Sulawesi Tenggara Educational (Seduj)
Website: http://jurnal-unsultra.ac.id/index.php/seduj
Email: seduj.journal@gmail.com

Efektivitas Penggunaan Game Socrative Sebagai Alat Evaluasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

INFO PENULIS

Firial Fauziyah Diba
Universitas Islam Negeri Jakarta
firialdiba@gmail.com
+628525517504

Indah Fadilah Pelupessy
Universitas Islam Negeri Jakarta
indhfadi13@gmail.com
+6281212868238

Nur Syamsiyah
Universitas Islam Negeri Jakarta
nur.syamsiyah@uinjkt.ac.id

INFO ARTIKEL

ISSN: 2807-7474
Vol. 6, No. 2, Agustus 2026
http://jurnal-unsultra.ac.id/index.php/seduj

© 2026 Unsultra All rights reserved

Saran Penulisan Referensi:

Diba, F. F., Pelupessy, I. F. & Syamsiyah, N. (2026). Efektivitas Penggunaan Game Socrative Sebagai Alat Evaluasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Sultra Educational Journal,6* (2),812-820.

Abstrak

Evaluasi pembelajaran memainkan peran penting dalam mengukur keberhasilan proses pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penggunaan game interaktif berbasis teknologi, yaitu aplikasi Socrative, sebagai media evaluasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas VII di MTsN 2 Subang. Pendekatan deskriptif-kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan pengalaman guru dan siswa dalam mengimplementasikan media ini. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan metode triangulasi sumber untuk memastikan validitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Socrative meningkatkan keterlibatan siswa, memotivasi mereka dalam belajar, dan mempermudah guru dalam memberikan umpan balik secara cepat dan akurat. Selain itu, media ini terbukti efektif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Namun, penelitian juga mengidentifikasi beberapa tantangan, seperti keterbatasan infrastruktur teknologi di sekolah. Temuan ini diharapkan memberikan wawasan kepada pendidik dalam memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas evaluasi dan pembelajaran. Dengan demikian, Socrative dapat menjadi alternatif inovatif untuk mendukung pembelajaran yang lebih efektif dan menarik.

Kata Kunci: evaluasi pembelajaran, media interaktif, Socrative, Bahasa Indonesia, motivasi belajar, teknologi pendidikan.

Abstract

Learning evaluation plays a crucial role in measuring the success of the educational process. This study aims to explore the use of interactive technology-based games, specifically the Socrative application, as an evaluation tool in Indonesian language learning for seventh-grade students at MTsN 2 Subang. A descriptive-qualitative approach was used to describe the experiences of teachers and students in implementing this medium. Data were collected through interviews, observations, and documentation, and analyzed using a source triangulation method to ensure validity. The findings revealed that the use of Socrative enhances student engagement, motivates learning, and facilitates teachers in providing fast and accurate feedback. Moreover, this medium proved effective in creating a fun and interactive learning atmosphere. However, the study also identified several challenges, such as limited technological infrastructure in schools. These findings are expected to provide insights for educators on utilizing technology to improve the quality of evaluation and learning. Thus, Socrative can serve as an innovative alternative to support more effective and engaging learning experiences.

Keywords: learning evaluation, interactive media, Socrative, Indonesian language, learning motivation, educational technology.

A. Pendahuluan

Proses evaluasi dalam pembelajaran sangat penting dan memainkan peran penting dalam memastikan keberhasilan dan keberhasilan proses pendidikan. Dengan menggunakan berbagai bentuk evaluasi, seperti tes, observasi, dan proyek, pendidik dapat mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai dan menilai kemampuan dan kompetensi siswa secara objektif. Dengan melakukan evaluasi ini, pendidik dapat mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan siswa dan menilai kemajuan mereka. Evaluasi juga berfungsi sebagai alat refleksi bagi pendidik untuk menilai strategi pengajaran mereka. Analisis hasil evaluasi memungkinkan pendidik untuk menemukan aspek yang perlu diperbaiki dan melakukan perubahan yang diperlukan untuk meningkatkan kualitas pengajaran. Proses ini meningkatkan pencapaian akademik siswa selain meningkatkan kreativitas, kemampuan memecahkan masalah, dan kemampuan berpikir kritis.

Sistem evaluasi pembelajaran sangat penting untuk proses belajar di kelas. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa sistem ini memungkinkan guru atau pendidik untuk mengetahui perkembangan siswa mereka dan memastikan bahwa pembelajaran yang tidak efektif tidak terjadi. (Raida, dkk. 2020) Kemudian, Apa jenis evaluasi pembelajaran yang harus digunakan oleh guru atau pendidik terhadap siswa mereka? Evaluasi ini biasanya dilakukan melalui penilaian atau pengukuran yang dilakukan oleh guru untuk mengevaluasi perkembangan siswa mereka. Guru biasanya menggunakan metode evaluasi melalui tes maupun non-tes selama proses evaluasi pembelajaran.

Media interaktif adalah alat pengajaran yang harus mengandung informasi dan mampu menyampaikan pesan kepada peserta didik. Beberapa media dapat memproses informasi dan merespons tanggapan dari peserta didik (Novaliendry, 2013). Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif, peserta didik dapat lebih memahami materi yang disampaikan. Selain itu, pembelajaran yang menyenangkan dapat diwujudkan di era teknologi yang berkembang pesat saat ini, di mana penggunaan permainan yang menggabungkan media audio-visual dan interaktivitas menjadikan pembelajaran lebih menarik.

Oleh karena itu, diperlukan sebuah alat evaluasi yang menyenangkan. Djali (2007) menyatakan bahwa alat evaluasi adalah alat yang memenuhi persyaratan akademik sehingga dapat digunakan sebagai alat ukur atau pendataan variabel-variabel yang digunakan dalam proses evaluasi pembelajaran.

Dalam beberapa dekade terakhir, kemajuan teknologi telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Konsep evaluasi berbasis teknologi adalah inovasi besar yang menghasilkan alternatif baru untuk metode evaluasi konvensional. Metode ini menggunakan perangkat digital dan aplikasi untuk menilai pemahaman dan kemampuan siswa secara lebih interaktif dan menarik. Game berbasis pendidikan adalah salah satu jenis evaluasi berbasis teknologi yang menonjol karena sangat efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa.

Permainan edukasi adalah metode pembelajaran yang dapat meningkatkan daya pikir manusia, meningkatkan konsentrasi, dan memecahkan masalah. Oleh karena itu, pemain harus belajar untuk menyelesaikan masalah (Mardhotillah & Rakimahwati, 2021). Game edukasi dapat bermanfaat dan menghibur karena manusia pada dasarnya lebih suka bermain daripada belajar, sehingga game dapat memengaruhi tingkah laku dan pemikiran siswa (Wardani, 2017).

Selain itu, game berbasis pendidikan memungkinkan guru untuk mendapatkan umpan balik yang lebih cepat dan akurat mengenai kinerja siswa, sehingga mereka dapat menyesuaikan strategi pengajaran mereka dengan lebih efektif. Salah satu contoh nyata dari penerapan game berbasis pendidikan dalam evaluasi adalah penggunaan aplikasi Socrative. Socrative memungkinkan guru untuk membuat kuis, permainan, dan latihan interaktif yang dapat diakses oleh siswa melalui perangkat mereka masing-masing.

Dalam evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat menengah, banyak masalah penting muncul. Salah satu masalah utama adalah keterbatasan metode evaluasi konvensional, seperti ujian tertulis dan lisan, yang seringkali kurang efektif untuk mengukur pemahaman siswa secara menyeluruh dan cenderung membosankan dan menimbulkan kecemasan, sehingga mengurangi keinginan siswa untuk belajar. Proses penilaian menjadi lebih kompleks karena variasi kemampuan siswa dalam memahami materi.

Penilaian yang seragam tidak selalu adil dan representatif karena beberapa siswa mungkin lebih baik dalam menulis daripada yang lain. Selain itu, keterbatasan waktu dan sumber daya menjadi kendala. Guru sering menghadapi kesulitan untuk memberikan umpan balik yang mendalam dan individual kepada setiap siswa mereka. Selain itu, jika teknologi tidak digunakan dalam proses evaluasi, belajar menjadi tidak menarik dan kaku, terutama bagi siswa yang sudah biasa menggunakan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Setiap masalah ini menunjukkan bahwa metode evaluasi harus diubah untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan memberikan penilaian yang lebih akurat tentang kemampuan bahasa Indonesia siswa.

Daryanto (2016) menjelaskan bahwa konsep lingkungan terdiri dari tempat belajar, metode media, sistem penilaian, dan sarana dan prasarana yang diperlukan untuk mengemas pembelajaran dan mengatur bimbingan belajar untuk memudahkan belajar siswa. Oleh karena itu, media yang inovatif dan kreatif diperlukan untuk menambah pengalaman langsung siswa dan membantu dalam kegiatan evaluasi sehingga guru dapat menemukan cara terbaik untuk memastikan bahwa peserta didik tidak tertinggal.

Tujuan memakai media game Socrative, untuk mengetahui efektivitas penggunaan game interaktif Socrative dalam evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas VII serta untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan penggunaan game ini dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP. Manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan kepada guru dan calon guru Bahasa Indonesia dalam mengimplementasikan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya dalam bentuk evaluasi interaktif yang dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya pengetahuan guru mengenai pemanfaatan teknologi dalam pendidikan, serta memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat dalam pembelajaran yang lebih menarik dan efektif melalui penggunaan aplikasi berbasis web seperti Socrative.

B. Metodologi

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif untuk mengeksplorasi penerapan evaluasi pembelajaran melalui game Socrative dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas VII di MTsN 2 Subang. Metode deskriptif-kualitatif dipilih karena dapat memberikan gambaran mendalam mengenai pengalaman guru dan siswa dalam menggunakan media ini (Moleong, 2007). Subjek penelitian ini terdiri dari siswa kelas VII di MTsN 2 Subang pada guru Bahasa Indonesia yang mengimplementasikan game Socrative. Data akan dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi dari guru dan siswa tentang pengalaman mereka menggunakan Socrative dalam pembelajaran. Observasi dilakukan untuk mengamati interaksi antara guru dan siswa serta partisipasi siswa selama penggunaan media ini. Dokumentasi akan menganalisis hasil kuis yang dilakukan melalui Socrative dan umpan balik yang diberikan oleh siswa.

Data yang terkumpul akan dianalisis secara kualitatif dengan langkah-langkah seperti transkripsi wawancara, pengkodean tema, dan penyusunan deskripsi naratif mengenai pengalaman penggunaan Socrative. Validitas data akan dijamin melalui triangulasi sumber dengan membandingkan data dari wawancara, observasi, dan dokumentasi (Sugiyono, 2019). Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana game

Socrative dapat digunakan sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia serta dampaknya terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

C. Hasil dan Pembahasan

Sesuai dengan metode yang ada, penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Subang dikarenakan sekolah tersebut belum menggunakan evaluasi pembelajaran dengan game Socrative. Subjek pada penelitian ini adalah satu Praktisi Pembelajaran (Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia) dan 32 peserta didik kelas 8 MTsN 2 Subang. Objek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran game Socrative sebagai alat evaluasi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi untuk mengetahui kondisi awal tempat penelitian, wawancara untuk memperkuat data observasi, dan angket untuk mengetahui kritik dan saran serta penilaian terhadap butir soal yang telah dikembangkan (Hidayati, Nurul dan Luqman Hakim. 2014:4). Instrumen penelitian berupa lembar penilaian validator dan lembar angket untuk uji pemakaian peserta didik dan praktisi serta tanggapan dari peserta didik. Hasil angket penelitian untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran game Socrative sebagai alat evaluasi pembelajaran dianalisis secara kualitatif deskriptif. Angket validasi menghasilkan nilai yang memiliki kategori berdasarkan skala Likert. Aspek yang diukur dalam validasi tersebut adalah aspek pembelajaran, rekayasa media, dan komunikasi visual.

Pada titik ini, peneliti melakukan berbagai analisis, termasuk analisis kurikulum, analisis kebutuhan siswa, dan analisis indikator soal berdasarkan kompetensi dasar. Hasil wawancara menunjukkan bahwa evaluasi pembelajaran harus menyenangkan dan melibatkan semua siswa, terutama materi teoritis. Hal ini sesuai dengan kurikulum di MTsN 2 Subang, yang menggunakan Kurikulum 2013 (K13) yang berfokus pada siswa. Penggunaan game Socrative sebagai media evaluasi diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, membuat proses evaluasi menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, serta dapat melibatkan seluruh peserta didik secara aktif. Dengan demikian, evaluasi pembelajaran tidak hanya menjadi alat ukur hasil belajar, tetapi juga sebagai bagian integral dari proses pembelajaran yang mendukung pencapaian kompetensi dasar.

1. Tahapan Pembuatan dan Penyebaran Game Socrative Sebagai Evaluasi

Socrative, yang dapat diakses di www.socrative.com, adalah salah satu sistem respons online siswa paling populer yang memungkinkan guru untuk melibatkan siswa mereka dalam aktivitas di kelas. Socrative adalah platform yang memungkinkan pendidik membuat kuis, melacak prestasi siswa, melacak tanggapan mereka, dan melacak kemajuannya secara real time. Socrative dapat digunakan kapan saja. Socrative juga membantu belajar dan memungkinkan guru mendapatkan umpan balik untuk meningkatkan pengajaran mereka (Mohamad et al., 2019).

Pada tahap desain, dilakukan perencanaan desain media pembelajaran dan penyusunan soal serta kunci jawaban, pembuatan tampilan antarmuka, dan pengaturan kuis di Socrative. Peneliti mendesain kuis di Socrative dan menyusun aturan main sebagai alat evaluasi pembelajaran dengan tujuan untuk mencapai keselarasan antara media pembelajaran dan kebutuhan peserta didik. Hal ini dilakukan agar peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan saat menggunakan media evaluasi pembelajaran melalui Socrative. Desain kuis dalam Socrative disesuaikan dengan materi yang disajikan dalam soal. Pada tahap desain, peneliti merancang isi dari media pembelajaran di Socrative sebagai alat evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan berbagai fitur yang tersedia di Socrative.

Socrative adalah sistem respons siswa yang memungkinkan guru membuat dan mengelola kuis secara daring. Menurut Wahyuni et al. (2019), baik guru maupun siswa dapat mengakses situs web ini melalui www.socrative.com. Salah satu pilihan menu di situs web ini adalah:



Gambar 1. Pembuatan Aplikasi

1. Create Quiz: Membuat kuis dalam tiga bentuk: pilihan ganda (multiple choice), benar-salah (true-false), dan isian pendek (short answer).
2. Import Quiz: Mengimpor kuis dari guru lain hanya dengan memasukkan kode SOC#. My Quizzes: Melihat bank kuis yang kita buat dan impor dari orang lain.
3. Laporan: Memeriksa hasil penilaian sebelumnya (Wahyuni et al., 2019).

Selain itu, menu seperti Quick Question, Space Race, dan Exit Ticket membantu guru dan siswa berinteraksi. Observasi menunjukkan bahwa mayoritas peserta tidak mengetahui aplikasi Socrative sama sekali. Peserta sangat antusias dan senang mengikuti pelatihan. Mereka merasa mendapatkan pengalaman dan pengetahuan baru, terutama tentang penggunaan teknologi untuk penilaian. Guru dapat membuat soal, mengimpor soal dari orang lain, membagikan soal, dan menjalankan soal ke siswa lain yang bertindak sebagai siswa. Mereka juga sangat terkesan dan terbantu karena setelah kuis dijalankan, guru dapat dengan cepat memperoleh hasil kuis dan melihat hasil analisisnya. Tes pada Socrative harus dikonfigurasi berdasarkan berbagai aspek seperti partisipasi anonim, tampilan acak pertanyaan dan jawaban, verifikasi jawaban yang benar, publikasi nilai akhir tes, dan lain-lain. Hal ini memberikan fleksibilitas kepada guru dalam merancang tes (Balta et al., 2017).

Setelah tahap desain selesai, guru menyebarkan game Socrative kepada masing-masing siswa melalui smartphone mereka. Setiap siswa diberikan arahan jelas mengenai cara mengakses dan memasuki ruang game evaluasi Socrative. Guru menyediakan kode ruang yang harus dimasukkan oleh siswa untuk bergabung dalam kuis. Setelah siswa berhasil masuk ke ruang evaluasi, mereka mulai mengerjakan soal-soal yang telah disusun. Selama pelaksanaan kuis, siswa dapat berinteraksi secara real-time dengan media evaluasi ini, memberikan tanggapan langsung pada setiap soal, dan melihat hasil mereka setelah menyelesaikan seluruh kuis. Proses ini tidak hanya memudahkan pengumpulan data penilaian tetapi juga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Setelah pelaksanaan kuis selesai, jawaban dari setiap siswa direkapitulasi dan dianalisis. Data yang dikumpulkan melalui Socrative memungkinkan guru untuk melihat secara langsung hasil penilaian setiap siswa, termasuk analisis per soal yang menunjukkan tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Hasil dari rekapitulasi jawaban kemudian disusun dalam sebuah tabel untuk menemukan pola dan tren tertentu, seperti modus jawaban dan persentase keberhasilan.

Analisis data dilakukan dengan memeriksa jawaban siswa untuk mengidentifikasi area yang memerlukan peningkatan serta untuk mengukur efektivitas penggunaan Socrative sebagai alat evaluasi. Guru dapat melihat pertanyaan mana yang paling banyak dijawab dengan benar atau salah, dan menggunakan informasi ini untuk menyesuaikan strategi pembelajaran di masa depan. Selain itu, umpan balik dari siswa mengenai pengalaman mereka menggunakan Socrative juga dikumpulkan untuk mengetahui sejauh mana media ini membantu meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran.

Lalu, diberikan pertanyaan kepada para guru yang telah melakukan pembelajaran melalui media evaluasi Socrative. Tidak hanya guru, tetapi para murid ditanyakan oleh guru untuk menanyakan efektivitas media Socrative.

pertanyaan	**20%**	**30%**	**40%**	**50%**	**Total Responden**
Apakah Anda merasa game Socrative membantu Anda memahami materi pelajaran Bahasa Indonesia dengan lebih baik?	Tidak membantu	Cukup membantu	Membantu	Ya, sangat membantu	32
Menurut	Kurang	Sama saja	Cukup	Ya, jauh lebih	32

Anda, apakah Socrative membuat evaluasi pembelajaran lebih menarik dibandingkan cara tradisional?	menarik	seperti metode lain	Menarik	menarik	
Apa yang paling Anda sukai dari penggunaan Socrative dalam pembelajaran Bahasa Indonesia?	Tidak ada yang saya sukai	Soalnya mudah dipahami	Persaingan dengan teman lewat leaderboard	Bisa menjawab soal dengan cara yang seru	32
Apakah Anda merasa game Socrative membuat proses evaluasi lebih interaktif dan menyenangkan?	Tidak interaktif dan menyenangkan	Cukup interaktif dan menyenangkan	Interaktif dan menyenangkan	Ya, sangat interaktif dan menyenangkan	32
Jika Socrative digunakan lagi di masa depan, apa yang ingin Anda tingkatkan dari pengalaman menggunakannya?	Tidak perlu perubahan, sudah bagus	Penjelasan materi sebelum dan sesudah soal lebih lengkap	Lebih banyak soal yang interaktif	Waktu pengerjaan soal lebih fleksibel	32

2. Kemudahan Penggunaan

Survei yang dilakukan melalui Google Form ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media Socrative dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Survei tersebut dirancang untuk mengukur sejauh mana siswa merasa terbantu dengan adanya media pembelajaran berbasis teknologi ini, serta untuk memahami pengalaman mereka dalam menggunakannya. Berdasarkan hasil survei, sebagian besar siswa memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan Socrative. Mereka menyatakan bahwa platform ini memiliki antarmuka yang sederhana, intuitif, dan mudah digunakan, sehingga memungkinkan mereka untuk langsung

memahami cara kerja platform tanpa memerlukan waktu yang lama untuk beradaptasi. Dengan fitur-fitur yang user-friendly, seperti kemudahan menjawab soal dan navigasi yang jelas, siswa merasa nyaman menggunakan Socrative sebagai media pembelajaran. Penelitian ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasa game Socrative mudah digunakan dalam proses evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil kuesioner, sebanyak 75% responden menyatakan bahwa mereka merasa sangat mudah menggunakan game Socrative, sementara 25% sisanya merasa mudah. Tidak ada siswa yang menyatakan kesulitan dalam menggunakan aplikasi ini. Kemudahan akses melalui smartphone juga mendapatkan tanggapan positif, dengan 80% siswa menyatakan sangat mudah diakses dan 20% lainnya menyatakan mudah diakses.

Hasil ini menunjukkan bahwa Socrative sebagai alat evaluasi berbasis teknologi memiliki tingkat aksesibilitas yang tinggi di kalangan siswa. Hal ini penting karena kemudahan penggunaan merupakan faktor kunci dalam penerimaan teknologi baru dalam lingkungan pendidikan. Dengan demikian, Socrative dapat menjadi alternatif yang efektif untuk metode evaluasi tradisional yang sering kali dianggap membosankan dan kurang interaktif.

Observasi selama penelitian juga mengungkapkan bahwa mayoritas siswa yang sebelumnya tidak mengetahui aplikasi Socrative menjadi antusias dan bersemangat setelah mengenal dan menggunakannya. Mereka merasa mendapatkan pengalaman dan pengetahuan baru tentang bagaimana teknologi dapat digunakan untuk penilaian. Kemampuan Socrative untuk menyediakan berbagai jenis pertanyaan dan fitur interaktif, seperti Quick Question, Space Race, dan Exit Ticket, juga membantu meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

3. Interaktivitas yang Meningkatkan Minat Belajar

Penggunaan Socrative secara signifikan meningkatkan partisipasi siswa dalam proses evaluasi. Dengan antarmuka yang menarik dan sifat interaktifnya, platform ini berhasil menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan memotivasi. Banyak siswa mengungkapkan bahwa mereka lebih antusias mengikuti kuis dan tes melalui Socrative dibandingkan dengan metode evaluasi konvensional, seperti tes tertulis. Salah satu faktor utama yang mendorong peningkatan partisipasi siswa adalah adanya evaluasi dalam waktu nyata, yang memungkinkan mereka melihat hasil dan umpan balik secara langsung. Hal ini membantu mereka memahami kemajuan belajar dan memberikan rasa pencapaian yang instan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk terus berkontribusi. Selain itu, banyak siswa merasa bahwa proses evaluasi yang dilakukan dengan cara ini lebih menyenangkan. Mereka merasa lebih terlibat dan lebih termotivasi untuk memberikan yang terbaik. Proses yang lebih interaktif membuat mereka lebih fokus dan aktif dalam menyelesaikan soal.

4. Efektivitas dalam Mengukur Pemahaman

Socrative memungkinkan guru untuk memberikan soal dalam berbagai format, seperti pilihan ganda, benar-salah, atau isian singkat. Format soal yang bervariasi ini memberi fleksibilitas bagi guru untuk menilai pemahaman siswa dengan cara yang lebih komprehensif. Banyak siswa mengungkapkan bahwa variasi format soal ini membantu mereka untuk memahami materi dengan lebih baik, karena setiap jenis soal menguji pemahaman dari berbagai sudut pandang. Socrative memberikan keuntungan besar dengan memungkinkan siswa untuk mengakses hasil evaluasi secara langsung. Dengan adanya umpan balik yang instan, siswa dapat segera mengetahui kekuatan dan kelemahan mereka dalam memahami materi. Hal ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk memperbaiki kesalahan mereka dengan cepat dan meningkatkan pemahaman mereka pada topik yang masih kurang dikuasai. Evaluasi yang dapat diakses langsung ini juga membantu siswa merencanakan langkah-langkah berikutnya dalam pembelajaran mereka, sehingga mereka dapat fokus pada area yang perlu perbaikan.

4. Kelemahan yang Ditemukan

Meskipun Socrative memiliki banyak keunggulan dalam meningkatkan pengalaman belajar, ada beberapa kelemahan yang disoroti oleh siswa. Salah satu keluhan yang sering muncul adalah waktu pengerjaan soal yang terkadang terlalu singkat. Beberapa siswa merasa bahwa waktu yang diberikan tidak cukup untuk memikirkan dan menjawab soal dengan optimal, terutama untuk soal-soal yang membutuhkan analisis atau penjelasan lebih mendalam. Hal ini bisa mengurangi kualitas jawaban mereka dan mempengaruhi hasil evaluasi secara keseluruhan. Selain itu, kurangnya pembahasan langsung setelah evaluasi juga menjadi catatan penting bagi siswa. Meskipun hasil dapat diakses langsung, banyak siswa yang merasa bahwa mereka tidak mendapatkan kesempatan untuk mendiskusikan jawaban atau kesalahan mereka secara lebih mendalam dengan guru. Pembahasan soal secara langsung akan membantu siswa memahami alasan di balik setiap jawaban yang benar atau salah, serta memperjelas konsep-konsep yang masih belum dikuasai. Tanpa pembahasan ini, siswa mungkin tidak sepenuhnya mengerti mengapa mereka salah, yang dapat menghambat proses pembelajaran mereka.

D. Kesimpulan

Penelitian ini mengevaluasi penggunaan game Socrative sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di MTsN 2 Subang, melibatkan satu guru dan 32 siswa kelas 8. Metode pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Socrative memberikan dampak positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan motivasi siswa. Temuan utama menunjukkan kemudahan penggunaan Socrative, di mana 75% siswa merasa sangat mudah menggunakannya, dan 80% merasa aplikasi ini mudah diakses melalui smartphone. Fitur interaktif seperti Quick Question, Space Race, dan Exit Ticket meningkatkan keterlibatan siswa, menjadikan evaluasi lebih menarik dibandingkan metode tradisional. Socrative juga memungkinkan pengumpulan data penilaian secara real-time, membantu guru memantau perkembangan siswa. Namun, terdapat keluhan terkait waktu pengerjaan yang dianggap terlalu singkat dan kurangnya pembahasan soal setelah evaluasi. Meskipun demikian, Socrative terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, serta memberikan umpan balik yang cepat. Dengan perbaikan pada aspek-aspek yang kurang optimal, penggunaan Socrative sebagai media evaluasi layak untuk diteruskan dan dikembangkan di masa depan.

E. Referensi

Aulia, R. N., Rahmawati, R., & Permana, D. (2020). Peranan penting evaluasi pembelajaran Bahasa di sekolah dasar. Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan), 2(1), 1-9.

Balta, N., Perera-Rodríguez, V. H., & Hervás-Gómez, C. (2017). Using socrative as an Online Homework Platform To Increase Students' Exam Scores. Education and Information Technologies, 23(2), 837–850. https://doi.org/10.1007/s10639-017- 9638-6

Daryanto.(2016). Media pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media

Djaali, 2007. Psikologi Pendidikan. Jakarta : PT. Bumi Aksara

Hidayati, Nurul dan Luqman Hakim. (2014). Pengembangan Permainan Kartu Uno sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Akuntansi Pokok Bahasan Hutang Jangka Panjang. Jurnal Pendidikan Akuntansi, 2 (2).

Mardhotillah, H., & Rakimahwati, R. (2021). Pengembangan Game Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(2), 779–792. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1361

Mohamad, M., Lestari, D. D., Zahidi, A. M., & Matore, M. E. M. (2019). Socrative in Teaching Tenses: Indonesian Students and Lecturers Perceptions. Creative Education, 10(01), 140–150.

Moleong, L. J. (2007). Metodologi penelitian kualitatif edisi revisi. library.stik-ptik.ac.id. Retrieved from http://library.stik-ptik.ac.id/detail?id=7251&lokasi=lokal

Novaliendry, D. (2013). Aplikasi game geografi berbasis multimedia interaktif (studi kasus siswa kelas IX SMPN 1 RAO). Jurnal Teknologi Informasi & Pendidikan, 6(2), 106-118

Sugiyono, P. D. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan r & d .(M. Dr. Ir. Sutopo. S. PD., Ed.) Yogyakarta: ALFABETA.

Wahyuni, S., Mujiyanto, J., Rukmini, D., & Wuli, S. (2019). Persepsi Guru Terhadap Penggunaan Socrative Sebagai Media Penilaian Interaktif. Seminar Nasional Pasca Sarjana. 309–314.

Wardani, S. D. (2017). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa. Skripsi, I(3).