

Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Socrative untuk Pendidikan Agama Kristen

Krismayanti Mesa Ewanan¹, Yohana Pare Tasik², Nofriani Manopo³, Junita Bura Sirenden⁴, Irfandi Rombe Payung⁵

^{1,2,3,4,5} Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Kristen, Program Studi Pendidikan Agama Kristen, Institut Agama Kristen Negeri (IAKN) Toraja, Tana Toraja, Indonesia

Email: ¹ rimea081122@gmail.com, ² yohanaparetasik25@gmail.com, ³ mnofryany@gmail.com, ⁴ junitaburasirenden@gmail.com, ⁵ payungirvandi@gmail.com

(* : coresponding author)

Abstrak—Penelitian ini bertujuan menganalisis implementasi media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Socrative dalam Pendidikan Agama Kristen (PAK). Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi pustaka melalui penelaahan berbagai jurnal ilmiah, buku, dan sumber akademik yang relevan dengan media pembelajaran interaktif, aplikasi Socrative, dan pembelajaran PAK. Analisis dilakukan dengan mengidentifikasi, mengelompokkan, dan mensintesis berbagai temuan literatur berdasarkan tema yang berkaitan dengan karakteristik, pemanfaatan, dan relevansi Socrative dalam pembelajaran PAK. Hasil kajian menunjukkan bahwa Socrative memiliki potensi sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan partisipasi peserta didik, mendukung pemahaman materi, memberikan evaluasi formatif dan umpan balik secara cepat, serta menyediakan ruang refleksi terhadap nilai-nilai Kristiani. Fitur seperti *Quiz*, *Quick Question*, *Instant Feedback*, dan *Exit Ticket* dapat disesuaikan dengan tahapan dan tujuan pembelajaran PAK. Pemanfaatan Socrative tidak hanya mendukung aspek kognitif, tetapi dapat diarahkan untuk menghubungkan materi pembelajaran dengan penerapan nilai Kristiani dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, Socrative dapat menjadi media pendukung pembelajaran PAK yang lebih interaktif dan berpusat pada peserta didik, dengan tetap menempatkan guru sebagai fasilitator utama dalam proses pembentukan iman dan karakter.

Kata Kunci: Socrative, Pembelajaran Digital, Media Pembelajaran Interaktif.

Abstract—This study aims to analyze the implementation of interactive learning media based on the Socrative application in Christian Religious Education (CRE). This study employs a qualitative approach using a literature review method by examining various scholarly journals, books, and academic sources relevant to interactive learning media, the Socrative application, and CRE. The analysis was conducted by identifying, categorizing, and synthesizing findings from the literature based on themes related to the characteristics, utilization, and relevance of Socrative in CRE learning. The findings indicate that Socrative has the potential to serve as an interactive learning medium that can increase student participation, support content comprehension, provide formative assessment and immediate feedback, and facilitate reflection on Christian values. Features such as *Quiz*, *Quick Question*, *Instant Feedback*, and *Exit Ticket* can be adapted to the stages and objectives of CRE learning. The use of Socrative not only supports the cognitive aspects of learning but can also be directed toward connecting learning materials with the application of Christian values in students' daily lives. Thus, Socrative can serve as a supporting medium for more interactive and student-centered CRE learning while maintaining the teacher's role as the primary facilitator in the formation of students' faith and character.

Keywords: Socrative, Digital Learning, Interactive Learning Media.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Kehadiran teknologi memberikan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan proses pembelajaran yang lebih fleksibel, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik pada era digital (Baroroh dkk., 2024). Pembelajaran tidak lagi terbatas pada penyampaian materi secara konvensional, tetapi dapat memanfaatkan berbagai platform digital untuk membangun interaksi, memberikan pengalaman belajar, serta melakukan evaluasi secara lebih cepat. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan juga menuntut guru untuk tidak hanya memiliki kemampuan pedagogis, tetapi mampu memilih dan mengintegrasikan media digital secara tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Perubahan tersebut juga memiliki implikasi terhadap Pendidikan Agama Kristen (yang selanjutnya disingkat PAK). Pembelajaran PAK pada hakikatnya tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan keagamaan, tetapi juga berkaitan dengan pembentukan iman, karakter, sikap, dan kemampuan peserta didik untuk menerapkan nilai-nilai Kristiani dalam kehidupan sehari-hari (Daniyati dkk., 2023). Oleh karena itu, pembelajaran PAK membutuhkan proses yang memungkinkan peserta didik terlibat secara aktif dalam memahami materi, memberikan respons, berdiskusi, melakukan refleksi, dan menghubungkan pembelajaran dengan pengalaman kehidupan. Dalam konteks perkembangan teknologi, guru PAK dituntut untuk mampu memanfaatkan media digital secara kontekstual tanpa mengabaikan tujuan spiritual dan pedagogis dari pembelajaran. Kajian mengenai transformasi digital dalam pendidikan agama Kristen menunjukkan bahwa teknologi dapat membuka peluang untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik, tetapi penggunaannya tetap perlu diarahkan agar tidak mengurangi kedalaman spiritual dan relasi interpersonal dalam proses pendidikan.

Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi yang dapat mendukung pembelajaran interaktif adalah penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis respons peserta didik (Abidin, 2016). Media semacam ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga memberikan jawaban, mengemukakan pemahaman, memperoleh umpan balik, dan mengikuti evaluasi secara langsung. Pembelajaran yang melibatkan respons peserta didik secara aktif berpotensi menciptakan suasana belajar yang lebih partisipatif. Dalam pembelajaran PAK, pola interaksi tersebut dapat dikembangkan melalui pertanyaan yang tidak hanya menguji pengetahuan faktual, tetapi juga mendorong peserta didik memahami makna ajaran Kristen serta merefleksikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk mendukung kebutuhan tersebut adalah Socrative. Socrative merupakan aplikasi pembelajaran yang memungkinkan guru membuat dan melaksanakan aktivitas interaktif seperti kuis, pertanyaan singkat, *exit ticket*, dan aktivitas *Space Race*. Aplikasi ini juga memungkinkan guru memperoleh respons peserta didik secara langsung serta menyediakan laporan hasil aktivitas pembelajaran. Karakteristik tersebut menjadikan Socrative tidak hanya dapat digunakan sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai media yang mendukung interaksi dan umpan balik selama proses pembelajaran.

Sejumlah penelitian menunjukkan adanya potensi Socrative dalam mendukung proses pembelajaran. Penelitian tentang penggunaan Socrative sebagai *student response system* menunjukkan bahwa penggunaannya dapat mendukung partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran (Abdullah dkk., 2021). Penelitian lain menemukan bahwa penggunaan Socrative dalam asesmen formatif dapat memberikan umpan balik secara cepat dan membantu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif. Dalam pembelajaran sains, penggunaan Socrative juga dilaporkan dapat mendorong *self-assessment* dan partisipasi aktif melalui visualisasi data secara langsung. Sementara itu, penelitian di Indonesia mengenai pengembangan asesmen formatif berbasis Socrative menunjukkan bahwa media tersebut dinilai layak digunakan untuk mendukung pengalaman belajar peserta didik.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian mengenai Socrative masih berfokus pada penggunaannya sebagai media asesmen atau alat evaluasi dalam berbagai mata pelajaran. Kajian literatur terbaru juga menunjukkan bahwa penelitian mengenai Socrative banyak menempatkannya sebagai alat evaluasi digital yang berkaitan dengan umpan balik, hasil belajar, dan keterlibatan peserta didik. Sementara itu, kajian yang secara khusus menganalisis pemanfaatan Socrative sebagai media pembelajaran interaktif dalam konteks Pendidikan Agama Kristen masih relatif terbatas. Kondisi tersebut menunjukkan adanya ruang kajian untuk menghubungkan potensi teknologi Socrative dengan karakteristik dan tujuan pembelajaran PAK yang tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga pembentukan sikap, karakter, dan refleksi iman.

Penggunaan Socrative dalam PAK juga perlu dipahami secara kritis. Kemampuan aplikasi dalam memberikan kuis, respons langsung, dan umpan balik tidak secara otomatis menjamin tercapainya tujuan pendidikan agama. Pertanyaan yang diberikan melalui aplikasi harus dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik materi PAK. Penggunaan Socrative dapat diarahkan untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi Alkitab, memantik diskusi mengenai nilai-nilai Kristiani, mengetahui pemahaman awal, memberikan evaluasi formatif, maupun mengembangkan pertanyaan reflektif (Sholakhudin dkk., 2025). Dengan demikian,

teknologi berfungsi sebagai media pendukung proses pembelajaran, sedangkan guru tetap memiliki peran penting dalam memberikan bimbingan, keteladanan, interpretasi, dan pendalaman makna pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini penting dilakukan untuk mengkaji bagaimana media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Socrative dapat diimplementasikan dalam Pendidikan Agama Kristen. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi pustaka untuk menganalisis berbagai literatur yang berkaitan dengan media pembelajaran interaktif, penggunaan Socrative, teknologi pendidikan, dan Pendidikan Agama Kristen. Kajian ini diarahkan untuk mengidentifikasi karakteristik dan potensi Socrative, bentuk implementasinya dalam pembelajaran PAK, manfaat yang dapat diberikan terhadap interaktivitas dan evaluasi pembelajaran, serta tantangan yang perlu diperhatikan dalam penggunaannya. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan menganalisis implementasi media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Socrative dalam Pendidikan Agama Kristen serta mengidentifikasi relevansinya terhadap kebutuhan pembelajaran PAK di era digital.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi pustaka (*library research*). Metode ini dipilih karena penelitian bertujuan memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai implementasi media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Socrative dalam Pendidikan Agama Kristen melalui penelaahan berbagai sumber ilmiah yang relevan. Data penelitian diperoleh dari berbagai literatur, seperti artikel jurnal nasional dan internasional, buku, prosiding, serta sumber ilmiah lainnya yang membahas media pembelajaran interaktif, teknologi pendidikan, aplikasi Socrative, dan Pendidikan Agama Kristen. Literatur yang digunakan dipilih berdasarkan relevansi dengan fokus penelitian, kredibilitas sumber, serta keterkaitannya dengan permasalahan yang dikaji.

Pengumpulan data dilakukan melalui penelusuran, pembacaan, pencatatan, dan pengelompokan informasi dari sumber-sumber literatur yang telah dipilih (Yaniawati, 2023). Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan analisis isi (*content analysis*) dengan mengidentifikasi gagasan, temuan, dan konsep yang berkaitan dengan penggunaan Socrative sebagai media pembelajaran interaktif. Selanjutnya, informasi tersebut dikategorikan ke dalam beberapa tema, yaitu karakteristik media pembelajaran interaktif, fitur dan fungsi aplikasi Socrative, implementasi Socrative dalam pembelajaran, serta relevansinya dengan tujuan dan karakteristik Pendidikan Agama Kristen. Hasil analisis kemudian disintesis secara deskriptif untuk memperoleh pemahaman mengenai potensi, manfaat, keterbatasan, dan implikasi penggunaan Socrative dalam mendukung pembelajaran Pendidikan Agama Kristen.

3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

3.1 Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pendidikan karena berfungsi sebagai sarana yang membantu guru menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik secara lebih efektif (Al, 2019). Media dapat berupa alat, bahan, maupun teknologi yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, pikiran, minat, dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Kehadiran media pembelajaran dapat membantu mengkonkretkan materi yang bersifat abstrak, menyederhanakan informasi yang kompleks, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih beragam. Dengan pemilihan media yang sesuai, proses pembelajaran tidak hanya bergantung pada komunikasi verbal antara guru dan peserta didik, tetapi dapat didukung oleh berbagai bentuk penyajian informasi yang memungkinkan peserta didik memahami materi melalui pengalaman belajar yang lebih bervariasi. Oleh sebab itu, media pembelajaran memiliki kedudukan strategis dalam membantu tercapainya tujuan pembelajaran.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, media pembelajaran mengalami perkembangan dari bentuk konvensional menuju media berbasis digital. Media digital memungkinkan materi pembelajaran disajikan melalui teks, gambar, audio, video, animasi, kuis, simulasi, maupun berbagai aktivitas yang dapat diakses menggunakan perangkat digital. Perubahan

ini memberikan peluang bagi guru untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih fleksibel dan menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik yang semakin akrab dengan teknologi. Namun, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran tidak cukup hanya dengan memindahkan materi dari media cetak ke media digital. Teknologi perlu digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang memungkinkan peserta didik berinteraksi dengan materi, guru, dan lingkungan belajarnya secara lebih aktif (Anitah, 2009). Dalam konteks inilah media pembelajaran interaktif menjadi salah satu bentuk media digital yang memiliki relevansi dalam perkembangan pembelajaran saat ini.

Media pembelajaran interaktif dapat dipahami sebagai media yang memungkinkan terjadinya hubungan timbal balik antara peserta didik dengan materi pembelajaran, sistem media, maupun guru selama proses pembelajaran. Berbeda dengan media yang hanya menyampaikan informasi secara satu arah, media interaktif memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memberikan respons, menjawab pertanyaan, memilih jawaban, mengerjakan aktivitas, memperoleh umpan balik, serta mengetahui hasil dari aktivitas yang dilakukan. Interaktivitas tersebut memungkinkan peserta didik menjadi bagian aktif dari proses pembelajaran. Peserta didik tidak hanya menerima materi, tetapi juga melakukan tindakan sebagai respons terhadap informasi yang diterimanya. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih partisipatif karena proses belajar berlangsung melalui keterlibatan peserta didik secara langsung.

Karakteristik media pembelajaran interaktif dapat dilihat dari adanya interaksi, respons, umpan balik, fleksibilitas aktivitas, dan keterlibatan aktif peserta didik. Media interaktif memungkinkan guru memberikan pertanyaan atau aktivitas dan memperoleh respons peserta didik dalam waktu yang relatif cepat. Umpan balik yang diberikan melalui media juga dapat membantu peserta didik mengetahui tingkat pemahamannya terhadap materi. Selain itu, media interaktif dapat memberikan variasi aktivitas pembelajaran sehingga proses belajar tidak berlangsung secara monoton. Dalam pembelajaran berbasis teknologi, bentuk interaksi tersebut dapat diwujudkan melalui kuis digital, pertanyaan langsung, permainan edukatif, simulasi, diskusi, survei, maupun evaluasi formatif. Keberadaan berbagai bentuk aktivitas tersebut memberikan peluang kepada guru untuk memilih strategi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik materi yang disampaikan.

Fungsi media pembelajaran interaktif tidak terbatas pada penyampaian materi, tetapi juga mencakup fungsi sebagai sarana membangun perhatian, meningkatkan motivasi, memfasilitasi partisipasi, memberikan pengalaman belajar, serta membantu proses evaluasi (Hodriana & Listia, 2020). Media interaktif dapat membuat peserta didik terlibat dalam aktivitas yang membutuhkan respons sehingga pembelajaran menjadi lebih dinamis. Ketika peserta didik diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan dan memperoleh umpan balik secara langsung, guru dapat mengetahui bagian materi yang telah dipahami maupun yang masih mengalami kesulitan. Informasi tersebut dapat digunakan untuk menentukan tindakan pembelajaran berikutnya. Dengan demikian, media interaktif dapat mendukung proses evaluasi formatif karena guru tidak harus menunggu sampai akhir pembelajaran untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik.

Penggunaan media interaktif juga memiliki hubungan dengan peningkatan partisipasi peserta didik. Dalam pembelajaran konvensional, partisipasi sering kali didominasi oleh peserta didik tertentu yang lebih aktif berbicara atau menjawab pertanyaan (Siwi Widi Asmoro, 2019). Sebaliknya, media digital interaktif dapat memberikan kesempatan kepada seluruh peserta didik untuk memberikan respons secara bersamaan. Kondisi tersebut dapat memperluas kesempatan berpartisipasi karena peserta didik dapat memberikan jawaban melalui perangkat masing-masing tanpa harus menunggu giliran berbicara. Bagi peserta didik yang cenderung pasif dalam pembelajaran tatap muka, mekanisme respons digital dapat menjadi alternatif untuk tetap terlibat dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, media interaktif dapat menjadi salah satu strategi untuk membangun lingkungan belajar yang lebih inklusif dan partisipatif.

Selain meningkatkan partisipasi, media pembelajaran interaktif dapat mendukung pemberian umpan balik secara lebih cepat. Umpan balik merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran karena membantu peserta didik mengetahui kesalahan, memperbaiki pemahaman, dan mengembangkan kemampuan belajar. Bagi guru, respons peserta didik dapat menjadi sumber informasi untuk mengevaluasi efektivitas penyampaian materi. Dengan adanya umpan balik yang cepat, guru dapat melakukan penyesuaian pembelajaran secara langsung, misalnya memberikan penjelasan tambahan terhadap konsep yang belum dipahami atau memberikan pengayaan bagi

peserta didik yang telah mencapai tujuan pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan bahwa media interaktif dapat mendukung terjadinya proses pembelajaran yang bersifat responsif terhadap kebutuhan peserta didik.

Dalam konteks PAK, penggunaan media pembelajaran interaktif memiliki relevansi yang cukup penting. Pembelajaran PAK tidak hanya bertujuan menyampaikan pengetahuan mengenai Alkitab dan ajaran iman Kristen, tetapi juga diarahkan pada pembentukan sikap, karakter, nilai, dan kemampuan peserta didik dalam menerapkan iman Kristen dalam kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu, pembelajaran PAK membutuhkan proses yang memungkinkan peserta didik aktif memahami, mempertanyakan, mendiskusikan, dan merefleksikan materi yang dipelajari. Pembelajaran PAK yang hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan berpotensi membuat peserta didik memahami materi secara teoritis tanpa memperoleh kesempatan yang memadai untuk menghubungkannya dengan pengalaman kehidupan. Media interaktif dapat menjadi salah satu sarana untuk menjembatani materi pembelajaran dengan pengalaman peserta didik melalui pertanyaan, aktivitas, dan refleksi yang kontekstual.

Pemanfaatan media digital dalam PAK juga dapat memberikan ruang bagi guru untuk mengembangkan bentuk pembelajaran yang lebih variatif. Misalnya, ketika membahas tema kasih, pengampunan, kejujuran, tanggung jawab, atau kepedulian terhadap sesama, guru dapat menggunakan pertanyaan interaktif untuk mengetahui pemahaman peserta didik sekaligus menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata. Pertanyaan yang diberikan tidak harus selalu berbentuk pilihan ganda, tetapi dapat dikembangkan menjadi pertanyaan yang mendorong peserta didik memberikan pendapat atau melakukan refleksi. Dengan demikian, media digital dapat digunakan bukan hanya untuk menguji apakah peserta didik mengetahui suatu konsep, tetapi juga untuk mendorong mereka mempertimbangkan bagaimana nilai tersebut dapat diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari.

Namun demikian, penggunaan media pembelajaran interaktif dalam PAK perlu ditempatkan secara proporsional. Teknologi pada dasarnya merupakan alat yang digunakan untuk mendukung proses pendidikan, bukan tujuan utama pembelajaran. Penggunaan media digital tidak secara otomatis menghasilkan pembelajaran yang efektif apabila tidak disertai perencanaan pedagogis yang tepat. Guru perlu menentukan tujuan pembelajaran, memilih jenis aktivitas yang sesuai, menyusun pertanyaan yang bermakna, serta mengarahkan hasil aktivitas digital pada proses diskusi dan refleksi (Putri, 2023). Hal ini menjadi semakin penting dalam PAK karena aspek iman, karakter, dan penghayatan nilai Kristiani tidak dapat diukur secara utuh hanya melalui jawaban kuis atau skor evaluasi.

Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif dalam PAK perlu dipahami sebagai sarana pendukung yang dapat memperkuat proses pembelajaran, bukan sebagai pengganti peran guru. Guru PAK tetap memiliki peran penting dalam memberikan penjelasan, membangun relasi, memberikan keteladanan, mengarahkan diskusi, serta membantu peserta didik memahami makna pembelajaran dalam perspektif iman Kristen (Danyati dkk., 2023). Media digital dapat memperluas ruang interaksi dan memberikan informasi mengenai respons peserta didik, sedangkan proses pendalaman makna, pembentukan karakter, dan refleksi iman tetap membutuhkan keterlibatan pedagogis guru. Integrasi antara teknologi, strategi pembelajaran, dan peran guru menjadi faktor penting agar penggunaan media interaktif benar-benar memberikan kontribusi terhadap tujuan Pendidikan Agama Kristen.

Berdasarkan uraian tersebut, media pembelajaran interaktif memiliki potensi untuk mendukung pembelajaran PAK yang lebih aktif, partisipatif, dan reflektif. Karakteristik interaktif yang memungkinkan adanya respons dan umpan balik dapat membantu guru menciptakan pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat dalam proses belajar. Potensi tersebut menjadi dasar untuk mengkaji lebih lanjut aplikasi Socrative sebagai salah satu media pembelajaran digital yang menyediakan berbagai fitur interaktif. Socrative dapat dianalisis bukan hanya berdasarkan fungsi teknologinya, tetapi berdasarkan sejauh mana fitur yang dimilikinya dapat diintegrasikan dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Kristen.

3.2 Aplikasi Socrative sebagai Media Pembelajaran

a. Pengertian dan Karakteristik Socrative

Socrative merupakan aplikasi pembelajaran berbasis digital yang dapat digunakan guru untuk melaksanakan kuis, penilaian secara langsung, serta berbagai aktivitas pembelajaran yang memungkinkan peserta didik memberikan respons melalui perangkat digital (Saccani dkk., 2026). Socrative dirancang sebagai *student response system* yang memungkinkan guru memperoleh informasi mengenai respons dan pemahaman peserta didik selama proses pembelajaran. Melalui Socrative, guru dapat membuat aktivitas pembelajaran sendiri, mengatur ruang pembelajaran (*room*), mengundang peserta didik untuk bergabung, kemudian menjalankan berbagai aktivitas melalui perangkat yang digunakan peserta didik. Peserta didik dapat bergabung melalui nama *room* yang diberikan guru atau melalui kode QR yang tersedia pada aktivitas tertentu. Karakteristik utama Socrative terletak pada kemampuannya menghubungkan aktivitas guru dengan respons peserta didik secara langsung sehingga guru dapat memantau proses pembelajaran secara lebih cepat. Socrative juga menyediakan hasil dan laporan aktivitas yang dapat digunakan untuk melihat perkembangan pemahaman peserta didik.

Sebagai media pembelajaran, Socrative memiliki karakteristik yang berbeda dari media digital yang hanya digunakan untuk menyajikan materi. Socrative lebih menekankan pada interaksi, respons, evaluasi, dan umpan balik. Guru dapat memberikan pertanyaan kepada peserta didik dan memperoleh respons secara langsung melalui sistem. Dengan demikian, aplikasi ini dapat digunakan untuk membangun pola pembelajaran yang bersifat dua arah (Arfanaldy dkk., 2024). Peserta didik tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi dituntut untuk memberikan respons terhadap pertanyaan atau aktivitas yang diberikan. Karakteristik tersebut menjadikan Socrative memiliki potensi untuk mendukung pembelajaran aktif karena proses pembelajaran dapat berlangsung melalui siklus pemberian pertanyaan, pemberian respons, penerimaan umpan balik, dan tindak lanjut dari guru.

b. Cara Kerja Socrative dalam Pembelajaran

Penggunaan Socrative dalam pembelajaran pada dasarnya dimulai dari guru yang membuat atau memilih aktivitas yang akan digunakan. Guru kemudian mengaktifkan aktivitas tersebut pada *room* yang tersedia. Peserta didik bergabung ke dalam *room* menggunakan perangkat digital dan memasukkan nama *room* atau menggunakan kode QR yang diberikan guru. Setelah peserta didik terhubung, aktivitas pembelajaran dapat dimulai. Pada saat aktivitas berlangsung, jawaban atau respons peserta didik akan masuk ke sistem dan dapat dipantau oleh guru melalui tampilan hasil secara langsung. Mekanisme tersebut memungkinkan guru mengetahui respons peserta didik tanpa harus menunggu seluruh proses pembelajaran selesai.

Dalam pelaksanaannya, guru dapat menentukan cara penyajian aktivitas sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pada kuis, misalnya, guru dapat menggunakan mode *Instant Feedback* sehingga peserta didik memperoleh informasi mengenai benar atau salahnya jawaban setelah memberikan respons (Fredy Meyer & Yulina Tiwery, 2025). Guru juga dapat menggunakan *Teacher Paced* apabila ingin mengendalikan alur pertanyaan satu per satu sehingga seluruh peserta didik membahas pertanyaan yang sama pada waktu yang sama. Sementara itu, *Open Navigation* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengatur alur pengerjaan secara lebih mandiri. Pilihan tersebut menunjukkan bahwa Socrative tidak hanya menyediakan aktivitas, tetapi juga memberikan fleksibilitas kepada guru dalam mengatur bagaimana aktivitas pembelajaran dilaksanakan.

Cara kerja tersebut memungkinkan Socrative digunakan pada berbagai tahap pembelajaran. Pada awal pembelajaran, guru dapat menggunakannya untuk mengetahui pengetahuan awal peserta didik. Pada tahap inti, Socrative dapat digunakan untuk memeriksa pemahaman terhadap materi yang sedang dipelajari. Pada akhir pembelajaran, aplikasi dapat digunakan untuk melakukan evaluasi maupun memperoleh refleksi peserta didik. Dengan demikian, Socrative dapat ditempatkan sebagai media yang mendukung keseluruhan proses pembelajaran, bukan hanya sebagai alat untuk memberikan nilai.

c. Fitur-Fitur Socrative

Socrative menyediakan beberapa fitur yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Fitur-fitur tersebut memberikan variasi aktivitas sehingga guru dapat menyesuaikan penggunaan aplikasi dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Beberapa fitur yang relevan antara lain *Quiz*, *Quick Question*, *Instant Feedback*, *Exit Ticket*, dan *Space Race*, serta laporan hasil pembelajaran.

1) Quiz

Fitur *Quiz* memungkinkan guru membuat aktivitas evaluasi yang terdiri atas berbagai jenis pertanyaan. Socrative menyediakan bentuk pertanyaan seperti pilihan ganda, benar-salah, dan jawaban singkat. Guru dapat menggunakan kuis yang telah dibuat sebelumnya atau membuat kuis baru sesuai dengan materi pembelajaran. Dalam pelaksanaannya, guru dapat menentukan cara peserta didik mengerjakan kuis, termasuk pemberian umpan balik, pengaturan alur pertanyaan, serta pemantauan hasil secara langsung (Jhuniati dkk., 2024). Fitur ini dapat digunakan untuk evaluasi formatif maupun evaluasi terhadap pemahaman materi setelah proses pembelajaran.

Dalam konteks pembelajaran, fitur *Quiz* memiliki potensi untuk membuat proses evaluasi lebih interaktif. Peserta didik tidak hanya mengerjakan soal dalam bentuk lembar kerja, tetapi memberikan respons melalui perangkat digital dan dapat memperoleh umpan balik sesuai dengan pengaturan guru. Bagi guru, hasil kuis dapat memberikan informasi mengenai tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi. Oleh sebab itu, *Quiz* dapat digunakan bukan hanya untuk menentukan hasil akhir pembelajaran, tetapi juga untuk mengidentifikasi konsep yang masih belum dipahami peserta didik.

2) Quick Question

Quick Question merupakan fitur yang dapat digunakan guru untuk memperoleh respons peserta didik secara cepat. Guru dapat memberikan pertanyaan secara lisan, menuliskannya di papan, atau menampilkannya kepada peserta didik, kemudian peserta didik memberikan jawaban melalui Socrative. Fitur ini dapat menggunakan bentuk pilihan ganda, benar-salah, maupun jawaban singkat. Respons peserta didik dapat ditampilkan secara langsung melalui *Live Results*, sehingga guru dapat segera melihat kecenderungan jawaban peserta didik.

Keberadaan *Quick Question* memungkinkan guru melakukan pemeriksaan pemahaman secara spontan tanpa harus membuat kuis secara lengkap terlebih dahulu. Guru dapat menghentikan penjelasan pada bagian tertentu, memberikan satu pertanyaan, kemudian melihat respons peserta didik sebelum melanjutkan pembelajaran (Mutjahidin dkk., 2025). Dengan cara demikian, *Quick Question* dapat menjadi sarana untuk membangun interaksi selama proses pembelajaran dan membantu guru menentukan apakah suatu materi perlu dijelaskan kembali atau dapat dilanjutkan.

3) Instant Feedback

Instant Feedback merupakan salah satu karakteristik penting Socrative yang memungkinkan peserta didik memperoleh informasi mengenai jawaban yang diberikan secara langsung setelah menjawab pertanyaan. Dalam mode ini, peserta didik dapat mengetahui apakah respons yang diberikan benar atau salah dan, apabila tersedia, dapat memperoleh penjelasan yang telah disiapkan oleh guru. Pada saat yang sama, guru dapat memantau perkembangan respons peserta didik melalui hasil secara langsung.

Umpan balik secara langsung memiliki peran penting dalam proses pembelajaran karena peserta didik dapat segera mengetahui tingkat pemahamannya. Bagi guru, respons tersebut dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan tindak lanjut. Dengan demikian, *Instant Feedback* dapat mendukung pembelajaran yang bersifat formatif karena proses evaluasi tidak hanya menghasilkan skor, tetapi memberikan informasi yang dapat digunakan untuk memperbaiki proses belajar.

4) Exit Ticket

Exit Ticket merupakan fitur yang dapat digunakan pada akhir pembelajaran untuk memperoleh umpan balik dari peserta didik mengenai proses pembelajaran yang telah berlangsung. Socrative menyediakan tiga pertanyaan dalam format *Exit Ticket*, yaitu mengenai tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi, hal yang dipelajari dalam pembelajaran, serta pertanyaan yang ditentukan oleh guru. Respons tersebut dapat dilihat oleh guru melalui hasil aktivitas dan selanjutnya digunakan untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran serta bagian yang masih membutuhkan penjelasan.

Fitur ini memiliki potensi yang cukup besar untuk pembelajaran yang membutuhkan refleksi. Guru tidak hanya dapat mengetahui apakah peserta didik memahami materi, tetapi juga dapat meminta peserta didik mengungkapkan apa yang diperoleh dari pembelajaran. Dalam konteks PAK, fungsi tersebut dapat dikembangkan lebih lanjut dengan pertanyaan yang mengarahkan peserta didik untuk merefleksikan nilai atau pesan yang dipelajari serta hubungannya dengan kehidupan sehari-hari.

5) Space Race

Space Race merupakan aktivitas berbasis kuis yang memungkinkan peserta didik bekerja dalam kelompok dalam suasana kompetitif. Guru dapat menentukan jumlah kelompok dan memilih kuis yang akan digunakan. Peserta didik kemudian menjawab pertanyaan dan perkembangan masing-masing kelompok dapat ditampilkan melalui sistem. Socrative juga memungkinkan pengaturan waktu dalam aktivitas *Space Race*.

Fitur ini memberikan variasi terhadap pembelajaran karena aktivitas evaluasi dapat dikombinasikan dengan kerja sama dan kompetisi kelompok. Penggunaan *Space Race* dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik apabila dirancang dengan tujuan pembelajaran yang jelas. Namun, unsur kompetitif perlu digunakan secara proporsional agar peserta didik tidak hanya berorientasi pada kemenangan atau kecepatan menjawab, tetapi tetap memperhatikan pemahaman terhadap materi.

6) Laporan Hasil Pembelajaran

Selain menyediakan aktivitas pembelajaran, Socrative juga menyediakan fitur laporan yang memungkinkan guru melihat dan menyimpan hasil aktivitas yang telah dilaksanakan. Laporan dapat memberikan informasi mengenai respons peserta didik, skor, jumlah jawaban benar, serta persentase jawaban benar pada setiap pertanyaan. Laporan juga dapat tersedia dalam beberapa bentuk sehingga dapat digunakan untuk melihat hasil individual maupun gambaran hasil kelas.

Fitur laporan memberikan keuntungan dalam proses evaluasi karena guru dapat menggunakan data hasil pembelajaran untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman peserta didik. Hasil tersebut dapat menjadi dasar untuk menentukan tindak lanjut seperti pengulangan materi, remedial, pengayaan, atau perubahan strategi pembelajaran. Dengan demikian, data yang dihasilkan Socrative tidak hanya berfungsi sebagai dokumentasi nilai, tetapi dapat digunakan sebagai informasi pedagogis dalam pengambilan keputusan pembelajaran.

d. Kelebihan Socrative sebagai Media Pembelajaran

Socrative memiliki beberapa kelebihan yang menjadikannya relevan sebagai media pembelajaran interaktif. Pertama, aplikasi ini memungkinkan guru memperoleh respons peserta didik secara langsung sehingga proses pemantauan pemahaman dapat dilakukan selama pembelajaran berlangsung. Kedua, variasi aktivitas yang tersedia memungkinkan guru menyesuaikan penggunaan Socrative dengan tujuan pembelajaran (Fredy Meyer & Yulina Tiwery, 2025). Ketiga, adanya umpan balik dan laporan hasil dapat membantu guru melakukan evaluasi secara lebih sistematis. Keempat, penggunaan perangkat digital dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang berbeda dari evaluasi konvensional sehingga dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik apabila dirancang dengan strategi pembelajaran yang tepat.

Sejumlah penelitian mengenai penggunaan Socrative juga memberikan indikasi positif terhadap keterlibatan peserta didik. Penelitian pada pembelajaran biomedis menemukan bahwa lebih banyak peserta didik memberikan jawaban ketika menggunakan Socrative dibandingkan format tanya jawab verbal tradisional, serta peserta didik menunjukkan kenyamanan yang lebih tinggi dalam memberikan respons. Penelitian lain yang membandingkan Socrative dengan sistem respons tradisional juga menemukan persepsi peserta didik yang lebih tinggi terhadap pembelajaran aktif dan partisipasi kelas ketika menggunakan Socrative. Temuan tersebut menunjukkan bahwa Socrative memiliki potensi untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang memberikan lebih banyak kesempatan kepada peserta didik untuk merespons.

e. Keterbatasan Socrative

Meskipun memiliki berbagai kelebihan, penggunaan Socrative juga memiliki keterbatasan. Salah satu keterbatasan utama adalah ketergantungannya pada perangkat digital dan koneksi internet. Apabila peserta didik tidak memiliki perangkat yang memadai atau jaringan internet mengalami gangguan, aktivitas pembelajaran dapat terganggu. Selain itu, kemampuan guru dan peserta didik dalam menggunakan teknologi juga dapat memengaruhi efektivitas penggunaan aplikasi. Guru perlu memiliki kemampuan untuk merancang pertanyaan dan aktivitas yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, sedangkan peserta didik perlu memahami cara menggunakan aplikasi agar perhatian mereka tidak lebih banyak tertuju pada aspek teknis.

Keterbatasan lainnya berkaitan dengan karakteristik aktivitas yang cenderung berbasis pertanyaan dan respons. Socrative sangat sesuai untuk pemeriksaan pemahaman, evaluasi formatif, dan pemberian umpan balik, tetapi tidak dapat digunakan sebagai satu-satunya media untuk mengembangkan seluruh kompetensi peserta didik. Pembelajaran yang membutuhkan praktik langsung, interaksi sosial yang mendalam, diskusi panjang, pengamatan perilaku, atau pembentukan karakter tidak dapat sepenuhnya digantikan oleh aktivitas digital. Oleh karena itu, Socrative perlu ditempatkan sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang lebih luas dan dikombinasikan dengan metode lain.

f. Potensi Socrative dalam Menciptakan Pembelajaran Interaktif

Berdasarkan karakteristik dan fitur yang dimilikinya, Socrative memiliki potensi untuk mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih interaktif. Interaktivitas tersebut muncul karena adanya hubungan timbal balik antara guru dan peserta didik melalui aktivitas digital. Guru memberikan pertanyaan atau aktivitas, peserta didik memberikan respons, sistem menampilkan hasil, kemudian guru menggunakan hasil tersebut untuk memberikan umpan balik atau menentukan tindak lanjut. Siklus tersebut memungkinkan proses pembelajaran berlangsung secara lebih responsif terhadap kondisi peserta didik.

Potensi tersebut semakin relevan ketika Socrative digunakan bukan sekadar sebagai alat untuk memberikan kuis, tetapi diintegrasikan dengan strategi pedagogis. Guru dapat menggunakan *Quick Question* untuk mengetahui pemahaman awal, *Quiz* untuk mengevaluasi materi, *Instant Feedback* untuk memberikan respons langsung, *Space Race* untuk membangun aktivitas kelompok, dan *Exit Ticket* untuk memperoleh refleksi pada akhir pembelajaran. Hasil dari seluruh aktivitas tersebut dapat dianalisis melalui laporan untuk membantu guru menentukan tindak lanjut. Dengan demikian, Socrative dapat berfungsi sebagai media yang menghubungkan aktivitas pembelajaran, evaluasi, umpan balik, dan refleksi dalam satu rangkaian proses pembelajaran.

Dalam konteks Pendidikan Agama Kristen, potensi tersebut dapat dikembangkan lebih jauh dengan merancang pertanyaan dan aktivitas yang sesuai dengan tujuan PAK. Socrative tidak harus digunakan hanya untuk menguji hafalan ayat atau pengetahuan mengenai tokoh dan cerita Alkitab, tetapi dapat digunakan untuk memantik pemahaman, analisis, diskusi, dan refleksi terhadap nilai-nilai Kristiani. Dengan demikian, penggunaan Socrative dapat diarahkan untuk mendukung pembelajaran yang aktif sekaligus tetap mempertahankan tujuan pembentukan iman dan karakter. Posisi Socrative dalam pembelajaran PAK dengan demikian bukan sebagai pengganti guru atau proses interaksi pembelajaran, melainkan sebagai media digital yang dapat memperkuat partisipasi, evaluasi, umpan balik, dan refleksi peserta didik.

3.3 Implementasi Socrative dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen

Implementasi Socrative dalam PAK dapat dilakukan dengan mengintegrasikan fitur-fitur aplikasi ke dalam tahapan pembelajaran. Penggunaan Socrative tidak hanya diarahkan untuk mengukur hasil belajar, tetapi juga untuk membangun interaksi, memberikan umpan balik, dan mendorong peserta didik merefleksikan nilai-nilai Kristiani. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai pihak yang aktif dalam proses memperoleh dan mengembangkan pengetahuan. Prinsip tersebut juga memiliki dasar biblis sebagaimana dikatakan dalam Amsal 1:5, “Baiklah orang bijak mendengar dan menambah ilmu dan baiklah orang yang berpengertian memperoleh bahan pertimbangan.” Ayat ini menunjukkan pentingnya proses belajar yang melibatkan keterbukaan untuk belajar, memahami, dan memperoleh pertimbangan.

a. Socrative pada tahap awal pembelajaran

Pada tahap awal, Socrative dapat digunakan untuk mengetahui pengetahuan dan pengalaman awal peserta didik melalui *Quick Question*. Guru dapat mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari, kemudian menggunakan respons peserta didik sebagai dasar untuk mengembangkan apersepsi (Haudi, 2021). Misalnya, pada materi kasih, guru dapat bertanya mengenai pemahaman peserta didik tentang tindakan mengasihi sesama. Pembelajaran kemudian diarahkan pada pemahaman bahwa kasih merupakan bagian penting dari kehidupan orang percaya. Hal tersebut sesuai dengan 1 Yohanes 4:7, “Saudara-saudaraku yang kekasih, marilah kita saling mengasihi, sebab kasih itu berasal dari Allah.” Dengan demikian, respons awal peserta didik dapat menjadi jembatan menuju pemahaman materi berdasarkan perspektif iman Kristen.

b. Socrative pada tahap inti pembelajaran

Pada tahap inti, fitur *Quiz* dapat digunakan untuk menguji pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah disampaikan. Pertanyaan dapat dikembangkan tidak hanya pada tingkat mengingat informasi, tetapi juga pemahaman dan penerapan nilai Kristiani. Misalnya, dalam materi pengampunan, peserta didik dapat diberikan pertanyaan mengenai sikap yang seharusnya dilakukan ketika mengalami konflik dengan orang lain. Materi tersebut dapat dikaitkan dengan Efesus 4:32, “Tetapi hendaklah kamu ... saling mengampuni, sebagaimana Allah di dalam Kristus telah mengampuni kamu.” Dengan cara tersebut, Socrative tidak hanya menjadi alat untuk menguji pengetahuan, tetapi dapat membantu peserta didik menghubungkan materi PAK dengan kehidupan nyata.

c. Socrative sebagai media diskusi dan interaksi

Socrative dapat digunakan sebagai pemantik diskusi melalui pertanyaan singkat yang memungkinkan peserta didik memberikan pendapat. Guru dapat menampilkan atau membacakan suatu situasi, kemudian meminta peserta didik memberikan respons melalui aplikasi. Pada materi kejujuran, misalnya, guru dapat memberikan kasus mengenai tindakan menyontek dan meminta peserta didik menentukan sikap yang tepat. Hasil respons kemudian dibahas bersama dengan mengacu pada prinsip Alkitab, seperti Amsal 12:22, “Orang yang dusta bibirnya adalah kekejian bagi TUHAN, tetapi orang yang berlaku setia dikenan-Nya (Alkitab, 1974)”. Dengan demikian, teknologi berfungsi sebagai pemantik interaksi, sedangkan pendalaman nilai dilakukan melalui diskusi dan bimbingan guru.

d. Socrative sebagai evaluasi formatif dan umpan balik

Socrative dapat digunakan sebagai evaluasi formatif untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik selama proses pembelajaran. Melalui *Quiz* atau *Quick Question*, guru dapat melihat respons peserta didik dan menentukan materi yang perlu diperjelas kembali. Fitur *Instant Feedback* juga dapat membantu peserta didik mengetahui hasil responsnya secara langsung. Dalam konteks PAK, umpan balik tidak hanya diarahkan pada benar atau salahnya jawaban, tetapi dapat digunakan guru untuk memberikan penjelasan dan penguatan mengenai makna nilai Kristiani. Prinsip memberikan respons yang membangun sejalan dengan Amsal 15:23, “Seseorang bersukacita karena jawaban yang diberikannya tepat.”

e. Socrative sebagai sarana refleksi pembelajaran PAK

Pada akhir pembelajaran, *Exit Ticket* dapat digunakan untuk mendorong peserta didik melakukan refleksi terhadap materi yang telah dipelajari. Guru dapat mengajukan pertanyaan seperti, “Apa nilai yang Anda pelajari hari ini?” atau “Bagaimana Anda akan menerapkan nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari?” Pada materi tanggung jawab, misalnya, peserta didik

dapat diminta menuliskan satu tindakan nyata yang akan dilakukan sebagai bentuk tanggung jawab. Demikian pula pada materi manusia sebagai gambar Allah, refleksi dapat diarahkan pada bagaimana peserta didik menghargai sesama. Pemahaman tersebut dapat dikaitkan dengan Kejadian 1:27 yang menyatakan bahwa manusia diciptakan menurut gambar dan rupa Allah.

Pada materi menjaga ciptaan Tuhan, Socrative dapat digunakan untuk mengajak peserta didik merefleksikan tanggung jawab manusia terhadap lingkungan. Pertanyaan dapat diarahkan pada tindakan nyata yang dapat dilakukan di rumah, sekolah, maupun masyarakat. Hal ini relevan dengan Kejadian 2:15, "TUHAN Allah mengambil manusia itu dan menempatkannya dalam taman Eden untuk mengusahakan dan memelihara taman itu." Dengan demikian, aktivitas digital dapat diarahkan pada pembentukan kesadaran dan tindakan nyata, bukan hanya penguasaan pengetahuan.

Berdasarkan uraian tersebut, implementasi Socrative dalam PAK dapat dilakukan melalui tiga fungsi utama, yaitu interaksi, evaluasi, dan refleksi. Fitur *Quick Question* dapat digunakan untuk mengetahui pengetahuan awal dan memantik diskusi, *Quiz* untuk menguji pemahaman, *Instant Feedback* untuk memberikan umpan balik, sedangkan *Exit Ticket* dapat digunakan untuk refleksi. Penggunaan fitur tersebut perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik materi PAK. Dengan demikian, Socrative tidak ditempatkan sebagai pengganti guru maupun proses pembentukan iman, melainkan sebagai media digital yang mendukung peserta didik untuk aktif belajar, memahami nilai Kristiani, dan menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari.

3.4 Relevansi Socrative terhadap Tujuan Pembelajaran PAK

Socrative memiliki relevansi dalam mendukung pembelajaran PAK yang aktif dan partisipatif. Melalui fitur pertanyaan dan kuis, peserta didik dapat memberikan respons secara langsung sehingga tidak hanya menjadi penerima materi, tetapi turut terlibat dalam proses pembelajaran. Interaksi antara guru dan peserta didik juga menjadi lebih dinamis karena respons yang diberikan dapat digunakan sebagai dasar untuk diskusi dan pendalaman materi.

Socrative juga dapat membantu meningkatkan pemahaman materi PAK melalui pertanyaan yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Guru dapat menggunakannya untuk mengukur pemahaman mengenai materi Alkitab sekaligus mengarahkan peserta didik pada penerapan nilai-nilai Kristiani dalam kehidupan. Selain itu, hasil respons peserta didik dapat digunakan sebagai evaluasi formatif untuk mengetahui materi yang telah dipahami dan bagian yang masih perlu diperjelas.

Relevansi lainnya terlihat pada penggunaan Socrative sebagai sarana refleksi. Melalui pertanyaan terbuka atau *Exit Ticket*, peserta didik dapat mengungkapkan apa yang dipelajari dan bagaimana nilai Kristiani tersebut dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan Yakobus 1:22, "Tetapi hendaklah kamu menjadi pelaku firman dan bukan hanya pendengar saja." Dengan demikian, Socrative dapat mendukung pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, tetapi tetap membutuhkan peran guru untuk mengarahkan diskusi, memberikan penguatan, dan menghubungkan hasil pembelajaran dengan tujuan pembentukan iman dan karakter Kristiani.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian pustaka, aplikasi Socrative memiliki potensi sebagai media pembelajaran interaktif dalam PAK. Berbagai fitur seperti *Quiz*, *Quick Question*, *Instant Feedback*, dan *Exit Ticket* dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan partisipasi peserta didik, mengukur pemahaman, memberikan umpan balik, serta mendukung refleksi selama proses pembelajaran. Implementasinya dapat dilakukan pada tahap awal, inti, maupun akhir pembelajaran dengan menyesuaikan fitur dan aktivitas dengan tujuan pembelajaran PAK.

Penggunaan Socrative dalam PAK tidak hanya diarahkan pada pencapaian aspek pengetahuan, tetapi juga dapat menjadi sarana untuk menghubungkan materi pembelajaran dengan nilai-nilai Kristiani dan kehidupan sehari-hari. Meskipun memiliki keterbatasan, terutama terkait perangkat, koneksi internet, dan kemampuan literasi digital, Socrative dapat menjadi media pendukung pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Oleh karena itu, keberhasilan pemanfaatannya sangat bergantung pada kemampuan guru PAK dalam merancang pertanyaan dan aktivitas yang interaktif, kontekstual, serta tetap berorientasi pada pertumbuhan iman dan karakter peserta didik.

REFERENSI

- 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. <https://doi.org/10.70713/publikan.v11i1.14951>
- Abidin, Z. (2016). Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran. *Edcomtech*, 1(1), 9–20.
- Al, M. A. et. (2019). *Penerapan Media Pembelajaran untuk Belajar dalam Kelas*. 1386–1391.
- Alkitab. (1974). Lembaga Alkitab Indonesia.
- Anitah, S. (2009). *Teknologi Pembelajaran*. Yuma Pustaka.
- Arfanaldy, S. R., Suhirman, L., Kurniawati, I., & Abdurahman, A. (2024). *Buku Ajar Model dan Strategi Pembelajaran*. PT Sonpedia Publishing Indonesia.
- Baroroh, A. Z., Kusumastuti, D. A., & Kamal, R. (2024). Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Bahasa*, 2(4), 269–270.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Fredy Meyer & Yulina Tiwery. (2025). Pengabdian Masyarakat: Penggunaan Platform Socrative Sebagai Media Pembelajaran dan Penilaian Digital yang Efektif. *Ekspresi : Publikasi Kegiatan Pengabdian Indonesia*, 2(2), 33–38. <https://doi.org/10.62383/ekspresi.v2i2.587>
- Haudi. (2021). *Strategi Pembelajaran*. CV Insan Cendekia Mandiri.
- Hodriana, & Listia, W. N. (2020). *Media Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini*. Penerbit Adab.
- 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. <https://doi.org/10.23887/iji.v5i3.85958>
- Mutjahidin, S., Astuti, R. P. F., & Puspananda, D. R. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Socrative terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Akuntansi. *Prosiding Seminar Nasional (Kolaborasi Pendidikan Dan Dunia Industri)*, 3(1), 656–663. <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/KPDI/article/view/3560>
- Putri, R. A. (2023). Pengaruh Teknologi dalam Perubahan Pembelajaran di Era Digital. *Journal of Computers and Digital Business*, 2(3), 105–111. <https://doi.org/10.56427/jcbd.v2i3.233>
- Saccani, A., Rahma Sudarni, A., & Ekarini, F. (2026). Studi Literatur Analisis Penggunaan Aplikasi Socrative Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran. *ADIDAYA : Aplikasi Pendidikan dan Sosial Budaya*, 3(1), 24–30. <https://doi.org/10.58466/a1808677>
- Sholakhudin, F., Wahyuni, S., Suci, D. N., & Fitriyah, I. (2025). Developing Socrative as a grammar assessment platform for senior high school students. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 99–108. <https://doi.org/10.21831/jk.v9i1.81095>
- Siwi Widi Asmoro. (2019). *Desain Multimedia Interaktif*. ANDI.
- Yaniawati, R. P. (2023). *Penelitian Studi Kepustakaan (Library Research)*. Lingkungan Dosen FKIP Unpas.