

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBANTUAN APLIKASI SOCRATIVE UNTUK MENINGKATKAN PARTISIPASI PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PAI-BP DI SMPN 1 PARIAMAN

Fijrah Hayati Alis^{*1}, Misra², Naila Hayati³

^{1,2}Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang

^{3P}Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.

e-mail: ^{*1}hayatifiijrah08@gmail.com , ²misra@uinib.ac.id , ³nailahayati@uinib.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pasifnya peserta didik dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam seperti diam saat diberikan pertanyaan atau saat diberikan kesempatan untuk bertanya. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara penerapan media penilaian hasil belajar berbantuan aplikasi Socrative dan tingkat partisipasi peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMPN 1 Pariaman. metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan desain penelitian Pretest-Posttest Control Group Design. Dari data yang didapatkan, dilakukan uji hipotesis menggunakan uji-t dengan bantuan SPSS versi 30 diperoleh sig dalam dua sisi atau sig (2-tailed) sebesar 0,000 maka dapat diambil kesimpulan bahwa $0,000 < 0,05$ yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil analisis uji-t ini menyatakan bahwa penerapan media penilaian hasil belajar berbantuan aplikasi Socrative dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMPN 1 Pariaman.

Kata Kunci : Aplikasi Socrative, Partisipasi, Peserta Didik

Abstract

This research is motivated by the passivity of students in the Islamic Religious Education learning process such as silence when asked questions or when given the opportunity to ask questions. The purpose of this study was to determine the relationship between the application of learning outcome assessment media assisted by the Socrative application and the level of student participation in Islamic Religious Education and Character Education subjects at SMPN 1 Pariaman. The research method used is quantitative research with a Pretest-Posttest Control Group Design research design. From the data obtained, a hypothesis test was carried out using a t-test with the help of SPSS version 30, obtained sig in two sides or sig (2-tailed) of 0.000, then it can be concluded that $0.000 < 0.05$ which means H_0 is rejected and H_a is accepted. The results of this t-test analysis state that the application of learning outcome assessment media assisted by the Socrative application can increase student participation in Islamic Religious Education and Character Education subjects at SMPN 1 Pariaman.

Keywords: Socrative Application, Participation, Students.

I. PENDAHULUAN (12 pt, bold)

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di SMPN 1 Pariaman. Dalam pembelajaran PAI-BP sudah menggunakan berbagai metode pembelajaran yang disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan peserta didik. Namun, dalam proses pembelajaran PAI-BP sering ditemukan masalah berupa kurangnya minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari pasifnya peserta didik di dalam kelas, seperti diam saat guru memberikan pertanyaan atau saat guru memberikan kesempatan untuk bertanya. Bahkan, saat diskusi masih banyak peserta didik yang enggan mengeluarkan pendapat dan menanggapi hasil diskusi yang dilakukan oleh teman-temannya.

Pelajaran PAI-BP dianggap sebagai mata pelajaran yang mudah sehingga masih banyak peserta didik yang tidak memperhatikan saat pendidik menjelaskan dan sibuk sendiri dengan pikirannya masing-masing. Padahal pelajaran PAI-BP merupakan mata pelajaran yang sangat penting karena terdapat tuntunan dan pedoman hidup serta dapat memperkuat identitas keislaman. Partisipasi peserta didik yang aktif dalam proses pembelajaran PAI-BP memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk pemahaman mereka terhadap ajaran Islam dan membentuk karakter dan moral. Ketika siswa secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran,

mereka memiliki kesempatan untuk menggali lebih dalam nilai-nilai dan prinsip-prinsip agama Islam serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Sutiah (dalam Nofmiyati dkk., 2023) Partisipasi siswa tidak hanya mencakup partisipasi fisik, seperti berpartisipasi dalam diskusi kelas atau kegiatan kelompok, tetapi juga melibatkan partisipasi mental dan emosional, seperti bertanya, berbagi pemikiran, dan berdebat mengenai isu-isu agama yang relevan. Partisipasi siswa yang aktif dalam pembelajaran agama Islam tidak hanya membantu siswa memahami ajaran agama dengan lebih baik, tetapi juga memungkinkan mereka untuk mengaplikasikan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari mereka. Melalui partisipasi aktif, siswa dapat mengembangkan pemahaman yang mendalam tentang ajaran agama dan memperoleh keterampilan praktis untuk menerapkan nilai-nilai agama dalam pengambilan keputusan dan interaksi sosial (Aini, 2022).

Dalam proses pembelajaran PAI-BP sudah menggunakan beberapa media pembelajaran, salah satunya Quizizz. Namun dalam penggunaan Quizizz terdapat kendala dalam pelaksanaannya yakni ketergantungan internet. Jadi jika koneksi internet terputus atau lambat, peserta didik akan mengalami kesulitan dalam mengakses kuis. Sehingga peserta didik ketinggalan beberapa soal kuis dan tidak dapat berpartisipasi secara maksimal dalam kuis. Melihat hal tersebut, diperlukan alternatif lain untuk mengatasi

kendala jaringan sekaligus meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Salah satunya adalah menggunakan aplikasi Socrative sebagai media pembelajaran yang digunakan untuk penilaian hasil belajar peserta didik. Socrative memungkinkan guru untuk membuat kuis dengan berbagai jenis soal seperti pilihan ganda, isian singkat, benar/salah, dan esai. Aplikasi ini juga menyediakan laporan analisis yang mendetail sehingga guru dapat mengidentifikasi topik atau konsep yang masih perlu penguatan bagi peserta didik. Selain itu, penggunaan Socrative ini juga fleksibel. Aplikasi ini dapat digunakan untuk berbagai tujuan seperti kuis di kelas, tugas rumah, atau penilaian formatif. Menurut Dervan (Amani, 2023) Penggunaan Socrative memiliki beberapa kelebihan, yaitu kemudahan dalam mengaksesnya baik bagi pendidik maupun peserta didik, Socrative bekerja dengan sempurna di kelas dan tidak ada masalah login saat sistem sedang digunakan (karena penggunaan dalam kelas biasanya tidak lebih dari 50 pengguna), kuis dan pertanyaan disiapkan oleh penulis dengan sempurna dan sangat mudah, dapat memberikan laporan penilaian dalam bentuk Excel setelah kuis dilaksanakan yang akan memudahkan pendidik dalam mengolah nilai. Socrative juga dapat digunakan di sekolah-sekolah yang fasilitas di tiap kelas tidak memiliki proyektor, sebab soal dapat diakses pada device masing-masing. Selain itu, Socrative juga mendukung sistem penilaian yang dilakukan jarak jauh, sehingga

bisa digunakan sebagai alternatif media untuk penilaian pekerjaan rumah (PR) (Pryke, 2020).

Socrative merupakan Student Response System yang memfasilitasi guru membuat kuis dan menjalankannya secara daring. Situs ini dapat diakses oleh guru (Socrative Teacher) dan siswa (Socrative Student) dengan mengunjungi www.socrative.com (Wahyuni dkk., 2019). Situs ini dilengkapi dengan berbagai menu diantaranya Create Quiz: membuat kuis dengan tiga alternatif bentuk yaitu pilihan ganda (multiple choice), benar-salah (true-false), dan isian pendek (short answer); Import Quiz (mengimpor soal dari guru lain hanya dengan memasukkan kode SOC#); My Quizzes (melihat bank soal yang kita buat dan impor dari orang lain); dan Reports (melihat hasil penilaian yang pernah kita lakukan) (Wahyuni et al., 2019). Selain itu, Socrative juga memiliki beberapa menu untuk memfasilitasi guru dan siswa berinteraksi yaitu Quick Question, Space Race, dan Exit Ticket. Kuis ini bersifat interaktif dan siswa dapat terlibat secara langsung atau real time. (Wahyuni et al., 2019).

Socrative merupakan platform pembelajaran yang membedakan antara versi guru dengan versi siswa. Pada bagian ini peneliti berfokus pada versi Socrative untuk guru. Ketika akan mulai menggunakannya, pendidik perlu mendaftar atau membuat akun di www.Socrative.com. Ketika akan mendaftar Socrative menawarkan dua

pilihan yaitu, free (gratis) ataupun paid (berbayar). Versi gratis ini menyediakan fasilitas untuk 50 siswa saja dalam satu ruang belajar, sedangkan versi berbayar (Pro) memiliki fitur yang lebih lengkap yaitu, mampu menampung 150 siswa, serta membuat hingga 10 ruang belajar (rooms) yang dapat digunakan secara bersamaan (Cerqueiro & Harrison, 2019). Menurut (M. F. Tretnjak dkk., 2015) Socrative mengklasifikasikan fiturnya berdasarkan pengguna yaitu guru dan siswa. Fitur-fitur tersebut adalah Start a quiz, space race, exit ticket, dan quick question activities.

Alasan peneliti menggunakan aplikasi Socrative adalah Aplikasi Socrative dapat memberikan laporan untuk dipantau dan juga memvisualisasikan pembelajaran siswa (Socrative, 2010). Selain itu, penelitian Balta dkk (2018) menunjukkan bahwa Socrative dapat memacu keterlibatan dan motivasi siswa, serta digunakan sebagai online platform homework yang mampu meningkatkan nilai ujian siswa. Kemudian Awedh dkk (2014) dalam jurnalnya menyebutkan bahwa penggunaan aplikasi Socrative ini dapat meningkatkan keterlibatan dan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran dan penilaian dan pendidik dapat memantau pemahaman peserta didik secara langsung dan menyesuaikan strategi pengajaran.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara penerapan media pembelajaran

berbantuan aplikasi Socrative dan tingkat partisipasi peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP N 1 Pariaman.

Penelitian relevan terkait penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Pamela D. Wash (2014) dengan judul “Taking Advantage of Mobile Devices: Using Socrative in the Classroom” a. Hasil dari penelitian ditemukan bahwa aplikasi Socrative menawarkan fleksibilitas dan kemudahan penggunaan. Selain itu, data survei siswa menunjukkan bahwa penggunaan alat tersebut di kelas meningkatkan partisipasi siswa, membantu memberikan umpan balik instan, dan meningkatkan keterlibatan siswa di kelas.

II.METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2017) penelitian kuantitatif adalah penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada suatu populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik objektif melalui perhitungan ilmiah, tujuan penelitian kuantitatif untuk menguji hipotesis yang ditetapkan. Jenis Penelitian yang digunakan yaitu kuantitatif dalam bentuk eksperimen dengan desain Pretest-Posttes Control Group Design. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua kelas sebagai sampel, kelas pertama sebagai kelas

eksperimen dengan menggunakan media penilaian berbantuan aplikasi Socrative sedangkan untuk kelas kontrol menggunakan penilaian dengan cara konvensional. Tujuan penelitian eksperimen adalah untuk menyelidiki kemungkinan saling hubungan sebab akibat dengan cara menggunakan suatu kelompok eksperimen satu atau lebih kelompok control yang tidak dikenai kondisi perlakuan (Suryabrata, 2003).

Penelitian ini dilakukan di SMPN 1 Pariaman yang beralamat di JL. Mohd. Syafei, Kp. Perak, Kec. Pariaman Tengah, Kota Pariaman, Sumatera Barat. Waktu penelitian akan dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2024/ 2025.

Adapun populasi yang digunakan adalah seluruh siswa/i kelas IX SMPN 1 Pariaman yang berjumlah 151 orang dengan sampel 62 orang yang terdiri dari kelas eksperimen yaitu kelas IX.2 yang beranggotakan 32 orang siswa dan kelas IX.3 sebagai kelas kontrol yang terdiri dari 30 orang.

Untuk memperoleh data tersebut teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu menggunakan angket/kuesioner untuk mengetahui tingkat partisipasi peserta didik. Kuesioner yang digunakan adalah kuesioner tertutup yang jawaban sudah disediakan, sehingga responden tinggal memilih saja (Danuri, 2019). Skala likter memberikan nilai skala pada setiap alternatif jawaban, dengan lima kategori: Sangat Setuju, Setuju,

Ragu-ragu, Tidak Setuju, dan Sangat Tidak Setuju. Menurut Syahrudin dan Salim (2014) penilaian dilakukan dengan ketentuan sebagai berikut: d. Untuk komentar positif, Sangat Setuju mendapat skor 5, Setuju mendapat skor 4, Ragu-ragu mendapat skor 3, Tidak Setuju mendapat skor 2, dan Sangat Tidak Setuju mendapat skor 1. e. Untuk pertanyaan negatif, Sangat Setuju mendapat skor 1, Setuju mendapat skor 2, Ragu-ragu mendapat skor 3, Tidak setuju mendapat skor 4, dan Sangat Tidak Setuju mendapat skor 5.

Adapun indikator yang digunakan dalam instrumen penelitian ini adalah: (a) Kerja sama dan keterlibatan dalam kelompok, (b) Mengajukan pertanyaan, (c). Berani memberikan tanggapan terhadap jawaban siswa lain, (d) Memberikan kesimpulan, (e) Menjawab pertanyaan yang diajukan guru maupun siswa lain, (f) Mengerjakan soal di depan kelas.

Teknik analisis data dalam penelitian terlebih dahulu melakukan uji normalitas untuk melihat apakah kedua sampel berdistribusi normal dan uji homogenitas untuk mengetahui kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berasal dari populasi yang sama atau tidak. Kemudian baru dilakukan uji hipotesis Paired Samples Test

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis data dari penelitian yang telah dilakukan terdapat perbedaan skor partisipasi

peserta didik antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hal ini dapat dirincikan sebagai berikut:

1. Gambaran Partisipasi Peserta Didik Kelas Kontrol dengan Penerapan Penilaian Konvensional pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas IX di SMPN 1 Pariaman

Gambaran partisipasi belajar pre-test kelas kontrol dapat dilihat melalui perolehan skor angket peserta didik pada kategori interval 91-95 sebanyak 1 orang (3,33%) yang berada pada klasifikasi sangat tinggi, interval 86-90 sebanyak 8 orang (26,67%) yang berada pada klasifikasi cukup tinggi, interval 81-85 sebanyak 5 orang (16,67%) yang berada pada klasifikasi tinggi, interval 76-80 sebanyak 7 orang (23,33%) yang berada pada klasifikasi rendah, interval 71-75 sebanyak 6 orang (20%) yang berada pada klasifikasi cukup rendah, dan interval 66-70 sebanyak 3 orang (10%) yang berada pada klasifikasi sangat rendah. Perolehan skor angket pre-test rata-rata peserta didik adalah 79,8 maka dapat disimpulkan bahwa gambaran pre-test partisipasi peserta didik pada kelas kontrol tergolong pada klasifikasi rendah yaitu pada interval 76-80.

Sedangkan gambaran partisipasi peserta didik post-test kelas kontrol dapat dilihat dari perolehan skor angket peserta didik pada kategori interval 125-129 sebanyak 1 orang (3,33%) yang berada pada klasifikasi sangat tinggi, interval 120-124

sebanyak 5 orang (16,67%) yang berada pada klasifikasi cukup tinggi, interval 115-119 sebanyak 7 orang (23,33%) yang berada pada klasifikasi tinggi, interval 110-114 sebanyak 4 orang (13,33%) yang berada pada klasifikasi rendah, interval 105-109 sebanyak 9 orang (30%) yang berada pada klasifikasi cukup rendah, dan interval 100-104 sebanyak 4 orang (13,33%) yang berada pada klasifikasi sangat rendah. Perolehan skor angket post-test rata-rata peserta didik adalah 112,20 maka dapat disimpulkan bahwa gambaran post-test partisipasi peserta didik pada kelas kontrol tergolong pada klasifikasi rendah yaitu pada interval 110-114.

2. Gambaran Partisipasi Peserta Didik Kelas Eksperimen dengan Penerapan Media Penilaian Hasil Belajar Berbantuan aplikasi Socrative pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMPN 1 Pariaman

Gambaran partisipasi belajar pre-test kelas eksperimen dapat dilihat melalui perolehan skor angket peserta didik pada kategori interval 96-101 sebanyak 2 orang (6,25%) yang berada pada klasifikasi sangat tinggi, interval 90-95 sebanyak 4 orang (12,5%) yang berada pada klasifikasi cukup tinggi, interval 84-89 sebanyak 9 orang (28,13%) yang berada pada klasifikasi tinggi, interval 78-83 sebanyak 13 orang (40,63%) yang berada pada klasifikasi rendah, interval 72-77 sebanyak 3 orang (9,38%) yang berada pada klasifikasi cukup rendah, dan interval 66-71 sebanyak 1 orang

(3,13%) yang berada pada klasifikasi sangat rendah.. Perolehan skor angket pre-test rata-rata peserta didik adalah 79,34 maka dapat disimpulkan bahwa gambaran pre-test partisipasi peserta didik pada kelas eksperimen tergolong pada klasifikasi rendah yaitu pada interval 78-83.

Sedangkan gambaran partisipasi peserta didik post-test kelas kontrol dapat dilihat dari perolehan skor angket peserta didik pada kategori interval 132-135 sebanyak 5 orang (15,63%) yang berada pada klasifikasi sangat tinggi, interval 128-131 sebanyak 9 orang (28,13%) yang berada pada klasifikasi cukup tinggi, interval 124-127 sebanyak 6 orang (18,75%) yang berada pada klasifikasi tinggi, interval 120-123 sebanyak 4 orang (12,5%) yang berada pada klasifikasi rendah, interval 116-119 sebanyak 4 orang (12,5%) yang berada pada klasifikasi cukup rendah, dan interval 112-115 sebanyak 4 orang (12,5%) yang berada pada klasifikasi sangat rendah. Perolehan skor angket post-test rata-rata peserta didik adalah 124,56 maka dapat disimpulkan bahwa gambaran post-test partisipasi peserta didik pada kelas eksperimen tergolong pada klasifikasi tinggi yaitu pada interval 124-127.

3. Pengaruh Penerapan Media Penilaian Hasil Belajar Berbantuan Aplikasi Socrative untuk Meningkatkan Partisipasi Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMPN 1 Pariaman.

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji-t dengan bantuan SPSS versi 30 diperoleh sig dalam dua sisi atau sig (2-tailed) sebesar 0,000 maka dapat diambil kesimpulan bahwa $0,000 < 0,05$ yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil analisis uji-t ini menyatakan bahwa penerapan media penilaian hasil belajar berbantuan aplikasi Socrative dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMPN 1 Pariaman.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan media penilaian hasil belajar berbantuan aplikasi Socrative dapat meningkatkan partisipasi peserta didik di SMPN 1 Pariaman. Sehingga aplikasi Socrative dapat diterapkan untuk memvariasikan media pembelajaran agar dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, aktif dan bervariasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Aplikasi Socrative juga dapat memudahkan pendidik dalam memeriksa hasil belajar dan mempersingkat waktu dalam mengoreksi jawaban peserta didik.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SMPN 1 Pariaman pada kelas IX terdapat perbedaan signifikan partisipasi peserta didik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, yaitu sebagai berikut:

1. Hasil partisipasi peserta didik pada tes awal (pre-test) di kelas kontrol yaitu kelas IX.3 memiliki skor angket

rata-rata 79,8 terletak pada interval 76-80 yang tergolong pada klasifikasi rendah. Sedangkan pada tes akhir (post-test) pada kelas kontrol memiliki rata-rata skor 112,2 yang terletak pada interval 110-114 dan tergolong pada klasifikasi rendah.

2. Hasil partisipasi peserta didik pada tes awal (pre-test) di kelas eksperimen yaitu kelas IX.2 memiliki rata-rata 79,34 terletak pada interval 78-83 yang tergolong pada klasifikasi rendah. Sedangkan pada tes akhir (post-test) pada kelas eksperimen memiliki rata-rata skor 124,56 yang terletak pada interval 124-127 dan tergolong pada klasifikasi tinggi.

3. Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji-t dengan bantuan SPSS versi 30 diperoleh sig dalam dua sisi atau sig (2-tailed) sebesar 0,000 maka dapat diambil kesimpulan bahwa $0,000 < 0,05$ yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil analisis uji-t ini menyatakan bahwa penerapan media penilaian hasil belajar berbantuan aplikasi Socrrative dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMPN 1 Pariaman.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, W. (2022). Pengaruh Pendekatan Active Learning Terhadap Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Islami Siswa Smpn 4 Tanjungpinang-Kepulauan Riau. *TANJAK: Journal of Education and Teaching*, 3(1), 7–18. <https://doi.org/10.35961/tanjak.v3i1.381>
- Amani, A. Z. (2023). Efektivitas Kuis Socrative Sebagai Media Penilaian Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pada Materi Keseimbangan Kimia. *UIN Syarif Hidayatullah*.
- Awedh, dkk. (2014). Using Socrative and Smartphones for the support of collaborative learning. *International Journal on Integrating Technology in Education*, 3(4), 17–24. <https://doi.org/10.5121/ijite.2014.3402>
- Balta, N., Perera-Rodríguez, V. H., & Hervás-Gómez, C. (2018). Using socrative as an Online Homework Platform To Increase Students' Exam Scores. *Education and Information Technologies*, <https://doi.org/10.1007/s10639-017-9638-6>
- Cerqueiro, F. F., & Harrison, A. M. M. (2019). Socrative In Higher Education: Game Vs. Other Uses. *Multimodal Technologies and Interaction*, 3(3). <https://doi.org/10.3390/mti3030049>
- Danuri, A. (2019). Pengaruh penggunaan angket terhadap tingkat keaktifan belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(2), 123–130.
- M. F. Tretinjak, A. Bednjanec, & M. Tretinjak. (2015). Interactive teaching with Socrative. 2015 38th International Convention on Information and Communication Technology, Electronics and Microelectronics (MIPRO), 848–851. <https://doi.org/10.1109/MIPRO.2015.7160391>
- Pryke, S. (2020). The use of Socrative in university social science teaching. *Learning and Teaching*, 13(1), 67–86. <https://doi.org/10.3167/latiss.2020.130105>
- Socrative. (2021). Socrative. www.socrative.com
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryabrata, S. (2003). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rajawali Pers

- Syahrum, W., & Salim, U. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Citapustaka Media Perintis
- Wahyuni, dkk. (2019). Persepsi Guru Terhadap Penggunaan Socrative Sebagai Media Penilaian Interaktif.
- Wash, P. D. (2014). Taking advantage of mobile devices: Using Socrative in the classroom. *Journal of Teaching and Learning with Technology*, 99–101. <https://doi.org/10.14434/jotlt.v3n1.5016>