

PEMANFAATAN MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN SOCRATIVE PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA

Heni Suci Arti

Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta
henisuci.arti18@mhs.uinjkt.ac.id

Abstract

ICT-based education is something that is used during the current pandemic. The Covid-19 pandemic has had an impact on the world of education, which not only affects one level, but also affects all levels of education. The use of ICT-based learning media can be used as one of the media that can be used by teachers in distance learning. Evaluation media that is suitable to be used is socrative. Socrative is a student response system that allows teachers to create interactive quizzes or games and involve students directly. This research uses descriptive-qualitative method because the data used are words and the final result is a description. This research was motivated because the world of education during the Covid-19 pandemic was like doing distance learning. This makes teachers and students obliged to carry out learning at home. It seems to have an impact on presenting the material given by the teacher to students. This study aims to introduce online-based learning media that can be used in distance learning as it is today. Socrative is a learning evaluation media that is used as a practice question that is used as a benchmark for students after being given the material by the teacher. This medium is included in easy media and has various forms of quiz. In addition, you can use it via the web without first downloading the application. This media is suitable for use in Indonesian language learning which requires all students to have the ability in good and correct language. This research discusses the steps for using and using socrative media.

Keywords: *learning media, socrative, Indonesian language learning*

PEMANFAATAN MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN SOCRATIVE PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA

Heni Suci Arti

Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta
henisuci.arti18@mhs.uinjkt.ac.id

Abstrak

Pendidikan berbasis TIK merupakan hal yang digunakan pada masa pandemi seperti saat ini. Pandemi *Covid-19* berdampak pada dunia pendidikan yang tidak hanya berdampak pada satu jenjang saja, tetapi berdampak juga pada semua jenjang pendidikan. Penggunaan media pembelajaran berbasis TIK dapat dijadikan salah satu media yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran jarak jauh. Media evaluasi yang cocok digunakan adalah *socrative*. *Socrative* merupakan sebuah *student response system* yang memungkinkan guru untuk membuat kuis atau permainan interaktif dan melibatkan siswa secara langsung. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif-kualitatif sebab data yang digunakan adalah kata-kata dan hasil akhirnya berupa deskripsi. Penelitian ini dilatarbelakangi karena dunia pendidikan di masa pandemic *Covid-19* seperti ini melakukan pembelajaran jarak jauh. Hal tersebut membuat para pengajar dan pelajar diwajibkan untuk melakukan pembelajaran di rumah. Dampaknya berimbas kepada pemberian materi yang diberikan oleh guru kepada siswa. Penelitian ini bertujuan untuk memperkenalkan media pembelajaran berbasis *online* yang dapat digunakan pada pembelajaran jarak jauh seperti saat ini. *Socrative* adalah media evaluasi pembelajaran yang digunakan sebagai latihan soal yang digunakan sebagai tolok ukur siswa setelah diberikan materi oleh guru. Media ini termasuk ke dalam media yang mudah dan memiliki bentuk kuis yang bervariasi. Selain itu, dalam penggunaannya dapat melalui *web* tanpa terlebih dahulu mengunduh aplikasi. Media ini cocok digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang mewajibkan seluruh siswa memiliki kemampuan dalam berbahasa yang baik dan benar. Pada penelitian ini membahas tentang langkah-langkah penggunaan dan pemanfaatan media *Socrative*.

Kata Kunci: *media pembelajaran, socrative, pembelajaran bahasa Indonesia*

Pendahuluan

Pendidikan tidak dapat terlepas dari dunia digital. Seiring berkembangnya zaman, dunia pendidikan memerlukan teknologi informasi. Tidak dapat dipungkiri, betapa perlunya teknologi informasi di zaman sekarang. Seiring bertambahnya tahun, semakin berkembang juga segala aspek dalam kehidupan baik di bidang sosial, budaya, ekonomi, seni, dan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Perkembangan di bidang TIK adalah perkembangan yang paling pesat di era saat ini. Dilansir dari *wikipedia*, TIK mencakup dua aspek yaitu teknologi informasi dan teknologi komunikasi. Teknologi informasi meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi. Sedangkan teknologi komunikasi adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat yang satu ke lainnya. Sehingga, teknologi

Arti: Pemanfaatan Media

informasi dan teknologi komunikasi adalah dua buah konsep yang tidak terpisahkan atau biasa disebut dengan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Jadi TIK mengandung pengertian luas yaitu segala kegiatan yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan, dan pemindahan informasi antar media. Sehingga di zaman modern saat ini, manusia tidak akan bisa menghindar dari perkembangan TIK, mulai dari anak-anak sampai dewasa. Hampir semua umat manusia sudah mengetahui dan memanfaatkan teknologi TIK dalam kehidupannya. Teknologi sangat membantu untuk mempermudah pekerjaan dan kebutuhan sehari-hari, serta menyediakan hiburan yang beragam bagi yang menginginkannya (Huda, 2020).

Pendidikan berbasis TIK merupakan hal yang digunakan pada masa pandemik seperti saat ini. Pandemi *Covid-19* berdampak pada dunia pendidikan yang tidak hanya berdampak pada satu jenjang saja, tetapi berdampak juga pada semua jenjang pendidikan. Adanya wabah virus corona ini menghambat kegiatan belajar mengajar yang biasanya berlangsung secara tatap muka diubah menjadi pembelajaran daring. Kendati demikian, pandemi ini mampu mengakselerasi pendidikan 4.0. Sistem pembelajaran dilakukan jarak jauh dengan memanfaatkan teknologi informasi. Meskipun begitu, ada tantangan besar dalam pelaksanaan model pembelajaran jarak jauh. Salah satunya, pelaksanaan pembelajaran di sekolah. Pembelajaran tatap muka di sekolah berganti menjadi Pembelajaran Jarak Jauh atau yang sering kita sebut sebagai PJJ. Pembelajaran jarak jauh, menekan guru dan siswa untuk menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajarannya. Tidak dapat dipungkiri bahwa teknologi informasi dan komunikasi memang harus digunakan di masa pandemi untuk pembelajaran saat ini.

Penggunaan media pembelajaran berbasis TIK dapat dijadikan salah satu media yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran jarak jauh. Pengembangan media dapat membantu guru untuk mempermudah dalam mengajar dengan metode daring. Dalam hal ini, guru tidak hanya memberikan materi saja, tetapi juga hendaknya dapat memberikan evaluasi terhadap siswa atas materi yang telah disampaikan. Evaluasi tersebut dapat berupa tes soal yang dijadikan tolok ukur para siswa dalam pembelajaran. Dalam hal ini, media evaluasi yang cocok digunakan adalah *socrative*.

Penggunaan media *socrative* sangat penting untuk pembelajaran jarak jauh. *Socrative* salah satu aplikasi *e-learning* yang dapat digunakan dalam pembelajaran berbasis ICT (*Information Communication Technology*). *Socrative* merupakan sebuah *student response system* yang memungkinkan guru untuk membuat kuis atau permainan interaktif dan melibatkan siswa secara langsung (Guraru, 2013). Selain itu, *socrative* merupakan media sosial yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran bahasa, dalam pembelajarannya guru dapat memberikan kuis dengan suasana berbeda karena bias diakses dengan computer ataupun ponsel siswa. Hal ini membantu interaksi antara guru, siswa dan antar teman sekelas (Suhara et al., 2019).

Beberapa penelitian menyarankan bahwa *Socrative* adalah media yang menyenangkan karena kuis yang dibuat dapat memberikan kemampuan siswa yang inovatif. Seperti pada penelitian yang dilakukan oleh Alfa Mitri Suhara, dkk. dengan judul "Penerapan *E-learning Socrative* dalam Pembelajaran Bahasa". Dalam jurnal ini membahas tentang penerapan media *socrative* pada pembelajaran bahasa. Dalam penelitian ini, Chotijah, Larasati, Sari menyatakan bahwa media *e-learning socrative* merupakan produk pada materi pengolahan. Pengembangan media pembelajarannya mengikuti model pengembangan *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). *E-learning Socrative* diharapkan mampu menjadi sebuah media yang dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Selain itu, dosen, guru dan mahasiswa diharapkan dapat menggunakan teknologi secara tepat dalam pembelajaran dan mampu meningkatkan kreativitas dan kemampuan yang inovatif khususnya dalam pembelajaran bahasa. Dengan *socrative*, pendidik dapat membuat kuis lebih menyenangkan dan menantang. Jawaban peserta didik dapat dihitung secara otomatis dan disajikan dalam bentuk *file excel* atau *Google spreadsheet* (Suhara et al., 2019).

Pembelajaran bahasa merupakan pembelajaran yang diwajibkan kepada siswa di sekolah. Belajar dan pembelajaran merupakan suatu proses untuk mempelajari suatu ilmu pengetahuan dan keterampilan. Sejalan dengan uraian Sanjaya (2011) bahwa pembelajaran merupakan yang keberhasilannya dapat dilihat dari aspek produk dan aspek proses. Kedua aspek itu ada dalam pembelajaran bahasa. Salah satu hal penting yang perlu dipelajari di sekolah, yaitu mempelajari bahasa. Bahasa telah disepakati bersama merupakan alat komunikasi yang bersifat arbitrer dan konvensional sehingga penting untuk mempelajarinya. Dalam mempelajari bahasa khususnya pada pendidikan formal dibutuhkan empat faktor, yaitu guru, pengajaran bahasa, metode pengajaran bahasa, dan materi pelajaran. Sebagaimana yang disampaikan Prasetyo (2016). Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa guru harus mengembangkan potensi, menentukan bahan ajar, media, dan metode untuk memberikan pembelajaran bahasa yang tepat (Suhara et al., 2019).

Meskipun penelitian yang ada telah jelas membahas tentang penerapan pada penggunaan media *Socrative* pada pembelajaran bahasa, tetapi mereka belum membahas bagaimana langkah-langkah penggunaan media tersebut dalam proses pembuatan soal. Untuk itu, penelitian ini akan mengklarifikasikan tentang langkah-langkah bagaimana soal dapat dibuat dengan menggunakan media *socrative* dan pemanfaatan media tersebut dalam pembelajaran bahasa.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif-kualitatif. Penelitian ini dikategorikan dalam penelitian kualitatif sebab data yang digunakan adalah kata-kata dan hasil akhirnya berupa deskripsi (Moleong, 2006). Peneliti sebelumnya telah menggunakan media *Socrative* yang digunakan pada materi SMA kelas XI yakni resensi buku. Selanjutnya, peneliti membuat tes soal yang digunakan oleh siswa untuk mengukur kemampuan mereka pada materi tersebut.

Penelitian ini tidak melibatkan siswa, namun hanya berupa penggambaran tentang bagaimana media evaluasi *socrative* dapat digunakan dan dimanfaatkan sebagai media pembelajaran jarak jauh seperti saat ini. Selain itu, pada penelitian ini dijabarkan pula mengenai bagaimana guru dalam membuat soal dan bagaimana siswa dapat mengakses serta mengisi soal yang telah diberikan oleh guru ketika menggunakan media ini.

Hasil dan Pembahasan

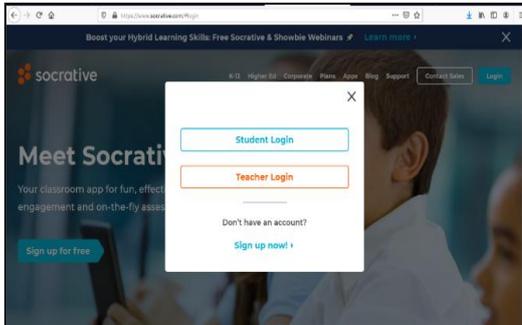
Pendidikan memang tidak dapat dilepaskan dari kodrat manusia bagaimanapun caranya. Meskipun dalam keadaan pandemi seperti saat ini, pendidikan harus tetap terlaksana. Maka, perlu untuk seorang pengajar menggunakan pikirannya agar pembelajaran masih tetap terlaksana walau belajar di rumah. *Socrative* menjadi media yang cocok digunakan di masa pandemi. Dalam hal ini, media ini digunakan sebagai media evaluasi belajar peserta didik. Setelah memberimateri, perlu kiranya seorang pengajar memberikan evaluasi terkait materi tersebut terhadap siswa. Agar siswa tidak hanya diberikan materi saja, tetapi perlu juga berlatih.

Objek kajian dalam penelitian ini membahas langkah-langkah dalam penggunaan media *Socrative* dan juga pemanfaatannya di lingkungan pengajar dan pelajar. *Socrative* ini dapat diakses melalui *web* dan juga aplikasi, tetapi pada penelitian ini melalui *web*.

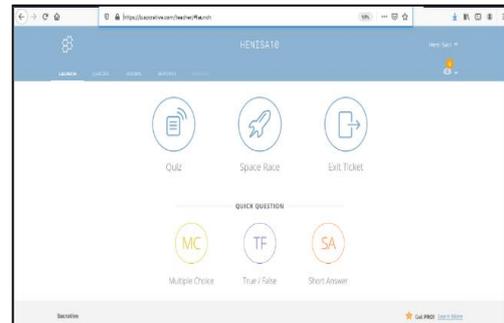
A. Langkah-langkah dalam pembuatan kuis di *socrative*

1. Mengunjungi laman *socrative.com*.
Langkah pertama adalah mengunjungi laman *socrative.com* sebelum login sebagai *teacher* atau *student*.
2. Login sebagai *teacher*

Pada saat ingin login ke media socrative, terdapat dua pilihan yaitu login sebagai *teacher* dan login sebagai *student*. Selanjutnya jika ingin membuat soal, maka login dengan *teacher* login dan mengikuti proses masuk tersebut. Setelah login perlu diingat *username* atau nama *room* yang telah dibuat karena hal tersebut yang nantinya akan digunakan oleh siswa dalam mengisi soal.



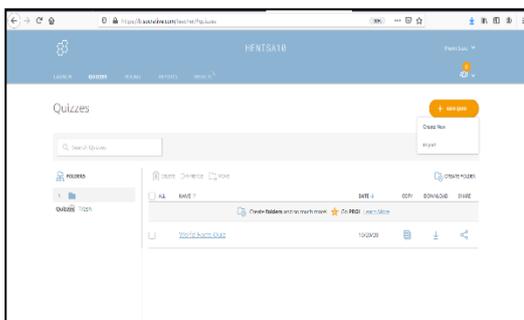
Gambar 1. Tampilan pada saat login



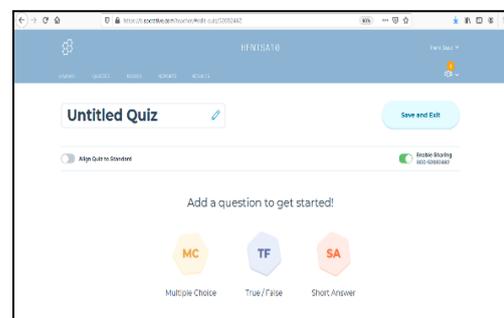
Gambar 2. Tampilan setelah login

3. Membuat kuis

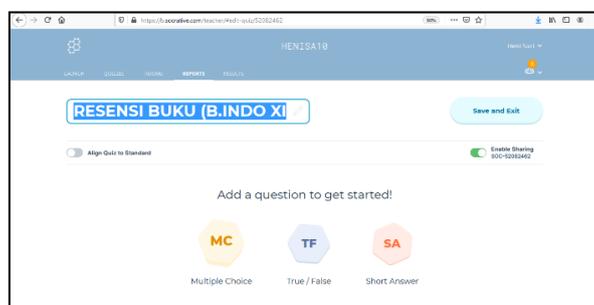
Selanjutnya adalah klik *quizzes*. Pada bagian ini merupakan bagian yang digunakan untuk membuat kuis. Untuk membuatnya klik *quiz*, *add quiz* lalu *create new* untuk membuat kuis. Setelah itu ubah *untitled quiz* menjadi judul kuis yang akan dibuat sesuai dengan materi. Peneliti di sini menggunakan materi resensi buku dalam pembuatan kuis, untuk itu judul yang dibuat adalah Resensi Buku.



Gambar 3. Tampilan untuk membuat kuis



Gambar 4. Tampilan pada saat ingin mengubah judul



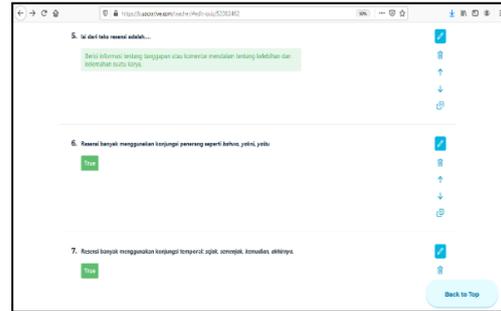
Gambar 5. Tampilan setelah judul diubah

4. Membuat soal kuis

Pada bagian ini adalah pembuatan soal. Pembuatan soal di media *socrative* ini dapat dibuat dengan bervariasi, adapun itu yakni, pilihan ganda, isian dan benar/salah. Peneliti membuat 10 soal secara bervariasi. Soal nomor 1-5 berbentuk pilihan ganda, soal nomor 6 berbentuk isian dan soal nomor 7-10 berbentuk benar/salah. Setelah semua soal selesai dibuat lalu klik *save and exit*, untuk menyimpan dan keluar dari halaman pembuatan soal. Dalam pembuatan soal, kita dapat langsung memberikan jawaban. Agar soal tersebut dapat terdeteksi jawabannya oleh siswa ketika ia menjawab yang benar atau yang salah.



Gambar 6. Pembuatan soal pilihan ganda



Gambar 7. Pembuatan soal isian dan benar/salah

5. Membagikan kuis

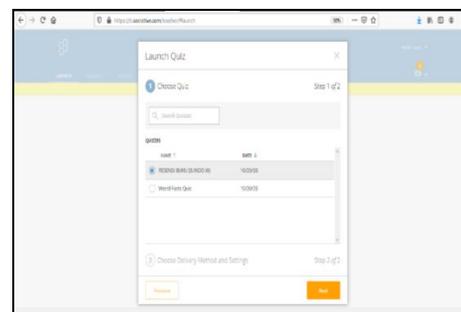
Setelah membuat kuis, maka kuis tersebut dibagikan kepada murid. Murid yang berada di kelas tersebut akan dapat mengakses soal yang telah dibuat oleh guru tersebut. Setelah *save* beralih ke *launch* untuk membagikan soal, lalu klik *quiz*. Selanjutnya, klik soal yang telah dan akan dibagikan, lalu *next* untuk beralih ke langkah berikutnya dan klik opsi seperti pada gambar 10.

Require names untuk menampilkan nama siswa pada saat ia sudah mengisi kuis dan tertera dikolom data progress (lihatgambar 11). *Show final score* untuk menampilkan nilai siswa ketika mereka telah mengisi jawaban kuis dengan benar atau salah yang nantinya muncul di bagian halaman pada saat siswa telah mengisi semua soal. Setelah itu, klik *start* dan soal berhasil dibagikan. Lalu pergi ke halaman *result* untuk melihat progress dari kuis tersebut.

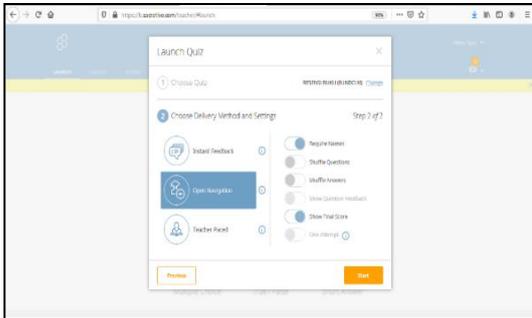
Halaman tersebut menampilkan data siswa yang telah mengisi kuis. Gambar 11 adalah kolom yang berisikan data siswa serta jawaban yang telah mengisi kuis. Gambar 11 masih kosong karena soal baru dibagikan dan belum ada siswa yang mengisi.



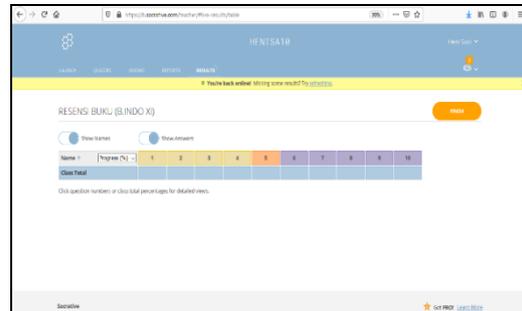
Gambar 8. Launch untuk membagikan soal



Gambar 9. Tampilan ketika memilih kuis yang akan dibagikan.



Gambar 10. Tampilan kuis berhasil dipilih

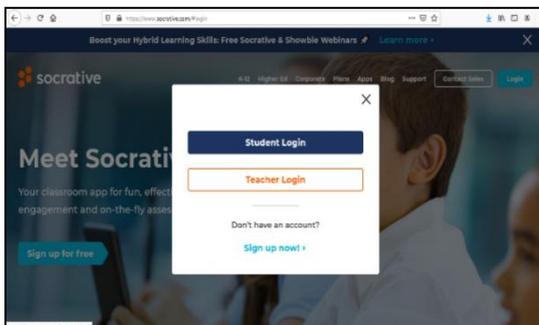


Gambar 11. Tampilan kuis telah berhasil dibagikan

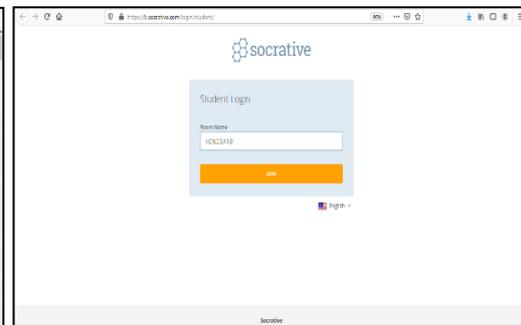
6. Login sebagai *Student*

Setelah login sebagai teacher, maka kita dapat juga login sebagai student atau siswa untuk mengisi kuis yang telah dibuat oleh guru. Jika kita membuka melalui web maka kita membuka halaman internet yang baru. Agar bisa login kembali menggunakan socrative sebagai student, namun tidak berdampak *log out* dari halaman teacher. Langkah pertama, seperti semula kita mengunjungi *socrative.com*.

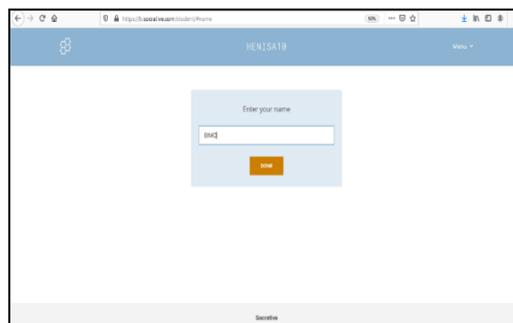
Lalu, login sebagai student. Setelah itu, masukkan *room name* guru dan yang terakhir masukkan nama siswa.



Gambar 12. Login sebagai student



Gambar 13. Masukkan room name guru

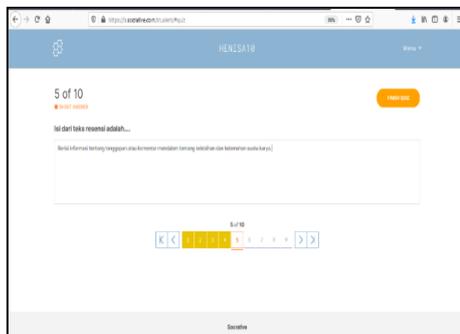


Gambar 14. Masukkan nama siswa yang akan mengisi soal

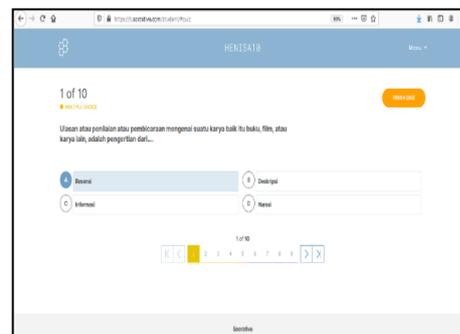
7. Mengisi Soal

Setelah melakukan proses masuk, selanjutnya para siswa dihadirkan secara otomatis soal yang telah dibuat oleh guru. Diberikan secara otomatis karena siswa memasukkan room name guru, jadi soal kuis tersebut hadir secara otomatis. Pada pengisian soal siswa seperti mengisi soal online pada biasanya, untuk pilihan ganda (*multiple choice*), maka mereka hanya mengklik salah satu jawaban yang benar dari keempat pilihan tersebut (lihat gambar 15).

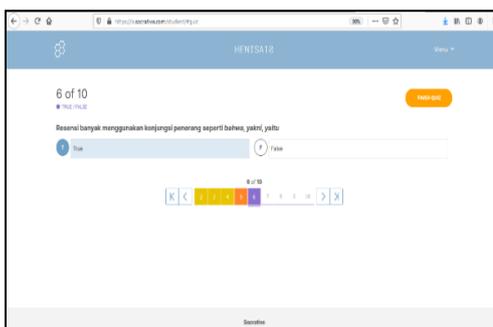
Begitupun dengan soal isian singkat (*short answer*), maka siswa mengisinya dengan menggunakan jawaban singkat sesuai dengan yang diminta oleh guru (lihat gambar 16). Terakhir, pada pengisian soal benar/salah (*true/false*) para siswa memilih salah satu jawaban dari dua pilihan yakni benar atau salah (lihat gambar 17). Setelah semua soal telah dijawab secara keseluruhan, Langkah selanjutnya adalah mengklik *finish*, untuk menandakan bahwa siswa telah selesai mengerjakan.



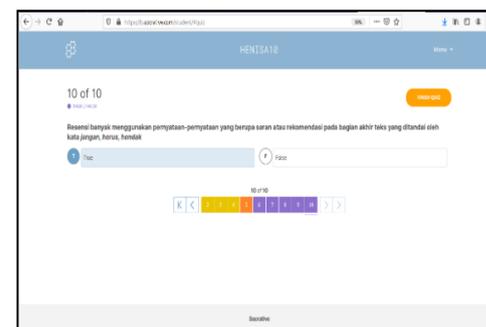
Gambar 15. Kuis pilihan ganda (*multiple choice*) singkat (*short answer*)



Gambar 16. Tampilan kuis isian singkat



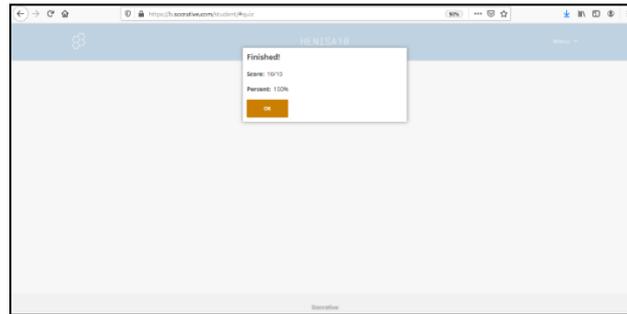
Gambar 17. Kuis benar/salah (*true/false*)



Gambar 18. Tampilan kuis telah selesai dikerjakan

8. Selesai Mengerjakan

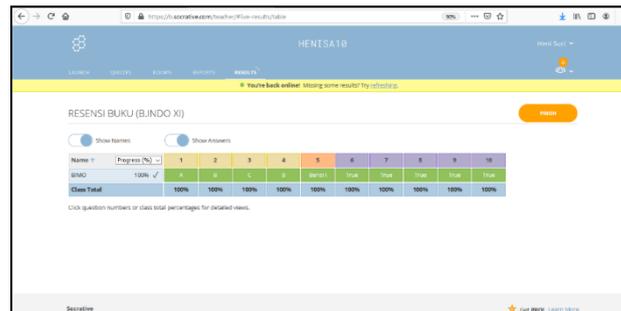
Setelah mengisi soal, siswa selanjutnya dapat mengetahui nilai akhir yang dihasilkan dari pengisian soal tersebut. Hal ini dampak dari guru yang menyertakan *show final score* pada pembuatan soal.



Gambar 19. Siswa telah selesai mengisi dan nilai telah keluar

9. Guru mengetahui data siswa yang telah mengisi

Guru tidak hanya selesai pada pembuatan soal saja. Guru juga melihat progress siswa dalam mengisi soal tersebut. Melihat siapa saja yang telah mengisi soal kuis tersebut dan berapa nilai yang didapat oleh mereka. Maka, guru login kembali dengan melalui login teacher, lalu ke bagian result. Maka akan terlihat data anak yang telah mengisi soal kuis. Tetapi, guru jangan terlebih dahulu mengklik *finish* sebelum semua peserta didiknya mengisi soal kuis tersebut, karena hal tersebut akan berdampak pada hilangnya soal yang dibagikan dan data progress siswa yang telah mengisi soal. Guru harus memastikan terlebih dahulu apakah peserta didiknya telah selesai semua mengisi soal tersebut.



Gambar 20. Progress siswa telah terisi

Pembahasan ini tidak hanya cukup sampai pada penggunaan media *socratives* saja. Sesuai judul, maka pembahasan ini juga akan meluas pemanfaatan media evaluasi pembelajaran *socrative*.

B. Pemanfaatan Media Evaluasi Pembelajaran *Socrative*

Pemanfaatan media dalam pembelajaran merupakan salah satu kawasan atau domain dalam Teknologi Pembelajaran. Pemanfaatan adalah aktivitas menggunakan proses dan sumber untuk belajar (Miftah, 2014). Pemanfaatan media pembelajaran ini dapat mempermudah proses pembelajaran antara guru dengan peserta didik. Pemanfaatan media ini dapat digunakan pula di saat pembelajaran yang mengharuskan *online*. Dapat pula digunakan pada waktu apabila kuis yang dilaksanakan malam hari, jadi guru dan siswa hanya perlu mengakses media ini tanpa harus tatap muka.

1. Tidak berbayar

Socrative merupakan media pembuatan kuis yang bertujuan untuk latihan soal para siswa atau yang sering disebut sebagai *student response*. Penggunaan media ini dapat diakses tanpa membayar apapun. Meskipun pengguna tidak membayar apapun pada saat mengakses media ini, namun, *tools assessment* cukup membuat pengguna media ini mudah dalam proses pembuatan.

2. Tidak harus mengunduh aplikasi

Dalam mengakses media *socrative* dapat dikatakan mudah. Pengguna dapat mengaksesnya melalui internet atau *web*. Seringkali para siswa mengeluh karena mereka malas untuk mengunduh aplikasi belajar, karena memori penyimpanan *handphone* penuh. Namun, pada saat menggunakan media ini, siswa dan guru tidak perlu untuk mengunduh aplikasinya. Tetapi, akan lebih baik jika mengunduh aplikasinya.

3. Kuis bervariasi

Pembuatan kuis dengan menggunakan media ini dapat dibuat secara bervariasi. Kuis yang dibuat menggunakan media ini dapat dibuat dengan tiga bentuk, yakni pilihan ganda (*multiple choice*), isian singkat (*short answer*) dan benar/salah (*true false*). Bentuk tersebut dapat digunakan agar para siswa mampu berpikir dan tidak asal dalam mengisi. Namun, kuis ini tidak mengharuskan ketiga bentuk tersebut dihadirkan secara keseluruhan dalam kuis tersebut. Pembuat kuis dapat mengatur dalam pembuatan kuis dengan mengetahui tingkat kesulitan siswa.

4. Dapat digunakan untuk pembelajaran *offline*/tatap muka

Meskipun media ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran *online*, namun, media ini dapat pula digunakan pada saat pembelajaran *online*. Bagi guru, jika mengalami kesulitan dalam membuat soal agar terlihat rapi dan merasa kesulitan dalam pembuatannya jika melalui *microsoft word*, maka media ini dapat dijadikan sebagai alternatif dalam pembuatan latihan soal. Soal-soal yang telah dibuat dapat diunduh dan diperbanyak dengan bantuan *printer*. Hasilnya seperti di bawah ini.

socrative Name _____
Date _____
Score _____

RESENSI BUKU (B.INDO XI)

1. Ulasan atau penilaian atau pembicaraan mengenai suatu karya baik itu buku, film, atau karya lain, adalah pengertian dari...

A Resensi
 B Deskripsi
 C Informasi
 D Narasi

2. Judul, identitas buku, pembahasan, inti, keunggulan buku, kekurangan buku, dan penutup merupakan sistematika dari...

A Deskripsi
 B Resensi
 C Informasi
 D Narasi

3. Berdasarkan objek karyanya, resensi terdiri atas bermacam-macam jenis yaitu...

A Resensi koran dan novel
 B Resensi kumpulan cerpen dan koran
 C Resensi novel dan kumpulan cerpen
 D Resensi film dan drama

4. Berdasarkan objek tanggapannya, resensi terdiri atas bermacam-macam jenis yaitu...

A Resensi koran, novel, dan drama
 B Resensi, film, drama, dan buku ilmu pengetahuan
 C Resensi film, drama, dan novel
 D Resensi novel, kumpulan cerpen dan buku ilmu pengetahuan

5. Isi dari teks resensi adalah...

6. Resensi banyak menggunakan konjungsi penerang seperti *bahwa*, yakni, yaitu

T True
 F False

7. Resensi banyak menggunakan konjungsi temporal: *sejak*, *sementara*, *kemudian*, *akhirnya*.

T True
 F False

8. Resensi juga banyak yang menggunakan kata serapan yang berasal dari bahasa asing (bahasa Inggris) yang ejaannya disesuaikan dengan kaidah kebahasaan Indonesia, seperti *Afgan* dan *Tajiks* yang merupakan nama negara.

T True
 F False

9. Resensi banyak menggunakan konjungsi penyebab: *karena*, *sebab*

T True
 F False

10. Resensi banyak menggunakan pernyataan-pernyataan yang berupa saran atau rekomendasi pada bagian akhir teks yang ditandai oleh kata *jangan*, *herus*, *hendak*

T True
 F False

Gambar di atas merupakan hasil soal yang telah dibuat. Siswa dapat langsung mengisi jawaban pada lembar soal tersebut.

5. Cocok digunakan pada pembelajaran bahasa

Dalam dunia pendidikan, mata pelajaran bahasa merupakan mata pelajaran yang wajib didapatkan oleh setiap pelajar di Indonesia. Hal tersebut sangat tidak mungkin untuk ditinggalkan. Mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang berbasis materi yang tidak dapat dibahas dengan satu kali pertemuan, perlu berkali-kali pertemuan agar siswa memiliki kemampuan berbahasa yang baik dan benar, maka untuk pembelajarannya pun tidak hanya diperlukan satu kali. Maka pemberian materi harus dilakukan dengan cara siswa berlatih mengisi soal sebagai evaluasi siswa dalam mengikuti materi tersebut. Media *Socrative* cocok digunakan untuk pembelajaran bahasa di sekolah, karena soal-soal yang dibuat merupakan bentuk uraian yang tidak menghadirkan angka seperti matematika dan bidang sejenisnya. Selain itu, dengan media ini para siswa dapat menjadikan tolok ukur dalam proses pembelajaran bahasa.

Penutup

Media *socrative* merupakan media yang cocok digunakan sebagai media evaluasi para siswa setelah diberikan materi oleh guru. Dalam membuat soal di medianya pun tidak terlalu sulit, bahkan dapat dikatakan mudah dan tidak bertele-tele. Langkah-langkahnya pun seperti pembuatan kuis pada umumnya di aplikasi atau media lain. Selain itu, dalam pembuatannya, guru dapat membuat soal dengan tiga bentuk sekaligus. Dalam penggunaan suatu media pembelajaran pasti terdapat manfaat dari media tersebut. Begitupun dengan media *socrative* yang memiliki banyak manfaat dalam penggunaannya, yakni dapat digunakan sebagai pembelajaran tatap muka dan juga sebagai pembelajaran berbahasa.

Daftar Pustaka

- Huda, I. A. (2020). "Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi(Tik) Terhadap Kualitas Pembelajaran". *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 1(2), 143–149.
- Miftah, M. (2014). "Pemanfaatan Media Pembelajaran untuk Peningkatan Kualitas Belajar Siswa". *Jurnal Kwangsan*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v2i1.11>.
- Suhara, A. M., Permana, I., & Firmansyah, D. (2019). "Penerapan *E-Learning Socrative* dalam Pembelajaran Bahasa". *Semantik*, 8.