



## Pengabdian Masyarakat: Penggunaan Platform Socrative Sebagai Media Pembelajaran dan Penilaian Digital yang Efektif

### *Community Service: The Use of Socrative Platform as an Effective Digital Learning and Assessment Media*

Fredy Meyer<sup>1</sup>, Yulina Tiwery<sup>2\*</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Pattimura, Indonesia

Email : \*[yulinatiwerykiryoma@gmail.com](mailto:yulinatiwerykiryoma@gmail.com)<sup>2</sup>

#### Article History:

Received: Februari 28, 2025;

Revised: Maret 22, 2025;

Accepted: April 10, 2025;

Online Available: April 15, 2025;

#### Keywords:

Community Service;

Socrative; Digital Learning;

Digital Assessment.

**Abstract:** This community service activity (PKM) aims to improve the ability of teachers and students at SMP, SMA, and SMK in Negeri Weet to use the socrative platform or application as a medium for digital learning and assessment. The method used in this activity is the service learning method, which is divided into material presentation, interactive discussions, simulations, and training on using the Socrative application. In using this application in the classroom, teachers can provide quizzes directly to students, as it can be accessed using computers or students' mobile phones. This application not only helps students learn but also makes it easier for teachers to provide assessments. Using this application in the classroom also provides benefits, such as building good interactions between teachers, students, and classmates. This is supported by several features that facilitate teachers and students, including quick questions, space race, and exit ticket, polling, and discussion. Thus, activities in the learning space become more lively and enjoyable. This PKM activity involved 23 participants, consisting of 7 teachers and 16 students representing the three schools. The results of the activity show that teachers and students were very enthusiastic and active in following the material presentation sessions, discussions, simulations, and training. This activity had a positive impact on improving teachers' and students' abilities in using digital learning technology and assessment.

**Abstrak .** Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan para guru dan siswa pada SMP, SMA, dan SMK di Negeri Weet dalam menggunakan platform atau aplikasi socrative sebagai media pembelajaran dan penilaian digital. Metode kegiatan ini yaitu metode *service learning* yang terbagi dalam kegiatan pemaparan materi, diskusi interaktif dan simulasi serta pelatihan penggunaan aplikasi socrative. Dalam penggunaan aplikasi ini di kelas, guru dapat memberikan kuis secara langsung kepada siswa karena bias diakses menggunakan computer ataupun ponsel para siswa. Sebagaimana aplikasi ini membantu para siswa belajar, akan tetapi juga memudahkan guru dalam memberikan penilaian. Menggunakan aplikasi ini di kelas juga memberikan manfaat berupa terbangunnya interaksi yang baik antara guru, siswa dan antar teman sekelas. Hal ini didukung oleh beberapa fitur untuk memfasilitasi guru dan para siswa yaitu melalui *quick question, space race, dan exit ticket, polling, and discussion*. Sehingga, aktifitas di dalam ruang belajar akan menjadi lebih hidup dan menyenangkan. Kegiatan PKM ini melibatkan 23 orang peserta yang terdiri dari 7 orang guru dan 16 siswa – siswi perwakilan dari ketiga sekolah. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa para guru dan siswa sangat antusias dan aktif dalam mengikuti sesi pemaparan materi, berdiskusi, simulasi dan pelatihan. Kegiatan ini berdampak positif pada peningkatan kemampuan para guru dan siswa dalam menggunakan teknologi pembelajaran dan penilaian digital.

**Kata Kunci:** Pengabdian Kepada Masyarakat; Socrative; Pembelajaran Digital; Penilaian Digital.

## 1. PENDAHULUAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) mendorong dosen untuk berkolaborasi, bermitra, dan berkontribusi kepada masyarakat (Meyer et al. 2023). Bagi dosen di Fakultas Keguruan dan Pendidikan, sasaran pelaksanaan kegiatan ini adalah bukan saja masyarakat

umum, akan tetapi masyarakat sekolah secara khusus (Sugiarto et al. 2023). Permasalahan atau kesenjangan yang terjadi di sekolah – sekolah merupakan salah satu target pelaksanaan kegiatan dosen mengabdikan. Dosen dan mahasiswa berkolaborasi sebagai tim menemukan masalah di lapangan, dan menemukan solusi yang akan disarankan untuk menyelesaikan masalah tersebut.

Sesuai dengan data observasi awal, tim menemukan bahwa yang terjadi di lapangan adalah kebanyakan guru di Pulau Moa termasuk SMP, SMA, dan SMK yang ada di Negeri Weet, masih memberikan penilaian secara manual padahal teknologi sudah menyediakan banyak aplikasi atau platform sebagai *digital assessment* yang dapat diakses dengan mudah. Sehingga, tim hadir dengan memperkenalkan *digital assessment* “socrative”. Menurut Warner (2015), socrative adalah sebuah *student response system* yang memungkinkan Guru untuk membuat kuis atau permainan interaktif dan melibatkan siswa secara langsung atau *real time*. Dengan socrative, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan partisipatif. Platform ini memungkinkan guru untuk membuat kuis dan permainan yang dapat diikuti oleh siswa secara langsung, serta mendukung berbagai format pertanyaan untuk memenuhi kebutuhan belajar yang beragam.

Kaya dan Baltain Nur A. Z (2023) menyatakan bahwa Socrative adalah alat yang tepat, yang dapat diintegrasikan oleh tenaga pendidik ke dalam kelas untuk mencapai hasil belajar dan mengajar yang lebih baik. Dengan demikian, besar harapan, kegiatan ini dapat memberikan manfaat serta bermakna bagi para guru dan para siswa mengaplikasikan teknologi di dalam pembelajaran. Tahun 2022, penelitian oleh M. Irfan dan tim menunjukkan bahwa 82% guru menganggap socrative layak digunakan dalam penilaian pembelajaran. Sehingga dengan menggunakan platform socrative, diharapkan guru dapat menciptakan suasana pembelajaran bahasa yang lebih interaktif dan menyenangkan dengan proses belajar menjadi lebih dinamis dan menarik.

## **2. METODE**

Metode yang dipakai untuk kegiatan Pengabdian ini adalah metode *Service Learning* (SL) yang menekankan pada pemberdayaan masyarakat sekolah di bidang pendidikan melalui identifikasi masalah dan solusi apa yang ditawarkan melalui kegiatan ini. Dalam hal ini solusi yang ditawarkan adalah platform socrative. Dosen dan mahasiswa secara khusus berkontribusi menyelesaikan masalah yang berkaitan ilmu pengetahuan. Mahasiswa akan bertanggungjawab menyalurkan ilmu yang telah diperoleh kepada masyarakat sekolah sebagai bentuk kemitraan universitas – masyarakat. Menurut Agus Afandi dkk (2022) dalam buku yang berjudul

“Metodologi Pengabdian Masyarakat, *Service Learning (SL)* ini dimaksudkan untuk mengintegrasikan pembelajaran ke dalam kegiatan pengabdian masyarakat atau dengan Kemitraan Universitas–Masyarakat. Metode kegiatan ini dilaksanakan dalam bentuk pemaparan materi, diskusi interaktif, dan berakhir dengan simulasi atau pelatihan sederhana.

### 3. HASIL

Susunan kegiatan PKM ini dimulai dengan pembukaan, kegiatan inti, dan berakhir dengan penutup, seperti yang dideskripsikan berikut:

#### **Kegiatan Pembukaan**

Kegiatan PKM ini dalam pelaksanaannya terbagi dalam 3 sesi yaitu; 1) kegiatan pembukaan, 2) kegiatan inti, dan 3) kegiatan penutup. Sebelum masuk pada kegiatan pembukaan, tim dan pihak sekolah melakukan beberapa persiapan baik itu dari segi ruangan, fasilitas pendukung maupun kehadiran para guru dan para siswa. Setelah semua persiapan dipastikan sudah cukup maksimal, maka dilanjutkan dengan kegiatan pembukaan yang dilakukan oleh *Master of Ceremony (MC)*. Kegiatan ini dibuka dengan resmi setelah penyampaian sambutan- sambutan. Setelah itu, dilanjutkan dengan doa untuk masuk pada kegiatan inti. Lamanya kegiatan pembukaan ini yaitu 45 menit. Kegiatan pembukaan dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Sesi Pembukaan

#### **Kegiatan Inti**

Kegiatan inti yang dimaksudkan disini adalah sesi pemaparan materi serta sesi simulasi seperti tampak pada Gambar 2. Kegiatan ini dimulai dari pukul 09.30 sampai 12.00 WIT. Dengan lamanya 3 jam lebih, kegiatan ini memberikan manfaat yang cukup baik bagi peserta. Hal ini terlihat dari antusiasnya peserta baik guru maupun siswa dalam mengikuti sesi pemaparan materi bahkan di saat sesi simulasi. Rasa ingin tahu dalam mengaplikasikan socrative, memberikan motivasi yang baik serta partisipasi aktif para peserta kegiatan. Sebagai tim, kami juga memberikan respon atau timbal balik yang baik dengan peserta. Kami juga

mendapatkan berbagai masukan serta permintaan penyediaan video tutorial sebagai tindak lanjut dari kegiatan PKM ini agar dapat menjadi referensi bagi para guru saat melakukan digital assessment yang tidak hanya digunakan pada mata pelajaran Bahasa Inggris saja, akan tetapi pada mata pelajaran yang lainnya juga.



Gambar 2. Kegiatan Inti

### **Kegiatan Penutup**

Kegiatan penutup berjalan selama 45 menit. Kegiatan ini meliputi penyampaian kesimpulan akhir serta feedback kegiatan serta kesan dan pesan dari salah seorang guru yang mewakili, ucapan terima kasih kepada peserta oleh tim, dan diakhiri dengan doa. Kesimpulan yang disampaikan oleh salah seorang dosen. Kemudian dilanjutkan dengan penyampaian feedback serta kesan dan pesan dari guru yang dituakan saat itu. Saran dan usul yang disampaikan dirampung oleh tim untuk ditindaklanjuti. Kegiatan penutup dapat dilihat pada Gambar 3. Kegiatan ini berakhir dengan baik dan mendapat respon positif dari pimpinan sekolah, dewan guru, dan para siswa dari ketiga sekolah tersebut.



Gambar 3. Sesi Penutup

## **4. DISKUSI**

Kegiatan ini dihadiri oleh 23 orang yang terdiri dari 7 guru dan 16 siswa dan siswa perwakilan dari SMP, SMA, dan SMK yang berlokasi di Negeri Weet. Sebagai fasilitator kegiatan, 2 orang dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris dan 2 orang mahasiswa semester VI berperan sebagai fasilitator dalam kegiatan ini. Para Dosen mengambil bagian

pamaparan materi dibantu mahasiswa dan mahasiswa berperan dalam sesi simulasi menyediakan layanan bagi para Guru dan siswa saat berlatih menggunakan platform atau aplikasi socrative. Hasil yang dapat digambarkan dari kegiatan pelatihan ini disimpulkan sebagai berikut:

1. Kesadaran pentingnya *digital literacy* dalam hal ini digital assessment di dunia pendidikan dewasa ini;
2. Pemahaman penggunaan aplikasi socrative;
3. Keterampilan menggunakan aplikasi socrative dalam pembelajaran termasuk penilaian secara online;
4. Menerapkan pelatihan lanjutan di sekolah masing – masing bagi guru dan para siswa sebagai tindak lanjut penerapan digital assessment di sekolah;
5. Penyediaan video tutorial penggunaan socrative oleh fasilitator kegiatan yang nantinya didistribusikan ke sekolah - sekolah.

## 5. KESIMPULAN

Salah satu media evaluasi yang tepat di era berkembangnya teknologi ini untuk diterapkan di sekolah yaitu aplikasi socrative yang berbasis e-learning dan sangat cocok dipakai untuk mengevaluasi dengan cepat dan langsung member hasil kepada guru untuk mengambil tindakan kepada siswa. Aplikasi Socrative layak digunakan sebagai aplikasi penilaian hasil belajar secara daring dan dapat menjadi pilihan alternatif bagi guru dalam melakukan penilaian hasil belajar. Melalui kegiatan ini pula, para guru telah memahami terkait dengan penggunaan aplikasi Socrative serta penilaian hasil belajar siswa. Di samping memberikan kemudahan kepada para guru, aplikasi ini sifatnya *user – friendly* dalam artian fitur-fitur yang tersedia sangat sederhana sehingga menjadi mudah untuk digunakan juga oleh para siswa.

Selain kesimpulan diatas, fasilitator kegiatan (Dosen dan mahasiswa) merasa perlu untuk memberikan saran, sebagai berikut:

1. Pimpinan sekolah perlu mendukung para guru dalam mengembangkan diri melalui pelatihan-pelatihan baik secara daring maupun luring yang menekankan pada penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Pimpinan sekolah juga perlu melihat kekurangan di lapangan terkait dengan penyediaan fasilitas seperti ketersediaan proyektor, juga jaringan internet dan lain – lain
2. Sebagai pendidik, guru perlu mengembangkan diri serta mengoptimalkan pemanfaatan teknologi didalam pembelajaran

3. Dengan motivasi eksternal dari Pimpinan Sekolah dan para guru, siswa dan siswi sebaiknya terdorong untuk mengaplikasikan teknologi didalam proses belajar mereka dengan baik dan bijak.

## DAFTAR REFERENSI

- Affandi, A., Dkk. (Ed.). 2022. *Metodologi Pengabdian Masyarakat*. Direktorat Pendidikan Tinggi Keagamaan Islam, Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, Kementerian Agama RI.
- Edwards, L. 2023. *Socrative: How to use it for teaching*. Diakses pada <https://www.techlearning.com/how-to/what-is-socrative-and-how-does-it-work-best-tips-and-tricks>
- Irfan, M. 2022. *Pengenalan Aplikasi Socrative dan Quizizz Sebagai Alternatif Penilaian Secara Online*.
- Meyer, Fredi, Dovila Johansz, Alika Laumaly, Dicky Porumau, Sigit Sugiarto, Jecklin M Lainsamputty, Michael Inuhan, et al. 2023. "Pembelajaran Outdoor Learning ' Pohon Singgah ' Berbasis Lingkungan Dan Teknologi Pada Anak-Anak Di Desa Patti" 2, no. 2: 1-8.
- Nur, A. Z. 2023. "Persepsi Mahasiswa Terhadap Socrative Sebagai Media Penilaian Pembelajaran Daring Pada Program Studi Pendidikan Kimia". Skripsi. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Puspita, G. A. K. D., Dkk. 2021. *Roadmap PKM*. Fakultas Teknologi Pertanian, Universitas Udayana.
- Sari, F. K. 2020. "Analisis Media Pembelajaran berbasis Internet (Quizizz) dalam Pembelajaran Akuntansi". Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Sugiarto, Sigit, Lestari, Fransheine Rumtutuly, Sitti Fatimah Kamaruddin, Ratnah Kurniati MA, Engrith Grafelia Leunupun, Ingelia Maupula, et al. 2023. "Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Program Bimbingan Belajar Pada Siswa SD Kristen Upunyor." *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia* 2, no. 4: 406-10.
- Warner, R. 2015. *Socrative App Review*. Diakses pada <https://sites.psu.edu/rjr5047teachingandmobiledevices?s=socrative>.