. p-issn 2721-1541 e-issn 2721-5113. Hal 51-57.

Siti Ngafifah, (vol. IX (2), Desember 2022). PENGGUNAAN GOOGLE FORM DALAM MENINGKATKAN EFEKTIVITAS EVALUASI PEMBELAJARAN DERING SISWA PADA MASA COVID-19 DI SDIT BAITUL MUSLIM WHITE JEPARA. *Jurnal As-salam*. P-issn: 2089-6638 E-issn: 2461-0232. Hal 123-144

