

## STUDI LITERATUR ANALISIS PENGGUNAAN APLIKASI SOCRATIVE SEBAGAI ALAT EVALUASI PEMBELAJARAN

Ariya Saccani<sup>1</sup>, Ajeng Rahma Sudarni<sup>2</sup>, Fitria Ekarini<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Teknik Elektro Jurusan, Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Universitas Negeri Semarang  
e-mail: saccaniariya@students.unnes.ac.id<sup>1</sup>, ajengrahma94@mail.unnes.ac.id<sup>2</sup>, fitriaekarini@mail.unnes.ac.id<sup>3</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan aplikasi Socrative sebagai alat evaluasi pembelajaran dalam konteks pendidikan digital. Kajian ini menggunakan metode studi literatur dengan meninjau artikel-artikel nasional yang diterbitkan pada tahun 2021 hingga 2025 dan membahas penerapan evaluasi berbasis teknologi. Analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kelebihan, keterbatasan, serta dampak penggunaan Socrative terhadap kualitas evaluasi pembelajaran. Hasil kajian menunjukkan bahwa Socrative memberikan kemudahan bagi pendidik dalam menyusun, melaksanakan, dan menilai evaluasi secara cepat melalui fitur umpan balik langsung, penilaian otomatis, dan format kuis interaktif. Penggunaan Socrative juga terbukti berkontribusi pada peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik melalui aktivitas evaluasi yang lebih menarik dan partisipatif. Namun, aplikasi ini masih memiliki keterbatasan dalam menilai jawaban analitis yang membutuhkan penjelasan panjang dan tetap bergantung pada kondisi jaringan internet. Berdasarkan temuan tersebut, Socrative dinilai sesuai untuk evaluasi formatif dan pembelajaran berbasis digital. Penelitian ini memberikan pemahaman komprehensif mengenai potensi dan tantangan penggunaan Socrative serta membuka peluang pengembangan penelitian lanjutan terkait evaluasi digital.

**Kata Kunci:** Socrative, Evaluasi Pembelajaran, Penilaian

### Abstract

This study aims to analyze the use of the Socrative application as an online assessment tool in the context of digital learning. This literature review examines national studies from 2021–2025 that discuss Socrative's role in formative and summative assessments, its impact on learning outcomes, and its effectiveness in increasing student engagement. The reviewed studies indicate that Socrative provides real-time feedback, automatic scoring, interactive quiz formats, and flexible access across devices, making it a practical and efficient tool for digital classroom assessment. The analysis also shows that Socrative contributes to improving students' conceptual understanding and motivation, particularly when used in game-based or student-centered evaluation models. However, limitations remain, including its inability to assess complex analytical responses and the dependency on stable internet access. The findings suggest that Socrative is highly suitable for formative assessment and digital learning environments, although further research is needed to explore its use in higher-order evaluation. This study contributes to a comprehensive understanding of Socrative's pedagogical benefits and challenges within contemporary digital education.

**Keywords:** Socrative, Learning Evaluation, Assessment

---

## 1. PENDAHULUAN

Evaluasi merupakan aspek yang sangat penting dalam sistem pendidikan karena berperan dalam menilai pencapaian hasil belajar serta mengukur efektivitas proses pembelajaran yang telah berlangsung. Evaluasi pada dasarnya merupakan proses sistematis untuk memperoleh, mengolah, dan menafsirkan informasi belajar yang nantinya digunakan dalam pengambilan keputusan pendidikan. Maulani dkk. (2024) menjelaskan bahwa evaluasi adalah suatu proses untuk mengetahui nilai yang sesuai dengan standar yang telah ditetapkan dengan cara membandingkan nilai tersebut dengan kriteria yang ada. Dengan kata lain, evaluasi membantu pendidik memastikan apakah suatu kegiatan pembelajaran telah mencapai tujuan yang diharapkan atau memerlukan penyesuaian lebih lanjut. Selain itu, Ansya dkk. (2024) menegaskan bahwa evaluasi tidak semata-mata berfungsi sebagai alat pengukuran, tetapi juga sebagai sarana penting untuk mengidentifikasi masalah yang muncul dalam pelaksanaan program pembelajaran.

Melalui evaluasi guru dapat mengetahui kendala yang dihadapi peserta didik, kelemahan dalam penyampaian materi, maupun efektivitas metode pembelajaran yang digunakan. Informasi ini kemudian dapat dijadikan bahan refleksi untuk perbaikan berkelanjutan sehingga mutu pembelajaran dapat

meningkat. Dengan demikian evaluasi tidak hanya sebagai kegiatan administratif, tetapi juga sebagai bagian dari proses pembelajaran yang mendukung pengambilan keputusan yang tepat dan meningkatkan kualitas pendidikan. Seiring berkembangnya teknologi dan transformasi digital dalam dunia pendidikan, praktik evaluasi juga mengalami perubahan besar. Jika sebelumnya evaluasi lebih banyak dilakukan secara manual menggunakan lembar penilaian kertas, kini dengan berkembangnya teknologi telah menghadirkan berbagai platform evaluasi berbasis digital yang menawarkan kemudahan, kecepatan, serta akurasi lebih tinggi. Perubahan ini juga didorong oleh kebutuhan pendidikan modern yang menuntut efisiensi dalam pengelolaan data, kecepatan dalam pemberian umpan balik, serta fleksibilitas agar evaluasi dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja. Digitalisasi evaluasi memungkinkan guru menyusun soal, membagikan tes, hingga menganalisis hasil belajar secara instan melalui sistem secara otomatis. Dengan menggunakan platform evaluasi digital ini peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang lebih interaktif karena platform evaluasi digital sering kali dilengkapi dengan tampilan menarik dan memiliki fitur semacam game yang dapat meningkatkan motivasi belajar. Kondisi ini memungkinkan peserta didik merasa lebih terlibat dan tidak tertekan saat mengikuti evaluasi. Salah satu aplikasi evaluasi digital yang semakin banyak digunakan adalah Socrative. Aplikasi ini merupakan platform asesmen berbasis web yang memungkinkan guru membuat dan memberikan evaluasi secara real-time melalui perangkat digital. Penelitian yang dilakukan oleh Arti (2023) menunjukkan bahwa Socrative efektif digunakan sebagai media evaluasi karena mempermudah guru dalam memberikan soal serta menganalisis hasil secara otomatis tanpa harus melakukan koreksi manual. Selain itu, peserta didik juga merasa lebih termotivasi karena format evaluasi yang lebih interaktif.

Meskipun berbagai penelitian terdahulu telah menunjukkan efektivitas Socrative dalam mendukung pembelajaran, sebagian besar studi hanya berfokus pada aspek teknis seperti kemudahan penggunaan, kepraktisan aplikasi, atau perbandingan teknologinya dengan media lain. Penelitian yang membahas peran Socrative sebagai alat evaluasi dalam konteks pembelajaran berbasis literatur masih belum banyak sehingga penelitian ini berupaya melengkapi penelitian sebelumnya dengan fokus kajian terhadap fungsi Socrative sebagai media evaluasi pembelajaran yang tidak hanya efisien, tetapi juga memiliki relevansi teoretis dalam praktik pendidikan modern. Kebaruan (*novelty*) dari penelitian ini terletak pada pendekatannya yang tidak hanya menilai Socrative dari sisi kepraktisan teknis, tetapi juga menganalisis bagaimana aplikasi ini berkontribusi terhadap peningkatan kualitas evaluasi pembelajaran secara menyeluruh. Penelitian ini mengeksplorasi bagaimana fitur-fitur dalam Socrative dapat digunakan untuk mendukung asesmen formatif dan sumatif. Melalui pendekatan studi literatur, penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang lebih lengkap terkait efektivitas Socrative sebagai alat evaluasi pembelajaran. Dengan mempertimbangkan hasil-hasil penelitian sebelumnya, tulisan ini diharapkan mampu memberikan rekomendasi yang relevan dan aplikatif bagi pendidik dalam memanfaatkan teknologi evaluasi secara optimal.

## 2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur dengan menelaah berbagai artikel ilmiah yang relevan mengenai penggunaan aplikasi Socrative sebagai alat evaluasi pembelajaran. Pendekatan ini dipilih untuk memperoleh gambaran mengenai efektivitas, peran pedagogis, serta tantangan implementasi Socrative dalam konteks pembelajaran digital. Proses penelitian dilaksanakan melalui beberapa tahapan sistematis. Tahap pertama adalah identifikasi masalah dan penentuan fokus kajian, yaitu menganalisis bagaimana Socrative digunakan dalam evaluasi formatif dan sumatif serta dampaknya terhadap hasil belajar dan keterlibatan peserta didik. Tahap kedua adalah penelusuran literatur melalui SINTA, Garuda Kemdikbud, dan Google Scholar dengan menggunakan kata kunci “Socrative”, “evaluasi pembelajaran digital”, “asesmen formatif”, dan “media evaluasi berbasis teknologi”. Tahap selanjutnya adalah memilih artikel yang diterbitkan pada tahun 2021–2025, terindeks SINTA, berfokus pada evaluasi pembelajaran atau penggunaan aplikasi evaluasi digital, serta tersedia dalam bentuk akses penuh. Artikel yang tidak memenuhi kriteria, seperti skripsi, prosiding non-terakreditasi tidak masuk ke dalam analisis. Artikel yang terpilih kemudian dianalisis lebih lanjut melalui proses ekstraksi data, yang meliputi pencatatan tujuan penelitian, metode yang digunakan, jenis evaluasi yang dikaji, dan temuan utama. Selanjutnya melakukan analisis isi menggunakan pendekatan

analisis tematik. Setiap artikel dikategorikan berdasarkan tema-tema yang muncul, seperti efektivitas Socrative dalam evaluasi pembelajaran, pengaruhnya terhadap hasil belajar, kontribusinya terhadap motivasi belajar, serta kelebihan dan keterbatasan fitur yang dimiliki. Seluruh informasi yang diperoleh kemudian dituangkan ke dalam bagian hasil dan pembahasan. Melalui prosedur ini, penelitian studi literatur ini mampu memberikan analisis kritis dan menyeluruh mengenai potensi serta tantangan penggunaan Socrative dalam evaluasi pembelajaran modern.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Evaluasi pembelajaran merupakan proses sistematis untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menafsirkan informasi mengenai pencapaian belajar peserta didik dan efektivitas proses pembelajaran. Dalam teori evaluasi pembelajaran, terdapat beberapa pendekatan penting yang menjadi dasar penggunaan aplikasi digital seperti Socrative (Busnawir, 2025). Socrative relevan digunakan dalam evaluasi formatif karena menyediakan *feedback real-time* yang membantu guru melakukan perbaikan segera (Surur, 2020), serta dalam evaluasi sumatif melalui fitur kuis dan laporan otomatis (Kaniawati, 2023). Selain itu, Socrative dapat mendukung asesmen autentik sederhana melalui short answer meskipun masih terbatas untuk jawaban analitis panjang (Puteri, 2023). Penggunaan teknologi dalam pembelajaran berlandaskan pada pendekatan pedagogis yang menekankan efektivitas, kepraktisan, dan interaktivitas dalam proses belajar. Socrative sebagai alat evaluasi digital selaras dengan beberapa prinsip pedagogis seperti *Technology-Enhanced Learning* yang menjelaskan bahwa teknologi dapat meningkatkan pembelajaran melalui penyediaan akses informasi, interaksi yang lebih luas, dan pengalaman belajar yang lebih fleksibel, *Immediate Feedback* (umpan balik cepat) untuk memperkuat pemahaman peserta didik, *Student-Centered Learning* yang memungkinkan pembelajaran yang lebih berpusat pada kebutuhan peserta didik, dan Gamifikasi untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pengalaman belajar peserta didik (Sholihan, 2024).

Socrative merupakan aplikasi evaluasi pembelajaran berbasis web yang dirancang untuk membantu pendidik dalam melaksanakan asesmen secara cepat, interaktif, dan fleksibel. Socrative dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti komputer, tablet, maupun smartphone tanpa perlu instalasi khusus. Aplikasi ini berbasis web sehingga peserta didik hanya perlu memasukkan room code untuk bergabung ke dalam kelas. Kemudahan akses ini menjadikan Socrative fleksibel digunakan dalam pembelajaran tatap muka, daring, maupun *blended learning*. Penelitian menurut Meyer, F., & Tiwery, Y. (2025) menunjukkan bahwa Socrative merupakan alat yang efektif dan user-friendly dalam mendukung proses pembelajaran digital, terutama dalam konteks penilaian secara daring. Menurut Kaya dan Baltain Nur A. Z (2023), Socrative dapat meningkatkan pengalaman belajar yang interaktif dan partisipatif dengan berbagai fitur seperti kuis langsung dan permainan yang melibatkan peserta didik secara *real-time*. Aplikasi ini menyediakan beragam fitur yang memungkinkan guru melakukan evaluasi formatif maupun sumatif secara efektif (Irfan dkk, 2022). Fitur-fitur utama yang dimiliki aplikasi Socrative sebagai berikut:

#### 1. Quiz

Fitur quiz merupakan komponen utama dalam Socrative yang memungkinkan guru membuat berbagai jenis soal sesuai kebutuhan evaluasi. Terdapat tiga jenis pilihan tipe soal yang dapat digunakan yaitu multiple choice yang memberikan beberapa opsi jawaban, *true* atau *false* yang dapat digunakan untuk menilai pemahaman dasar atau konsep, serta short answer yang dapat digunakan untuk membuat soal dengan jawaban berupa teks singkat. Fitur quiz ini dilengkapi dengan pengaturan alur pengerjaan, mulai dari pengerjaan terkontrol oleh guru (*teacher-paced*) hingga pengerjaan mandiri oleh peserta didik (*student-paced*).

#### 2. Exit Ticket

Fitur exit ticket berfungsi untuk melakukan evaluasi cepat di akhir pembelajaran. Fitur ini menyediakan pertanyaan otomatis seperti hal yang dirasakan peserta didik selama pembelajaran, materi apa saja yang sudah mereka pahami, hal-hal yang masih membingungkan, dan pertanyaan tambahan dari guru. Fitur ini dapat membantu guru memperoleh umpan balik langsung mengenai efektivitas pembelajaran dan tingkat pemahaman peserta didik sebelum kegiatan ditutup.

3. Space Race atau Game Based Assessment

Space Race merupakan fitur evaluasi berbentuk permainan (game-based learning) yang membagi peserta didik dalam bentuk tim atau individu untuk berlomba menyelesaikan soal dengan cepat dan tepat. Setiap jawaban benar membuat roket atau ikon tim mereka bergerak maju, sehingga menciptakan suasana kompetitif yang menyenangkan. Fitur ini dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan partisipasi peserta didik selama proses evaluasi. Beberapa studi menunjukkan bahwa Socrative efektif dalam meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan keterlibatan peserta didik. Amani (2023) menemukan bahwa penggunaan kuis Socrative pada materi kesetimbangan kimia meningkatkan nilai rata-rata peserta didik dari 63,2 (pretest) menjadi 77,8 (posttest). Hal ini didukung 84% peserta didik yang menyatakan bahwa kuis Socrative lebih mudah dipahami daripada tes tertulis konvensional. Studi lain yang dilakukan oleh Sari (2022) pada pembelajaran IPS SMP menunjukkan peningkatan motivasi belajar dari skor 3,12 menjadi 4,01 (skala Likert 1–5).

4. Real Time Feedback

Socrative menyediakan umpan balik (feedback) secara langsung ketika peserta didik mengerjakan soal. Guru dapat memantau perkembangan peserta didik secara real-time melalui tampilan dashboard yang berisi jumlah peserta didik yang sudah mengerjakan soal, jawaban setiap peserta didik, serta tingkat kesulitan soal berdasarkan presentase jawaban benar salah. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Amani (2023) Peserta didik menyatakan bahwa format kuis interaktif membuat mereka lebih fokus, lebih tertantang, dan mengetahui kesalahan mereka melalui feedback langsung.

5. Laporan Hasil Evaluasi

Socrative menyediakan laporan hasil secara otomatis dalam berbagai format seperti PDF dan Excel. Laporan hasil ini berisi nilai individu, analisis soal berdasarkan jawaban benar peserta didik, dan ringkasan performa seluruh peserta didik. Dengan adanya fitur ini memudahkan guru dalam mendokumentasikan nilai dan menganalisis capaian pembelajaran. Guru merasa terbantu karena sistem secara otomatis merekap nilai dan memvisualisasikan pola jawaban peserta didik (Suhara et al., 2024).

Socrative memiliki sejumlah keunggulan yang menjadikannya salah satu aplikasi evaluasi digital yang banyak digunakan dalam pembelajaran modern. Keunggulan-keunggulan ini tidak hanya meningkatkan efektivitas proses evaluasi, tetapi juga mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada peserta didik (Jhuniati, 2024). Kelebihan yang dimiliki adalah sebagai berikut:

1) Interaktif dan Real-Time

Menurut Abdullah dkk (2021) Socrative sebagai sebuah sistem respons peserta didik berbasis digital menawarkan berbagai fitur interaktif, seperti kuis pilihan ganda dan isian singkat, yang memungkinkan guru menilai kemampuan peserta didik secara real-time dan meningkatkan partisipasi dalam proses belajar mengajar. Kemampuannya memberikan interaksi langsung antara guru dan peserta didik selama proses evaluasi. Melalui dashboard real-time, guru dapat memantau jawaban peserta didik secara langsung dan mengetahui kesulitan yang dihadapi peserta didik pada saat itu juga. Pembaruan data yang berlangsung secara real-time memungkinkan guru melakukan perbaikan pembelajaran dengan cepat, memberikan umpan balik langsung, serta menyesuaikan pendekatan mengajar berdasarkan respons peserta didik.

2) Mudah Digunakan (User-Friendly)

Socrative dirancang dengan antarmuka yang sederhana sehingga mudah digunakan oleh guru maupun peserta didik. Penelitian yang dilakukan Meyer, F., & Tiwery, Y. (2025) menunjukkan bahwa Socrative merupakan alat yang efektif dan user-friendly dalam mendukung proses pembelajaran digital, terutama dalam konteks penilaian secara daring. Penggunaan fitur-fitur seperti quiz, exit ticket, dan space race tidak memerlukan kemampuan teknis yang kompleks. Peserta didik dapat bergabung ke dalam sesi evaluasi hanya dengan memasukkan room code, sedangkan guru dapat membuat soal, memulai evaluasi, dan melihat hasilnya dengan beberapa langkah sederhana. Kemudahan ini menjadikan Socrative cocok digunakan di berbagai jenjang pendidikan.

3) Mendukung Pembelajaran Jarak Jauh

Sebagai aplikasi berbasis web, Socrative dapat digunakan dalam pembelajaran daring maupun *blended learning*. Peserta didik dapat mengakses evaluasi dari perangkat apa pun yang terhubung ke internet, tanpa perlu instalasi aplikasi tambahan. Hal ini sangat membantu terutama pada kondisi pembelajaran jarak jauh, di mana guru memerlukan alat evaluasi yang dapat digunakan secara fleksibel dari lokasi berbeda.

4) Dapat Digunakan untuk Evaluasi Formatif dan Sumatif

Socrative dirancang untuk memenuhi kebutuhan berbagai bentuk evaluasi, baik formatif maupun sumatif. Untuk evaluasi formatif, fitur seperti quiz dan exit ticket membantu guru memantau pemahaman peserta didik selama proses pembelajaran. Sementara itu, untuk evaluasi sumatif, laporan hasil yang rinci serta kemampuan mengeksport data memungkinkan guru menilai capaian akhir peserta didik secara akurat. Fleksibilitas ini menjadikan Socrative bermanfaat dalam seluruh fase pembelajaran.

5) Visualisasi Data Hasil Belajar Secara Langsung

Socrative menyediakan visualisasi hasil evaluasi dalam bentuk grafik dan laporan otomatis yang mudah dipahami. Guru dapat melihat distribusi nilai, persentase jawaban benar-salah, serta analisis performa peserta didik pada setiap butir soal. Visualisasi ini mempermudah guru dalam menganalisis kekuatan dan kelemahan peserta didik, mengidentifikasi kesulitan belajar, dan merancang tindak lanjut yang tepat. Dengan laporan yang dihasilkan secara instan, proses evaluasi menjadi lebih efisien dan objektif.

Meskipun Socrative menawarkan berbagai keunggulan dalam evaluasi pembelajaran, penggunaannya tetap memiliki sejumlah keterbatasan dan tantangan yang perlu diperhatikan. Pemahaman terhadap keterbatasan ini penting agar guru dapat mengantisipasi kendala serta mengoptimalkan penggunaan aplikasi secara efektif. Beberapa keterbatasan tersebut meliputi hal-hal berikut.

1. Ketergantungan pada Koneksi Internet

Sebagai aplikasi berbasis web, Socrative memerlukan koneksi internet yang stabil untuk dapat berfungsi dengan optimal. Menurut Abdullah dkk (2021) faktor jaringan internet yang tidak stabil selama pelaksanaan pelatihan dan penggunaan aplikasi menyebabkan penggunaan Socrative dapat terhambat, misalnya peserta didik tidak dapat mengakses room, terjadi keterlambatan loading, atau hasil evaluasi tidak terkirim secara sempurna. Hal ini menjadi salah satu tantangan utama, terutama di daerah dengan akses internet terbatas.

2. Keterbatasan Soal Terbuka atau Essay Panjang

Socrative lebih optimal digunakan untuk soal objektif seperti multiple choice atau *true* atau *false*. Meskipun aplikasi menyediakan fitur short answer, format ini tetap memiliki keterbatasan karena tidak mendukung penulisan jawaban panjang atau analitis. Kondisi ini membuat Socrative kurang ideal digunakan untuk menilai kemampuan berpikir tingkat tinggi yang memerlukan penjelasan mendalam, argumentasi, atau analisis kompleks.

3. Potensi Plagiarisme dan Kecurangan dalam Tes Online

Dalam evaluasi berbasis daring, termasuk pada Socrative, potensi plagiarisme atau kecurangan tetap menjadi tantangan. Peserta didik dapat bekerja sama, membuka sumber lain, atau menggunakan perangkat tambahan selama mengerjakan soal, terutama ketika evaluasi dilakukan tanpa pengawasan langsung. Hal ini dapat memengaruhi objektivitas hasil evaluasi dan menurunkan reliabilitas penilaian.

4. Kebutuhan Literasi Digital Bagi Guru dan Peserta Didik

Optimalisasi penggunaan Socrative memerlukan kemampuan literasi digital yang memadai dari guru maupun peserta didik. Guru perlu memahami cara membuat soal, mengelola kelas digital, memantau hasil, dan menginterpretasi laporan. Sementara itu, peserta didik harus mampu mengakses aplikasi, memasukkan room code, serta menggunakan fitur-fitur yang tersedia. Kekurangan literasi digital dapat menyebabkan kebingungan, kesalahan teknis, atau keterlambatan dalam pelaksanaan evaluasi.

Jika dibandingkan media lain seperti Google Classroom, PowerPoint, atau Adobe Flash, keunggulan utama dari media ini adalah integrasi langsung antara media presentasi dan evaluasi online yang praktis serta interaktif, serta respons cepat dari peserta didik dan guru. Penelitian dari Irfan, M.,

Hidayah, N., & Firman, F. (2022) membahas pelatihan penggunaan dua media penilaian daring, yaitu Quizziz dan Socrative, dalam konteks pembelajaran selama pandemi COVID-19 di SMAN 4 Polewali Mandar. Kegiatan ini mencakup tahap pemaparan, diskusi, dan pendampingan untuk meningkatkan kapasitas guru dalam membuat soal online dan mengoperasikan aplikasi tersebut. Hasilnya menunjukkan bahwa para peserta menunjukkan antusiasme tinggi dan mampu mengoperasikan media tersebut dengan baik untuk melakukan evaluasi pembelajaran daring, serta meningkatkan motivasi peserta didik.

#### **4. KESIMPULAN**

Socrative merupakan aplikasi evaluasi digital yang efektif digunakan dalam pembelajaran modern, terutama dalam mendukung evaluasi formatif dan sumatif secara real-time. Aplikasi ini mampu meningkatkan kualitas proses evaluasi melalui fitur-fitur interaktif seperti quiz, exit ticket, space race, real-time feedback, serta laporan otomatis yang memudahkan guru menganalisis capaian belajar peserta didik. Socrative mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman peserta didik karena memungkinkan mereka mendapatkan umpan balik cepat dan berpartisipasi secara aktif dalam proses evaluasi. Temuan dari berbagai studi menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dan motivasi peserta didik ketika Socrative digunakan sebagai bagian dari evaluasi pembelajaran. Namun terdapat beberapa keterbatasan penggunaan Socrative seperti ketergantungan pada koneksi internet, keterbatasan dalam penilaian jawaban panjang atau analitis, potensi kecurangan dalam evaluasi daring, serta kebutuhan literasi digital menjadi faktor penting yang harus diperhatikan dalam implementasinya. Secara keseluruhan Socrative memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas evaluasi pembelajaran di era digital. Pemanfaatannya tidak hanya mempermudah guru dalam proses penilaian, tetapi juga membantu membangun lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif, partisipatif, dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik.

#### **5. UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan artikel ini. Ucapan terima kasih disampaikan kepada dosen pengampu mata kuliah yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta masukan konstruktif selama proses penulisan. Penulis juga menghargai kontribusi para penulis sumber rujukan yang menjadi dasar dalam penyusunan studi literatur ini. Tidak lupa, penulis menyampaikan apresiasi kepada rekan-rekan yang turut memberikan dukungan, diskusi akademik, serta motivasi sehingga artikel ini dapat terselesaikan dengan baik. Bantuan, dorongan, dan kerja sama dari berbagai pihak sangat berarti dalam penyempurnaan tulisan ini. Semoga artikel ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan evaluasi pembelajaran dan menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- 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.
- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Ansyah, Y. A. U., Alfianita, A., Syahkira, H. P., & Syahrial, S. (2024). Peran Evaluasi Pembelajaran pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar. *Indiktika: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 6(2), 173-184.
- Arti, H. S. (2023). PEMANFAATAN MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN SOCRATIVE

- PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA. *Jurnal Komposisi*, 6(1), 29-39.
- Astiti, K. A., Yanti, B. A. S., Suryaningsih, N. M. A., Poerwati, C. E., Zahara, L., & Wijaya, I. K. W. B. (2024). *Teori Psikologi Konstruktivisme*. Nilacakra.
- Busnawir, B., Judijanto, L., Abdullah, G., Abdurahman, A., Lumbu, A., Zamsir, Z., ... & Subhaktiyasa, P. G. (2025). *Evaluasi Pembelajaran:: Prinsip, Teknik, & Aplikasi*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Haqq, A. A., Krisnanto, A., & Darwan, D. (2021). Media Digital Padlet dan Socrative Sebagai Alternatif Pengembangan Pembelajaran Geometri. *ITEJ (Information Technology Engineering Journals)*, 6(2), 76-92.
- Irfan, M., Hidayah, N., & Firman, F. (2022). Pengenalan Aplikasi Socrative dan Quizizz Sebagai Alternatif Penilaian Secara Online. *Media Abdimas*, 1(3), 171-176.
- Irfan, M., Nurul Hidayah, and Firman Firman. 2022. "Pengenalan Aplikasi Socrative Dan Quizizz Sebagai Alternatif Penilaian Secara Online." *Media Abdimas* 1(3):171–76. doi:10.37817/mediaabdimas.v1i3.2578.
- Jhuniati, N. L. P. A., Puryanti, N. W. S., & Putri, N. P. Y. S. (2024). Pengaruh Penggunaan Socrative Dalam Penilaian Diagnostik Terhadap Efektivitas Pengajaran: Perspektif Guru. *Indonesian Journal of Instruction*, 5(3), 390-402.
- Kaniawati, E., Mardani, M. E., Lestari, S. N., Nurmilah, U., & Setiawan, U. (2023). Evaluasi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 18-32.
- Latif, N. S. (2020). *Teori Belajar Behaviorisme*. *Jurnal Psikologi*, 1(1), 49-57.
- Maulani, G., Septiani, S., Susilowaty, N., Rusmayani, N. G. A. L., Evenddy, S. S., Nababan, H. S., ... & Nurlily, L. (2024). *Evaluasi Pembelajaran*. Sada Kurnia Pustaka.
- Meyer, F., & Tiwery, Y. (2025). *Pengabdian Masyarakat: Penggunaan Platform Socrative Sebagai Media Pembelajaran dan Penilaian Digital yang Efektif*. Ekspresi: Publikasi Kegiatan Pengabdian Indonesia, 2(2), 33-38.
- NURMADI, A. Q. (2017). *PENGEMBANGAN EVALUASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN SOFTWARE ONLINE BERBASIS SOCRATIVE.COM (PEMINATAN TEKNIK KENDARAAN RINGAN KELAS XI SMKS WALANG JAYA)* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA).
- Puteri, A. N., Yoenanto, N. H., & Nawangsari, N. A. F. (2023). Efektivitas asesmen autentik dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(1), 77-87.
- Ridhani, J., & Sukmawati, F. (2024). *Pengembangan Pembelajaran Online*. Pradina Pustaka.
- Sholihan, M. P., Rusmayani, N. G. A. L., ST, S., Udil, P. A., Shalehati, N. A., Hafizi, M. Z., ... & Aran, A. M. (2024). *Evaluasi Pembelajaran*. Cendekia Publisher.
- Surur, A. M. (2020). *Ragam Strategi Pembelajaran, Dilengkapi Dengan Evaluasi Formatif*. Cv. Aa. Rizky.
- Widayanthi, D. G. C., Subhaktiyasa, P. G., Hariyono, H., Wulandari, C. I. A. S., & Andrini, V. S. (2024). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.