

PEMBUATAN TES ONLINE DENGAN APLIKASI QUIZIZZ YANG PENERAPANNYA DIINTEGRASIKAN DENGAN GOOGLE CLASSROOM

Gede Mahendrayana¹, I Ketut Armawan², Putu Adi Krisna Juniarta³, Kadek Sintya Dewi⁴

¹²³⁴Jurusan Bahasa Asing FBS Undiksha
Email: mahendrayana@undiksha.ac.id

ABSTRACT

This service was motivated by the lack of using online tests in conducting learning evaluation. In his Covid-19 pandemic, most of the teacher still conducting the evaluation process by placing the test in the E-learning used, in which the test will be done and corrected manually. Specifically, this service was aimed at helping the teachers of SMP Negeri 3 Singaraja in developing online tests using quizizz program and its implementation integrated with Google classroom. This service activities were carried out using training and mentoring methods towards making questions quizizz application and its implementation in the learning evaluation. The results of the training can be obtained that the teachers were very enthusiastic to know deeper about the program or application given. After the training activities, the teachers are able to make online tests using quizizz application and have begun to be applied in the learning evaluation through Google classroom.

Keywords: Online Test, Quizizz, Google classroom

ABSTRAK

Pengabdian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya penggunaan tes online dalam menilai dan mengevaluasi hasil belajar peserta didik. Pada masa pandemi covid-19 saat ini, sebagian besar guru masih melaksanakan proses penilaian hasil belajar dengan cara menaruh tes di dalam media *E-learning* yang digunakan yang pengerjaan dan koreksinya masih dengan cara manual. Secara khusus kegiatan ini bertujuan untuk membantu para guru di SMP Negeri 3 Singaraja dalam pembuatan tes online dengan menggunakan program *quizizz* dan penerapannya yang diintegrasikan ke dalam *google classroom*. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dengan metode pelatihan dan pendampingan terhadap pembuatan dengan aplikasi *quizizz* dan penerapannya dalam evaluasi pembelajaran. Dari hasil pelatihan diperoleh bahwa para guru sangat antusias untuk mengenal lebih dalam mengenai program atau aplikasi yang diberikan. Setelah kegiatan pelatihan, para guru juga telah mampu membuat tes online dengan aplikasi *quizizz* dan sudah mulai diterapkan di dalam evaluasi pembelajaran melalui *google classroom*.

Kata kunci: Tes online, Quizizz, Google classroom

PENDAHULUAN

Pada awal tahun 2020, ketika *Corona Virus Disease* atau dikenal dengan Covid-19 mulai melanda Indonesia yang mengakibatkan kesemrawutan, kelimpungan, ketakutan, dan kepanikan akan bahaya dari wabah virus ini, telah terjadi transformasi pendidikan yang begitu cepat dari sistem konvensional ke sistem digital. Pemberlakuan pembelajaran yang tadinya dilaksanakan di sekolah tiba-tiba harus berpindah dilaksanakan di rumah. Hal ini memaksa pemerintah untuk mengeluarkan suatu keputusan dengan Surat Edaran yang

diterbitkan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan dalam Masa Darurat Corona Virus Disease (Covid-19).

Dalam mendukung Surat Edaran ini, para guru dituntut agar tetap melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan melalui media daring (*online*). Guru dapat melakukan pembelajaran dengan menggunakan sistem *E-Learning* yaitu pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. *E-learning* dapat didefinisikan sebagai proses pembelajaran digital melalui

jaringan internet (Jethro, et al. 2012). Di era saat ini, dimana perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat, tersedia banyak *software* media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk menunjang proses pembelajaran dengan sistem *E-learning* atau *online*.

Salah satu media pembelajaran *online* yang mudah digunakan adalah *Google Classroom* yang dapat menyediakan kelas online, sehingga memudahkan bagi siswa untuk mengakses konten pembelajaran dimana saja (Hakim, 2016). *Google Classroom* merupakan sebuah aplikasi yang memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia maya. Selain itu, *google classroom* bisa menjadi sarana distribusi tugas, submit tugas bahkan menilai tugas-tugas yang dikumpulkan (Hammi, 2017:45). *Google classroom* dirancang untuk mempermudah interaksi guru dan siswa dalam dunia maya. Dengan *Google classroom* guru dapat dengan efektif dan efisien dalam pengelolaan kelas (Azhar & Iqbal, 2018)

Pelaksanaan pembelajaran tidak dapat terlepas dari penilaian hasil belajar. Penilaian hasil belajar pada situasi pandemi covid-19 ini juga dilaksanakan secara daring. Seperti halnya dengan media pembelajaran online, di era teknologi saat ini, juga terdapat banyak media atau aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam pelaksanaan penilaian hasil belajar secara daring atau *online*. Salah satu media atau aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk pembuatan dan pelaksanaan penilaian secara online yang sangat mudah digunakan yaitu *quizizz*.

Quizizz merupakan sebuah perangkat lunak atau aplikasi yang dilengkapi dengan fitur-fitur pendidikan mulai dari pengetahuan umum sampai pengetahuan khusus diberbagai bidang seperti sains, teknologi, ilmu bahasa, ilmu sosial, dll. Aplikasi ini dilengkapi dengan fitur untuk guru dan siswa. Guru dapat membuat tes sesuai dengan materi ajarnya dan siswa bisa mengikuti dan menjawab tes, melalui fitur *join quiz*. Aplikasi ini juga dilengkapi dengan pemantau waktu (*time keeper*) dalam menjawab

disetiap soalnya. aplikasi ini juga menyediakan evaluasi langsung yang membuat guru juga dapat melihat prestasi siswa secara langsung pada saat mengerjakan tes secara online dan setelah menjawabnya. Selain itu, guru juga dapat melihat review jawaban siswa pada setiap soal yang telah dikerjakannya.

Google classroom dan *quizizz* dapat diintegrasikan penggunaannya, dimana *google classroom* dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran seperti menampilkan materi pembelajaran sedangkan *quizizz* dapat dimanfaatkan untuk melangsungkan proses penilaian hasil belajar yaitu dengan tes yang dilakukan secara online yang dapat diakses juga melalui *google classroom*. Melihat manfaat dari kedua media ini yang dapat memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran *online*, maka dipandang sangat perlu untuk mengadakan sosialisasi, dan pelatihan mengenai pembuatan tes *online* dengan menggunakan aplikasi *quizizz* dan penerapannya yang diintegrasikan dengan *google classroom*. Upaya pelatihan ini dilakukan sebagai salah satu solusi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran dan penilaian hasil belajar secara daring atau *online* guna mendukung program pemerintah pada masa pandemi covid-19 saat ini.

SMP Negeri 3 Singaraja merupakan salah satu Sekolah Menengah Pertama negeri di kecamatan Buleleng yang terletak di tengah kota Singaraja. Sekolah ini telah dilengkapi fasilitas teknologi informasi dan komunikasi yang memadai seperti akses internet dengan kecepatan yang bagus dan lab komputer. Semua fasilitas ini dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa dalam mendukung proses pembelajaran pada saat pembelajaran dilakukan secara normal disekolah yaitu sebelum masa pandemi covid-19.

Berkaitan dengan pelaksanaan proses pembelajaran secara daring atau *online*, para guru telah mampu melangsungkan proses pembelajaran dengan menggunakan media-media *E-learning*, walaupun dirasa kurang efektif dan masih memerlukan banyak

pembenahan dalam penggunaannya. Beberapa media *E-learning* yang telah mampu diaplikasikan oleh para guru di SMP Negeri 3 Singaraja yaitu Ruang Guru, Edmodo, *Google Classroom*, dan Schoology. Media-media ini dimanfaatkan oleh guru untuk memberikan materi dan penugasan kepada siswa serta sebagai tempat pengumpulan tugas oleh siswa. Pemanfaatan media *E-learning* telah diterapkan oleh guru selama hampir satu setengah semester sejak pemerintah menerapkan proses pembelajaran secara daring akibat dari pandemi covid-19.

Akan tetapi, sebagian besar proses penilaian hasil belajar masih dilakukan tanpa menggunakan aplikasi tertentu. Dalam hal ini, para guru melaksanakan proses penilaian dengan cara menaruh tes atau beberapa soal di dalam media *E-learning* yang digunakan yang kemudian dijawab oleh para siswa dengan rentang waktu tertentu dan dikumpulkan kembali di dalam media tersebut. Cara yang seperti ini sangatlah tidak efektif karena besar kemungkinan tes yang diberikan itu tidak dikerjakan oleh siswa yang bersangkutan. Hal ini terjadi karena pengerjaan tes yang dilakukan secara tidak langsung. Disamping itu, diperlukan juga waktu yang cukup lama untuk mengoreksi atau memeriksa jawaban dari siswa yang telah dikumpulkan.

Dengan pertimbangan terhadap situasi seperti ini, maka dipandang sangat perlu untuk memberikan pelatihan dan pendampingan dalam pembuatan tes yang dapat dikerjakan secara online oleh siswa yaitu dengan menggunakan aplikasi *quizizz*. Pelatihan ini dirasa sangat perlu dilakukan, mengingat aplikasi ini dapat dioperasikan melalui *smartphone* yang keberadaan dan kepemilikannya di kalangan para siswa semakin marak saat ini. Disamping itu, pelaksanaan tes dengan menggunakan aplikasi ini akan dapat memotivasi siswa karena pengerjaan tes seperti bermain *game* yang ada di *smartphone* para siswa. Terlebih lagi aplikasi ini dapat diintegrasikan dengan *google classroom* sehingga lebih mudah untuk diakses.

Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk membantu para guru di SMP Negeri 3 Singaraja dalam pembuatan tes online dengan menggunakan aplikasi *Quizizz*, agar nantinya para guru dapat:

1. Mengetahui aplikasi *quizizz* dan mengetahui semua fitur-fitur atau fasilitas yang tersedia pada aplikasi tersebut.
2. Membuat tes online yang pengerjaannya dapat dilakukan secara langsung dan dapat diintegrasikan dengan *google classroom*.
3. Menggunakan model tes online yang diintegrasikan dengan *google classroom* di dalam melaksanakan penilaian hasil belajar pada pembelajaran daring saat ini.

METODE

Untuk mengatasi permasalahan mitra, upaya yang dilakukan adalah mengadakan pelatihan dan pendampingan pembuatan tes online dengan menggunakan aplikasi *quizizz* dan penerapannya yang diintegrasikan ke dalam *google classroom*. Berikut adalah langkah-langkah yang telah dilakukan di dalam pengabdian ini yakni: 1) Pemaparan materi tentang tes online; 2) Pengenalan aplikasi *quizizz* dan *google classroom*; 3) Pelatihan pembuatan tes online dengan menggunakan aplikasi *quizizz*; 4) Pelatihan penerapan *quizizz* yang diintegrasikan ke dalam *google classroom*; dan 5) Pendampingan pembuatan dan penerapan tes online dengan aplikasi *quizizz* yang diintegrasikan dengan *google classroom*. Kegiatan pelatihan dilakukan secara online melalui *video conference* dengan menggunakan media *googlemeet* mengingat situasi PPKM yang sangat ketat. Sedangkan untuk kegiatan pendampingan dilaksanakan secara daring dengan memanfaatkan beberapa platform yang tersedia dan disepakati oleh para peserta.

Untuk mengevaluasi kegiatan pelatihan ini prosedur yang dilakukan yaitu penyusunan angket. Angket yang disusun di dalamnya berisi tentang apakah kegiatan pelatihan dan

pendampingan ini membantu untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam mengajar dan atau memberikan evaluasi hasil belajar ke peserta didik. Guru-guru sebagai mitra dalam kegiatan ini mengisi angket ini diakhir kegiatan melalui *google form*.

Data yang diperoleh dari pengisian angket dianalisis guna mengetahui keberhasilan kegiatan yang dilakukan. Kriteria keberhasilan kegiatan ini yaitu ketika data yang terdapat pada angket tersebut menunjukkan angka 70% atau lebih yang menyatakan bahwa kegiatan ini mampu meningkatkan pengetahuan dan kemampuan mereka di dalam melangsungkan penilaian dan evaluasi hasil belajar kepada peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dengan melibatkan guru-guru SMP Negeri 3 Singaraja. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan selama 5 hari yang dibagi menjadi kegiatan pelatihan dan pendampingan. Karena adanya kebijakan pemerintah terkait dengan Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM), maka kegiatan pelatihan dan pendampingan pembuatan tes *Online* dengan aplikasi *Quizizz* dan penerapannya yang diintegrasikan dengan *Google Classroom* hanya dapat dilakukan secara online melalui video conference dengan memanfaatkan media *google meet*. Pada kegiatan pelatihan dilaksanakan dengan menggunakan tiga metode yaitu presentasi, demonstrasi, dan praktik. Metode presentasi digunakan untuk pemaparan materi tentang pembelajaran daring dan alat evaluasinya serta mengenalkan tes online dengan aplikasi *Quizizz*. Metode demonstrasi digunakan untuk menjelaskan cara mengoperasikan *quizizz* dan cara mengintegrasikannya ke dalam *google classroom*. Sedangkan Metode praktik digunakan untuk membantu para guru dalam membuat tes online dengan menggunakan aplikasi *quizizz* dan cara pengerjaan tes atau quiz melalui aplikasi ini. yang diintegrasikan ke dalam *google classroom*.

Terdapat tiga langkah yang ditempuh dalam pelaksanaan kegiatan ini yaitu:

1. Persiapan

Tahap ini merupakan tahap awal dari seluruh kegiatan pelatihan. Dalam tahap ini dilakukan beberapa hal yakni membentuk tim pelaksana, penyusunan modul, penentuan waktu pelaksanaan. Kemudian dilakukan pendataan kebutuhan kegiatan pelatihan seperti lembar presensi, lembar angket, modul tutorial, dokumentasi, dan sebagainya.

2. Pelaksanaan Pelatihan dan Pendampingan

Pelaksanaan pelatihan dan pendampingan dilakukan secara online melalui video conference dengan memanfaatkan media *google meet* yang melibatkan peserta sebanyak 40 orang. Kegiatan pelatihan dilaksanakan selama 1 hari, sedangkan kegiatan pendampingan dilaksanakan selama 4 hari. Pada tahapan ini mencakup kegiatan sebagai berikut.

a. Penyampaian Materi

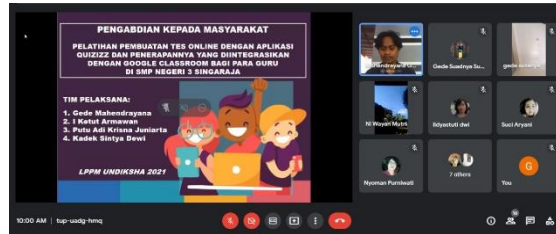
Sebelum kegiatan dimulai, peserta pelatihan diminta untuk mengisi angket terlebih dahulu. Angket ini diberikan dalam rangka untuk mengetahui kemampuan awal atau pemahaman peserta terkait pelaksanaan tes secara online. Angket ini juga bertujuan untuk mengetahui seberapa besar motivasi guru untuk melakukan inovasi dalam kegiatan evaluasi pembelajaran.

Berdasarkan angket pra kegiatan yang diisi oleh 40 peserta maka diperoleh data sebagai berikut:

- 1) Sebanyak 91.33 % hasil angket menunjukkan peserta memiliki motivasi tinggi untuk belajar dan dapat menggunakan teknologi dalam proses belajar mengajar baik sebagai media maupun evaluasi dalam pembelajaran.
- 2) Data awal menunjukkan bahwa 80.66 % yang menggambarkan bahwa peserta terbiasa dengan teknologi dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan data di atas, maka dapat disimpulkan bahwa persentase peserta yang terbiasa menggunakan teknologi dalam menunjang kegiatan pembelajaran dikategorikan baik meskipun belum terlalu tinggi. Namun sebagian besar peserta

memiliki motivasi yang sangat tinggi untuk belajar dan dapat menggunakan teknologi khususnya *mobile* sebagai alat bantu maupun inovasi dalam proses belajar mengajar.



Gambar 1. Kegiatan Awal Sebelum Penyampaian Materi

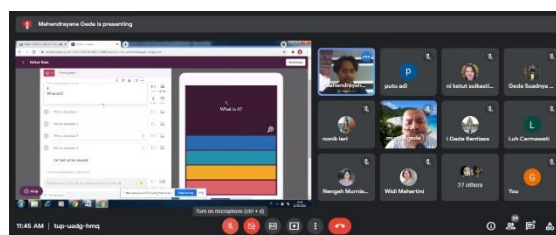
Setelah pengisian angket selesai, kegiatan dilanjutkan dengan memberikan pemahaman awal tentang pembelajaran daring dan tes online dengan mulai dari kelebihan, kekurangan, sampai manfaat serta beberapa program yang dapat digunakan untuk membuat tes online. Hal ini dilakukan untuk menambah wawasan guru terkait aplikasi apa yang sedang populer saat ini dan memberikan motivasi kepada peserta agar mau belajar dan menerapkan aplikasi ini.

b. Simulasi dan Praktik

Pada tahapan ini, peserta diajak untuk mempraktikkan langsung cara membuat akun di *quizizz.com* dan cara membuat tes online dengan menggunakan aplikasi *quizizz*. Kegiatan ini diawali dengan simulasi yang dilakukan oleh pemateri, kemudian diikuti oleh peserta. Peserta

mengikuti setiap instruksi yang diberikan oleh pemateri. Terdapat beberapa tipe soal yang dibuat pada pelatihan ini yaitu soal pilihan ganda, soal salah benar, soal isian singkat dan soal essay. Saat menyusun soal, guru diminta untuk membuat 10 butir soal terlebih dahulu. Kemudian guru diminta untuk mempublish soal tersebut dalam mode tugas dan tes secara langsung yang terintegrasi dengan *google classroom*. Setelah selesai, salah satu hasil karya peserta dipresentasikan di depan peserta lain.

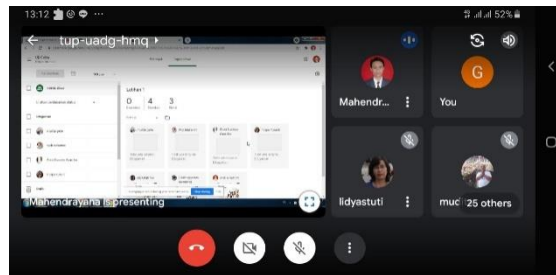
Setelah kegiatan tersebut selesai, pelaksana mengecek dan memberikan saran terhadap hasil pekerjaan yang sudah dibuat oleh peserta. Peserta juga diberikan kesempatan untuk tanya jawab dan diskusi terkait dengan aplikasi *quizizz*. Secara umum guru tidak mengalami kesulitan untuk menggunakan aplikasi pada pelatihan ini.



Gambar 2. Tahapan Simulasi dan Praktik

Kegiatan pendampingan dilaksanakan selanjutnya pada hari yang berbeda secara virtual memalui *google meet*. Pada kegiatan ini dilakukan pendampingan terhadap para guru dalam menyusun tes online berbasis *smartphone* melalui aplikasi *quizizz* sesuai dengan materi yang diajarkan di kelas. Pada

kegiatan pendampingan ini peserta yang sebanyak 40 orang dikelompokkan menjadi 4 kelompok agar dalam proses pendampingan dapat dilakukan dengan baik dan efektif.



Gambar 3. Kegiatan Pendampingan

c. Evaluasi

Kegiatan evaluasi dilakukan dalam rangka mengetahui tingkat pemahaman peserta terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan. Kegiatan evaluasi ini dilaksanakan dengan metode angket yang dibagikan melalui *google form*. Peserta diminta mengisi beberapa angket yang sudah disediakan. Kemudian peserta juga diminta memberikan masukan/saran dari rangkaian kegiatan yang sudah dilaksanakan. Berdasarkan angket pasca kegiatan yang diisi oleh 40 peserta kegiatan maka diperoleh data sebagai berikut:

- 1) Hasil angket menunjukkan angka 94% peserta merespon bahwa pelatihan memberikan manfaat pada peserta tentang pembuatan tes online untuk evaluasi pembelajaran menggunakan program *Quizizz*.
- 2) Data menunjukkan angka 96% tentang kesan peserta bahwa pelatihan yang dilakukan bersifat menarik terutama pada hal mengintegrasikan *quizizz* ke dalam *google classroom* sehingga peserta merasa termotivasi dan memiliki keterampilan terkait pembuatan Tes online sebagai salah satu inovasi dalam evaluasi pembelajaran.

Berdasarkan data di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan pengabdian ini dapat memberikan manfaat pada peserta tentang pembuatan tes online dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* yang penerapannya diintegrasikan dengan *google classroom*. Disamping itu, pelatihan yang dilakukan bersifat menarik sehingga peserta merasa termotivasi dan memiliki keterampilan terkait pembuatan tes online sebagai inovasi dalam evaluasi pembelajaran yang sangat dibutuhkan saat ini dalam pelaksanaan pembelajaran daring.

3. Refleksi

Para guru yang menjadi peserta pelatihan rata-rata mempunyai kemampuan komputerisasi yang cukup untuk mengoperasikan aplikasi *quizizz* dalam penyusunan soal dan mengintegrasikannya ke dalam *google classroom*. Karena pada inti dari pelatihan tes online ini adalah membantu guru dalam menyusun, melaksanakan, dan mengoreksi hasil pekerjaan siswa sehingga mampu mempersingkat waktu guru dalam kegiatan evaluasi.

Dari data angket prakegiatan yang diisi oleh 40 peserta menunjukkan keterserapan awal tentang tes online sebagai salah satu jenis evaluasi

pembelajaran. Sedangkan rata-rata persentase keterserapan sebesar 80,00. Hal ini berarti bahwa wawasan guru dan kemampuan guru dalam menyusun tes berbasis komputer atau mobile masuk dalam kategori yang kurang baik. Hasil pre-test yang dilakukan menunjukkan beberapa hal sebagai berikut.

Pertama, peserta pelatihan sebenarnya memiliki motivasi yang tinggi untuk membuat soal-soal yang variatif dan inovatif. Akan tetapi guru belum banyak mengetahui aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat soal yang variatif dan inovatif dalam waktu singkat.

Kedua, guru sudah pernah mendapatkan beberapa pelatihan terkait penyusunan tes berbasis komputer atau mobile, namun penggunaannya yang cukup rumit dan memerlukan koding-koding tertentu membuat guru tidak memanfaatkannya.

Ketiga, keterampilan guru dalam menggunakan komputer menyebabkan guru enggan menggunakan soal berbasis komputer atau smartphone dikarenakan penyusunan soal yang cukup memakan waktu. Padahal dengan tes berbasis komputer atau smartphone kita akan

banyak menghemat waktu baik dalam penyusunan, pelaksanaan, sampai proses koreksi. Dari analisis diatas maka dilakukan beberapa penekanan dalam materi yang disiapkan sehingga pelatihan bisa berjalan secara efektif dan efisien.

Berdasarkan data angket pascakegiatan yang diisi oleh 40 peserta menunjukkan keterserapan akhir tentang pembuatan tes online dengan menggunakan aplikasi *quizizz* yang sebagai salah satu jenis evaluasi pembelajaran. Rata-rata persentase keterserapan akhir sebesar 92,78 menunjukkan secara rata-rata meningkat apabila dibandingkan dengan keterserapan awal peserta. Hal ini berarti bahwa pelatihan ini cukup efektif untuk meningkatkan motivasi guru dalam menyusun tes online dan menerapkannya dalam kegiatan pembelajaran. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kegiatan pelatihan yang telah dilaksanakan berhasil memenuhi tujuannya. Adapun perubahan yang terjadi pada kelompok sasaran dapat terangkum dalam tabel berikut.

Tabel 1. Kondisi Sebelum dan Sesudah Pelaksanaan Pelatihan

Uraian	Kondisi Sebelum Kegiatan	Kondisi Setelah Kegiatan
Penyusunan soal	Guru menyusun soal tanpa menggunakan program atau aplikasi pembuat soal online	Guru mampu menyusun soal dengan menggunakan aplikasi <i>Quizizz</i>
Variasi Soal	Satu kelas hanya dibuat satu variasi soal	Variasi soal sangat banyak sehingga dapat menghindari kecurangan
Pemanfaatan Teknologi	Guru melaksanakan evaluasi dengan menggandakan soal	Guru melaksanakan evaluasi dengan menggunakan <i>smartphone</i>
Pemerolehan Hasil Tes	Guru melakukan pemeriksaan jawaban secara manual yang memerlukan banyak waktu	Hasil tes dapat diperoleh secara otomatis pada saat selesai mengerjakan tes

SIMPULAN

Dari kegiatan pelatihan pembuatan tes *online* dengan aplikasi *quizizz* dan penerapannya yang diintegrasikan dengan *Google Classroom*

bagi para guru di SMP Negeri 3 Singaraja diperoleh hasil sebagai berikut.

1. Peningkatan pengetahuan dan keterampilan dalam menyusun tes online yang dapat digunakan untuk meningkatkan efektifitas

- dan efisiensi dalam proses evaluasi pembelajaran di SMP Negeri 3 Singaraja.
2. Peningkatan pengetahuan dan keterampilan dalam menyusun tes yang lebih inovatif dan bervariasi sehingga menumbuhkan semangat bagi siswa dalam melaksanakan kegiatan evaluasi.
 3. Tumbuhnya semangat untuk menyusun tes secara mandiri dengan memanfaatkan teknologi dan tidak lagi bergantung kepada lembar kerja siswa yang dijual di pasaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Azhar, K. A., & Iqbal, N. (2018). Effectiveness of Google Classroom : Teachers ' Perceptions Effectiveness Of Google Classroom : Teachers '. *Prizren Social Science Journal*, 2(2), 1–16.
- H Nazruddin, S., & Putri, F. A. (2015). Smart-Learning Bahasa Inggris Pada Platform Android. *Jurnal CoreIT*, Vol. 1 No. 2, 37–43.
- Hakim, AB. (2016). Efektifitas Penggunaan Elearning Moodle, Google Classroom Dan Edmodo. *I-statement: information system and technology management*, 2(1): 2442- 8337.
- Hammi, Z. (2017). Implementasi Google Classroom Pada Kelas XI IPA MAN 2 Kudus. Universitas Negeri Semarang.
- Jethro, OO., Grace AM., Thomas AK. (2012). E-learning and Its Effects on Teaching and Learning in a Global Age. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 2(1).
- Schank, Roger C. 2002. *Designing World-Class E-Learning*. New York: McGraw-Hill.