

***Socrative* sebagai Media Efektif bagi Guru dalam Penilaian Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Ngemplak**

Angelica Frilla Estrela^{1*)}, Fitri Dian Saharini², & Wachid Eko Purwanto³

^{1,2,3} Universitas Ahmad Dahlan

Key Words:

socrative, media, penilaian, pembelajaran, dan digital.

Abstrak: Perkembangan teknologi pada era 4.0 menuntut lembaga pendidikan untuk terus berinovasi. Pembelajaran di era digital diharuskan memanfaatkan teknologi dengan baik. Salah satu pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan yaitu dengan menggunakan berbagai platform digital salah satunya *Socrative*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji bagaimana penggunaan *Socrative* sebagai media efektif bagi guru dalam penilaian pembelajaran Bahasa Indonesia. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian kualitatif. Hasil penelitian ini yaitu *socrative* menjadi salah satu media yang efektif bagi guru dalam penilaian pembelajaran Bahasa Indonesia karena memudahkan guru dalam mengoreksi dan mengelola nilai karena secara otomatis sistem akan mengoreksi dan memberikan umpan balik serta memberikan hasil kuis peserta didik secara langsung.

How to Cite: Estrela, A.F., Saharini, F.D., & Purwanto, W.E. *Socrative* sebagai Media Efektif bagi Guru dalam Penilaian Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Ngemplak. *Seminar Nasional Pengenalan Lapangan Persekolahan UAD*.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin pesat membuat kebutuhan manusia semakin meningkat. Saat ini, dunia telah memasuki industri 4.0 yang menuntut manusia untuk mampu berinovasi serta memiliki daya saing yang tinggi. Industri 4.0 ini membuat banyak perubahan pada tatanan kehidupan manusia dari berbagai aspek salah satunya pada aspek pendidikan. Sumber daya manusia yang berkualitas harus dipersiapkan secara matang salah satunya melalui pendidikan. Peran penting pendidikan dalam mempersiapkan generasi yang mampu bersaing di era digital sangatlah berpengaruh. Tindowen, John, & Cangurangan (2017) menjelaskan bahwa kesuksesan dalam bidang pendidikan cukup dipengaruhi oleh kecakapan pada abad 21.

Mengintegrasikan pembelajaran digital merupakan salah satu cara bagi lembaga pendidikan untuk terus berinovasi dalam metode pengajaran. Lembaga pendidikan perlu sistem yang canggih, hemat, stabil, serta mampu beradaptasi dengan kondisi yang terjadi. Dengan terus berinovasi dalam bidang informasi, metode, dan media pengajaran maka hal tersebut dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Berbagai media pembelajaran yang didukung dengan penggunaan teknologi membuat guru dapat memilih media yang sesuai dengan pembelajarannya dan membuat peserta didik lebih aktif. Salah satu kemampuan pedagogik guru yaitu mampu menyusun bahan ajar sesuai dengan karakter peserta didik dan satuan pendidikan dengan memanfaatkan teknologi informasi sehingga peserta didik mendapat suasana belajar yang menyenangkan. Guru wajib menguasai berbagai kompetensi diantaranya yaitu memanfaatkan teknologi untuk kegiatan pembelajaran, untuk berkomunikasi dan mengembangkan diri, dan untuk kepentingan pembelajaran. Guru yang mampu menguasai teknologi akan mendukung keberhasilannya dalam menyiapkan peserta didik untuk menjadi generasi yang terampil, cerdas, dan melek teknologi. Saat ini teknologi semakin dominan dari segala bentuk kegiatan manusia termasuk kegiatan sekolah. Hampir semua anak usia sekolah

di perkotaan menggunakan telepon seluler untuk memenuhi berbagai kebutuhannya seperti berkomunikasi, mendapatkan informasi, mendapatkan hiburan dan bersosialisasi. Guru harus dapat mengarahkan peserta didik dalam menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Teknologi yang ada dapat dimanfaatkan oleh guru untuk merencanakan pembelajaran, melaksanakan pembelajaran, dan penilaian. Penilaian pembelajaran dapat dilakukan oleh guru dengan menggunakan teknologi seperti komputer, laptop dan telepon genggam. Selain itu, guru juga dapat memanfaatkan aplikasi pembelajaran berbasis internet. Aplikasi penilaian dengan berbasis internet ini menjadi salah satu alternatif bagi guru dalam pembelajaran karena sifatnya yang fleksibel yang berarti dapat dikerjakan kapan saja dan dimana saja.

Pembelajaran dengan media online merupakan salah satu tuntutan pembelajaran di era digital. Berbagai platform online dapat digunakan dengan mudah, diantaranya yaitu *Zoom*, *Google Classroom*, dan *Socrative*. *Socrative* merupakan suatu sistem respon peserta didik yang dapat digunakan secara gratis atau berbayar. Aplikasi ini dapat digunakan sebagai media dalam melaksanakan kuis sehingga peserta didik tidak merasa bosan ketika pembelajaran. Kuis yang tersedia dalam *socrative* diantaranya yaitu benar atau salah, pilihan ganda, dan isian singkat. Hal ini memudahkan guru dalam memberikan penilaian dan umpan balik bagi peserta didik secara efektif. *Socrative* membuat pembelajaran lebih menarik, aktif, serta dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Media pembelajaran berbasis TIK ini dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa.

Penggunaan media online ini juga dilakukan oleh salah satu guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Ngemplak. SMA Negeri 1 Ngemplak merupakan salah satu sekolah menengah yang berada di kawasan rawan bencana 3, Kabupaten Sleman. Berdasarkan observasi awal di lapangan selama melaksanakan kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan 2 (PLP2). Salah satu guru Bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Ngemplak sudah mampu memanfaatkan teknologi dengan baik dalam pembelajaran. Pemanfaatan teknologi ini salah satunya dengan menggunakan aplikasi *Socrative* dalam pembelajarannya. Aplikasi *Socrative* ini biasanya dimanfaatkan untuk mengadakan kuis. Bentuk soal yang diberikan bervariasi sehingga peserta didik mendapatkan pengalaman baru dalam melaksanakan pembelajaran. Penggunaan aplikasi *Socrative* juga dapat memudahkan peserta didik dan guru. Peserta didik lebih mudah dalam mengerjakan soal dan guru lebih mudah dalam mengawasi dan memberikan umpan balik kepada peserta didik. *Socrative* membuat penilaian yang dilakukan guru menjadi lebih efektif karena penggunaan aplikasi *socrative* ini memudahkan guru dalam mengoreksi dan mengelola nilai karena secara otomatis sistem akan mengoreksi dan memberikan umpan balik serta memberikan hasil kuis peserta didik secara langsung, bahkan nilai setiap peserta didik langsung muncul.

Berdasarkan uraian diatas maka rumusan masalah dalam artikel ini yaitu bagaimana penggunaan *socrative* sebagai media yang efektif bagi guru dalam melaksanakan penilaian dalam pembelajaran Bahasa Indonesia?

METODE

Metode atau pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Menurut Djamar'an Satori dan Aan Komariah (2012:22) penelitian kualitatif didesain untuk memberikan sumbangan terhadap teori, praktis, kebijakan, masalah-masalah sosial dan tindakan. Penelitian kualitatif diteliti dari suatu fenomena sosial yang terdiri atas pelaku, kejadian, tempat dan waktu. Berbagai fenomena yang bersifat deskriptif seperti proses suatu langkah kerja dan formula suatu konsep yang tidak dapat dikuantifikasikan akan diteliti melalui penelitian kualitatif.

Data pada penelitian kualitatif diperoleh dari hasil observasi, hasil wawancara, dokumentasi, yang disusun di lokasi penelitian oleh peneliti dan tidak dituangkan dalam angka-

angka. Hasil analisis data yang diperoleh oleh peneliti berupa pemaparan terkait dengan apa yang diteliti dan disajikan dalam bentuk narasi. Metode ini digunakan untuk menjawab permasalahan penelitian terkait objek yang diteliti. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu wawancara, observasi, dan dokumentasi. Instrumen ini digunakan guna mendapatkan informasi terkait dengan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan *Socrative* di Sekolah. Penelitian ini dilakukan sesuai dengan jadwal pelaksanaan Pengenalan Lapangan Persekolahan 2 (PLP 2) yang dilaksanakan di SMA Negeri 1 Ngemplak dengan beralamat di Jangkang-Manisrenggo No.KM 2, Cokro Gaten, Bimomartani, Kec. Ngemplak, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55584, waktu penelitian kurang lebih satu bulan mulai dari tanggal 10 Agustus 2022 sampai 10 September 2022.

Tujuan dari penelitian ini yaitu mendapatkan data, jadi teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Observasi merupakan metode pengumpulan data melalui indera manusia. Sumber data penelitian melibatkan peneliti secara langsung. Untuk melengkapi data yang dibutuhkan serta hasil observasi yang dilakukan jelas maka dilakukan wawancara untuk mengetahui berbagai hal yang lebih mendalam dari responder. Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan dengan cara tanya jawab dengan sumber data secara langsung atau tidak langsung. Hal-hal yang tidak peneliti ketahui melalui observasi bisa diketahui dengan melakukan wawancara.

Wawancara dilakukan secara langsung oleh peneliti dengan guru pengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia dan siswa kelas X SMA Negeri 1 Ngemplak. Untuk melengkapi data dari teknik observasi dan wawancara, dokumentasi juga dilakukan oleh peneliti agar data yang didapatkan lebih lengkap. Dalam penelitian kualitatif, analisis data dilakukan sejak sebelum memasuki lapangan, selama di lapangan, dan setelah selesai di lapangan. Kemudian, peneliti melakukan dokumentasi untuk melengkapi data yang telah diperoleh dari observasi dan wawancara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil wawancara dilakukan pada tanggal 15 Agustus 2022 di SMA Negeri 1 Ngemplak. Narasumber utama dalam wawancara ini yaitu Ibu Annisa Nurrahmawati, S.Pd. Beliau adalah guru Bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Ngemplak, yang sudah memiliki pengalaman mengajar kurang lebih 3 tahun hingga saat ini. Hasil wawancara dalam penelitian ini, ditemukan sebuah penggunaan web *socrative* pada kegiatan administrasi guru dalam hal penilaian terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Ngemplak, penggunaan web *socrative* tersebut sangat efektif bagi guru karena mempermudah kinerja guru dan lebih efisien dalam beberapa hal, seperti halnya mengelola nilai. Penggunaan *socrative* ini dikarenakan guru ingin mengimbangi perkembangan teknologi yang semakin hari semakin canggih. Guru harus selalu mengikuti perkembangan zaman agar tidak tertinggal dan harus selalu belajar terkait media-media yang mempermudah pembelajaran.

Tabel 1. Pengguna *Socrative* di SMA N 1 Ngemplak

Kelas	Jenis Kelamin	
	Laki –Laki	Perempuan
X IPS 1	16	20
X IPS 2	15	20
X MIPA 1	14	22
X MIPA 2	16	19
Total	61	81

Sumber: Diolah dari data penelitian, 2022

Pembahasan

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, *socrative* tidak turun secara langsung dalam hal mengembangkan keterampilan berbahasa peserta didik. Akan tetapi, *socrative* akan membantu tenaga pendidik atau guru untuk mengidentifikasi pemahaman atau kesalahpahaman siswa terhadap materi ajar yang telah diajarkan selama pembelajaran. *Socrative* juga mendorong semua peserta didik untuk berpikir pada saat menentukan jawaban dan memungkinkan bagi guru untuk menilai seberapa baik atas kemampuan mereka dalam memahami pelajaran. Oleh karena itu, *socrative* banyak membawa pengaruh positif terhadap upaya untuk memperlancar proses penilaian selama pembelajaran luring Bahasa Indonesia karena proses penilaian dengan luring akan menyulitkan guru untuk dapat memberikan penilaian secara objektif bila tidak ada sistem yang memudahkan guru untuk dapat mengetahui bagaimana respon peserta didik terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia yang selama ini dilakukan oleh guru Bahasa Indonesia.

Sesuatu hal jika tidak ada manfaatnya akan terasa sia-sia. Sehingga sudah seharusnya semua yang dilakukan atau diimplementasikan itu memiliki manfaat yang besar bagi yang menggunakan. Manfaat dari penggunaan *socrative* dalam memperlancar proses pembelajaran sekaligus mempermudah guru dalam proses penilaian, yaitu: 1) Waktu yang digunakan untuk mengoreksi dan menilai lebih sedikit, sehingga guru bisa lebih fokus dalam kegiatan belajar mengajar; 2) Siswa mendapat umpan balik secara langsung dari guru melalui *socrative*; 3) Aplikasi *socrative* bisa diunduh di semua perangkat dan platform digital. Namun bisa dijangkau melalui web saja tanpa harus mengunduh. Selain itu, *socrative* dapat digunakan di telepon seluler, laptop, tablet, maupun komputer; 4) Guru dengan leluasa dalam membuat aktivitas personal sesuai kebutuhan yang diperlukan; 5) *socrative* 100% gratis tanpa biaya untuk peserta didik di semua perangkat. Masih banyak manfaat yang lainnya, dari beberapa manfaat inilah yang menyebabkan guru menjadi banyak terbantu, khususnya untuk kemudahan dalam hal penilaian yang dilakukan guru secara profesional walaupun di tengah kesibukkan.

Penggunaan *socrative* ini, dijalankan dengan baik oleh guru sesuai prosedur penggunaannya, dan diterima baik oleh peserta didik. Peserta didik SMA N 1 Ngemplak lebih merasa efektif dan efisien jika untuk pengerjaan tugas, kuis, dan ujiannya itu menggunakan *socrative* karena peserta didik tidak perlu mengeluarkan buku dan menyiapkan alat tulisnya. Karena pada saat penggunaan *socrative* ini nantinya anak hanya akan fokus ke telepon genggamnya masing-masing. Dengan menggunakan *socrative*, konsentrasi peserta didik akan lebih baik dan dengan adanya *socrative* ini, pembelajaran Bahasa Indonesia akan lebih beragam dan media yang digunakan menjadi lebih bervariasi karena anak zaman sekarang apalagi anak sekolah menengah atas sudah gencar dan pintar dalam hal pemakaian telepon genggam. Dengan adanya *socrative* ini, mereka akan lebih tahu tentang media-media yang semakin hari semakin banyak jenisnya. Penggunaan *socrative* juga harus penuh bimbingan dan arahan dari guru agar peserta didik lebih terarah dan terkontrol. Berikut cara mengakses laman Socrative.

Cara mengakses laman socrative dan membuat pertanyaan untuk kuis ataupun ulangan harian

Seperti yang sudah dijelaskan di atas, bahwa aplikasi *socrative* ini bisa dijalankan atau digunakan di berbagai perangkat. Pendidik dan peserta didik dapat membuat akun di *socrative.com*. Berikut akan dijelaskan cara mengakses laman *socrative* pada *socrative.com*. Adapun langkah yang perlu diterapkan sebagai berikut.

Langkah pertama yang perlu dilakukan yaitu Membuat Akun di Socrative. Pertama, masuk pada laman *socrative.com*, guru dapat sign up terlebih dahulu. Dengan melakukan sign up, maka guru akan terdaftar dan telah melakukan registrasi. Proses pendaftaran hanya

dilakukan oleh guru, karena siswa tidak perlu melakukan pendaftaran. Maka, guru tidak perlu menginstruksikan siswanya untuk melakukan registrasi terhadap *socrative.com*. Kedua, guru memilih rencana untuk kelas yang akan digunakan. Pada halaman ini, pilihan kelas yang dipilih akan menentukan fasilitas yang didapatkan. Kebebasan pemilihan paket kelas ini pun tidak menyulitkan guru, karena guru tidak dipaksa untuk menggunakan salah satu kelas yang tidak begitu dibutuhkan oleh guru. Ketiga, menuliskan identitas diri untuk membuat akun guru dengan menuliskan nama, email, dan *password*. Keempat, pengisian identitas diri yang terdiri dari negara tempat guru tinggal, jenis organisasi, sekolah, nama sekolah, dan peran di *socrative* sebagai apa.

Langkah selanjutnya *Membuat Ujian ataupun Kuis dengan Socrative*. Pertama, setelah menyelesaikan registrasi atau pendaftaran, guru akan diminta untuk masuk pada laman yang terdiri dari *launch, quizzes, rooms, reports, results*. Pada menu *launch* terdiri atas: *quiz, space race, exit ticket*. Sedangkan pada *quick question* terdiri atas: *multiple choice, true/false, short answer*. Pada menu *quizzes*, guru terdapat daftar kuis yang pernah dibuat oleh guru, dan guru juga dapat menambah kuis. Pada menu *room*, terdapat daftar nama *room* yang pernah digunakan dan guru bisa menambah *room*. Pastikan bahwa nama *room* yang digunakan hanya digunakan oleh satu guru saja dan tidak digunakan oleh guru yang lain agar siswa mudah dalam mencari *room* guruku yang dimaksud. Pada menu *reports*, guru dapat melakukan pencarian dengan mudah. Pada menu *results*, guru dapat melihat semua hasil siswa dari kuis yang sudah dilaksanakan. Kedua, membuat soal dengan mengklik “*add quiz*” Pada laman tersebut ada kolom oranye di pojok kanan atas, dan pilih “*create quiz*”. Berikan judul pada “*untitled quiz*” lalu pilih jenis pertanyaan yang diinginkan. Ada tiga jenis pertanyaan, yaitu: 1) *multiple choice*, pertanyaan akan berbentuk pilihan ganda sehingga siswa hanya memilih jawaban yang menurut siswa tepat pada pilihan ganda; 2) *true/false*, pertanyaan berupa narasi dan siswa menentukan pilihan, apakah narasi yang ada di pertanyaan tersebut benar/salah; 3) *short answer*, pertanyaan berupa narasi yang membutuhkan jawaban pendek dari siswa. Setelah selesai semua pertanyaan dibuat dan dicek kembali penulisannya oleh guru, maka guru mengklik “*save and exit*”, kemudian pertanyaan tersebut akan tersimpan secara otomatis.

Langkah selanjutnya *Mengaktifkan Soal Ujian di Socrative*. Guru membuat kuis untuk peserta didik dengan cara klik *icon launch* pada pojok kiri bawah, pilih *Quiz* lalu guru memilih kuis yang ingin dibuka lalu klik *next* untuk kemudian dipilih *delivery method*, kemudian menyetting ujian dengan cara *open navigation, requires name* yaitu dengan cara siswa menuliskan namanya, *shuffle answer* yaitu diatur dengan jawaban acak. Selanjutnya *show final score* yaitu dengan menunjukkan nilai akhir pada siswa namun guru bisa menyetting dengan yang kain sesuai dengan kebutuhan guru dan apa yang diperlukan oleh guru. Langkah terakhir yaitu klik *start*.

Langkah selanjutnya *Melaksanakan Ujian ataupun Kuis di Socrative*. Pada SMA N 1 Ngemplak, guru masuk ke dalam kelas terlebih dahulu kemudian guru memberi tahu teknis-teknisnya bagaimana dan seperti apa. Guru menuliskan teknis-teknis tersebut pada papan tulis agar semua peserta didik dapat melihat. Teknisnya yaitu peserta didik keseluruhan untuk membuka telepon selulernya masing-masing, membuka google dan ketik *socrative.com*, selanjutnya login sebagai siswa dengan klik *icon login student*, guru menginstruksikan pada siswa untuk menuliskan nama *room* untuk dapat masuk ke kuis yang dibuat oleh guru; siswa diberitahu bahwa pada saat membuka laman *socrative* sudah tidak bisa membuka yang lainnya apabila membuka yang lainnya maka otomatis jawaban yang sudah dikerjakan itu terkirim ke sistem, setelah dikerjakan sampai selesai maka klik *finish quiz*.

Penjelasan mengenai cara mengakses lama *socrative*, sebenarnya mudah dipahami apabila benar-benar dipahami dan dilakukan sesuai instruksi. Di SMA N 1 Ngemplak ada kurang lebih 161 peserta didik yang aktif menggunakan *socrative*, dengan jumlah 161 ini sudah termasuk laki-laki dan perempuan yang terdiri dari empat kelas, kelas yang digunakan untuk

observasi yaitu kelas X, dua kelas IPS dan dua kelas MIPA. Dari jumlah tersebut, ada beberapa anak yang masih gagap teknologi. Kemudian, diatas juga sudah dijelaskan apa saja manfaat *socrative*. Namun, setiap sesuatu hal pasti ada saja kendala yang bisa saja terjadi diluar kendali. Kendala yang dihadapi guru Bahasa Indonesia di SMA N 1 Ngemplak ini, yaitu terkadang peserta didik masih menyepelekan instruksi yang telah dijelaskan oleh guru pada saat sebelum dimulainya kuis tersebut sehingga tidak sedikit peserta didik yang masih bertanya-tanya terkait alur teknisnya. *Socrative* dijalankan dengan cara daring dengan memerlukan jaringan internet yang bagus. Namun, di SMA N 1 Ngemplak ini terkadang masih terkendala oleh sinyal internet, bukan karena tidak ada fasilitas wifi tetapi karena lemahnya jaringan wifi tersebutlah yang menyebabkan terjadinya kendala dan tidak semua peserta didik membawa telepon seluler bahkan ada yang tidak memiliki telepon seluler karena faktor ekonomi, dan masih ada beberapa kendala yang lainnya. Kendala-kendala seperti inilah yang membuat kendala bagi guru dalam penilaian pembelajaran. Namun, guru Bahasa Indonesia ini tidak kehabisan cara tentang bagaimana merangkul peserta didik yang terkendala telepon seluler, yaitu dengan cara mengarahkan peserta didik untuk ke ruang laboratorium komputer untuk mengakses soal kuis melalui komputer. Kemudian apabila terkendala jaringan internet, yaitu dengan cara menggunakan jaringan internet masing-masing peserta didik tidak diharuskan memakai wifi kalau wifi pada saat itu sedang lemah.

Setelah peserta didik mengerjakan tugas, kuis, atau ujian. Maka laporan nilai akan keluar secara langsung dari *socrative*. Misalnya siswa A mendapat 80, siswa B mendapat 85, dsb. Dengan menggunakan penilaian berbasis *socrative*, guru tidak perlu lelah menghitung secara manual nilai siswa dan guru dengan cepat mengetahui bagaimana umpan balik yang didapatkan dari setiap peserta didik. Selain nilai setiap siswa, *socrative* juga memfasilitasi dengan indeks pertanyaan, dengan hal tersebut guru dapat mengetahui setiap siswa salah atau benarnya berapa nomor dan di nomor berapa yang terdapat kesalahan, langkah yang selanjutnya guru dapat menindaklanjuti kepada siswa yang bersangkutan mengenai kekurangan tiap siswanya.

Berdasarkan pemaparan diatas, penggunaan *socrative* dalam penilaian pembelajaran Bahasa Indonesia sangat efektif untuk mempermudah dan memperlancar guru dalam memberikan penilaian pembelajaran kepada siswa. Dengan menggunakan *socrative*, guru juga secara tidak langsung sama dengan mengembangkan media pembelajaran digital. Dalam proses pembelajaran, seorang guru tidak hanya terpaku pada sebuah materi, melainkan guru harus mampu menggunakan dan memanfaatkan media pembelajaran lainnya agar peserta didik dapat memahami materi yang diberikan dengan baik. Oleh karena itu, guru harus mengetahui pentingnya IT (*Information Technology*) dalam dunia pendidikan agar dapat membimbing peserta didik dan terhindar dari pengaruh negatif perkembangan IPTEK, sehingga seorang guru harus lebih cerdas dalam menyikapi perkembangan teknologi digital yang semakin melesat dan tidak menjadi *bumerang* terhadap profesionalitas seorang guru. Di sisi lain, dengan menggunakan *socrative* ini, peserta didik menjadi tahu bahwa media yang digunakan untuk menunjang pembelajaran itu beragam dan guru berharap dengan penggunaan *socrative* ini dapat menjadikan peserta didik yang tidak gagap akan teknologi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *socrative* sebagai media efektif dalam penilaian pembelajaran Bahasa Indonesia sangat diperlukan dan penting bagi seorang guru di era saat ini. Dengan menggunakan *socrative*, waktu lebih efisien dan *Socrative* membuat penilaian yang dilakukan guru menjadi lebih efektif karena penggunaan aplikasi *socrative* ini memudahkan guru dalam mengoreksi dan mengolah nilai karena secara otomatis sistem akan mengoreksi dan memberikan umpan balik serta memberikan hasil kuis

peserta didik secara langsung, bahkan nilai setiap peserta didik langsung muncul. Sehingga hal tersebut mempermudah kerja guru. Hasil penelitian yang berikutnya, yaitu menjadi lebih tahu tentang bagaimana pengaksesan halaman *socrative* bagi pemula yang ingin lebih tahu dan lebih memahami tentang *socrative*, manfaat dan kendala *socrative* bagi guru dan peserta didik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya kami dapat menyelesaikan luaran PLP2 dalam bentuk artikel ilmiah ini dengan tepat waktu. Penulisan artikel ilmiah ini dilakukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan kegiatan pelaksanaan pengenalan lapangan persekolahan 2 (PLP2).

Kami sadar akan satu hal. Bahwa tanpa bantuan, saran, dan bimbingan dari beberapa belah pihak itu akan mempersulit bagi kami untuk menyelesaikan artikel ilmiah ini. Oleh karena itu, kami mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Aprilia Setyowati, M.Pd. Selaku Dosen Koordinator Lapangan (DKL) yang telah memberikan arahan dalam menjalankan kegiatan PLP2
2. Bapak Wachid Eko Purwanto, S.Pd. M.A. Selaku Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) yang telah memberikan bimbingan, arahan, masukan, dan saran kepada penulis
3. Ibu Annisa Nurrahmawati, S.Pd. Selaku Guru Pamong di SMA N 1 Ngemplak yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan kesempatan mengajar dalam pelaksanaan PLP2 berlangsung. Selain sebagai Guru Pamong, Ibu Annisa adalah selaku narasumber yang telah membantu dalam memberikan informasi
4. Orang tua dan keluarga, khususnya Bapak dan Ibu yang telah memberikan dukungan, semangat berupa doa-doa agar selama kegiatan PLP2 berjalan lancar dan diberikan kemudahan tanpa suatu halangan apapun.
5. Teman-teman PLP2 yang telah memberikan bantuan kepada kami pada saat proses observasi, dukungan dan rasa semangat selama kegiatan PLP2.
6. Teman-teman kelas yang telah memberi masukan pada saat pembuatan artikel ilmiah ini..

DAFTAR PUSTAKA

- Wahyuni, S., Mujiyanto, J., Rukmini, D., & Wuli, S. (2019). Persepsi guru terhadap penggunaan Socrative sebagai media penilaian interaktif. *Seminar Nasional Pascasarjana Universitas Negeri Semarang*, 309–314.
- Abdullah, A., Copriady, J., Holiwarni, B., Herdini, H., & Ardiansyah, A. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Socrative Untuk Meningkatkan Literasi Digital Guru di Kecamatan Pangkalan Kuras. *Publikasi Pendidikan*, 11(1), 42. <https://doi.org/10.26858/publikan.v11i1.14951>
- Chotijah, H. Y., Larasati, S., Putri, I., Sari, A., Dahlan, U. A., Dahlan, U. A., & Dahlan, U. A. (2016). *Penerapan Media E-Learning Socrative Dalam Materi*. 1–5.
- Ahmala, M., Rahmatillah, S. A., & Hikmiyah, T. (2021). Socrative sebagai Student Response System dalam Pembelajaran Daring Bahasa Arab. *Jurnal Alfazuna: Jurnal Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 6(1), 85–111.
- Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2022). Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-19. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(2), 81–88. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i2.p81-88>