



## **Pelatihan Aplikasi Socrative bagi Guru dan Siswa Sebagai Upaya Meningkatkan Mutu Pembelajaran di SMKS YAPIM Siak Hulu Provinsi Riau**

**Johari Afrizal\*, Yulianto, Arimuliani Ahmad**

Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Islam Riau, Indonesia.

\*Corresponding Author. Email: [johariafrizal@edu.uir.ac.id](mailto:johariafrizal@edu.uir.ac.id)

**Abstract:** This service activity aims to increase the knowledge and skills of teachers and students in using socrative as an effort to improve the quality of learning at Yapim Siak Hulu Vocational School, Riau Province. The method of implementing this service used training and mentoring with stages, namely preparation, implementation, and evaluation. The instrument of evaluation for this activity was a questionnaire which was analyzed descriptively. The results of this activity showed that teachers at Yapim Vocational School were able to use socrative, such as creating quizzes and running them online. Socrative also helped them assess students' abilities directly so they could provide feedback effectively. Meanwhile for students, Socrative had provided a new learning experience for them, learning that was fun and not boring. With this activity, it is hoped that it could help teachers improve their skills in the field of ICT while increasing their students' interest and motivation to learn.

**Abstrak:** Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dan siswa dalam menggunakan aplikasi socrative sebagai upaya meningkatkan mutu pembelajaran di SMKS Yapim Siak Hulu Provinsi Riau. Metode pelaksanaan pengabdian ini menggunakan pelatihan dan pendampingan dengan tahapan yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Adapun instrumen evaluasi kegiatan ini menggunakan angket yang dianalisis secara deskriptif. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa guru-guru di SMKS Yapim mampu menggunakan aplikasi socrative, seperti membuat quiz dan menjalankannya secara daring. Aplikasi socrative ini juga membantu mereka dalam menilai kemampuan siswa secara langsung sehingga mereka bisa memberikan umpan balik secara efektif. Sementara untuk siswa, aplikasi socrative ini telah memberikan pengalaman belajar yang baru bagi mereka, belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan. Dengan adanya kegiatan ini, diharapkan dapat membantu guru-guru dalam meningkatkan keterampilan mereka dalam bidang TIK sekaligus meningkatkan minat dan motivasi belajar siswanya.

### **Article History:**

Received: 20-01-2024  
Reviewed: 31-03-2024  
Accepted: 24-04-2024  
Published: 15-05-2024

### **Key Words:**

Training; Application;  
Socrative; Learning  
Quality.

### **Sejarah Artikel:**

Diterima: 20-01-2024  
Direview: 31-03-2024  
Disetujui: 24-04-2024  
Diterbitkan: 15-05-2024

### **Kata Kunci:**

Pelatihan; Aplikasi;  
Socrative; Mutu  
Pembelajaran.

**How to Cite:** Afrizal, J., Yulianto, Y., & Ahmad, A. (2024). Pelatihan Aplikasi Socrative bagi Guru dan Siswa Sebagai Upaya Meningkatkan Mutu Pembelajaran di SMKS YAPIM Siak Hulu Provinsi Riau. *Jurnal Pengabdian UNDIKMA*, 5(2), 300-307. doi:<https://doi.org/10.33394/jpu.v5i2.10613>



<https://doi.org/10.33394/jpu.v5i2.10613>

This is an open-access article under the [CC-BY-SA License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



## **Pendahuluan**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada saat ini telah mempengaruhi hampir semua bidang kehidupan kita. Salah satunya adalah bidang pendidikan (Johari et al, 2020; Sukmana & Suartama, 2019). Khusus dalam proses pembelajaran, guru-guru pada saat ini selain berhadapan dengan perkembangan teknologi yang begitu pesat, mereka juga harus berhadapan dengan siswa yang sudah terbiasa dengan penggunaan alat-alat teknologi tersebut. Generasi sekarang sangat familiar dengan berbagai macam alat teknologi seperti smartphone, laptop, internet dll. Alat-alat teknologi ini bukan merupakan hal yang baru bagi mereka. Boleh dikatakan bahwa hampir semua anak usia sekolah, terutama di perkotaan



sudah biasa dengan alat teknologi seperti smartphone dan lain-lainnya untuk berbagai keperluan seperti berkomunikasi, bersosialisasi, mencari informasi, hiburan dan lain sebagainya (Wahyuni et al., 2019). Wahyuni et al (2019) menambahkan bahwa potensi ini sebenar bisa dimanfaatkan oleh para pendidik dengan cara mengarahkan siswanya dalam menggunakan alat-alat teknologi tersebut untuk kepentingan pembelajaran, jadi bukan hanya untuk kepentingan komunikasi atau hiburan saja.

Guru sebagai seorang pelaksana pendidikan perlu melakukan inovasi dalam proses pembelajaran, yang bisa diwujudkan dalam bentuk metode, strategi ataupun media pembelajaran yang pada akhirnya berujung pada orientasi peningkatan mutu pembelajaran. Oleh karena itu, seorang guru perlu melakukan perubahan dengan memanfaatkan teknologi untuk memodifikasi media ataupun metode pembelajaran dalam rangka memberikan pelayanan kepada siswanya. Selain itu, hal ini juga sebagai salah satu wujud dalam rangka mendukung kerangka pendidikan abad 21 yaitu pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran (Farhana et al., 2021).

Sejalan dengan itu, untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan tersebut, guru dituntut untuk menguasai teknologi. Mereka diharapkan mampu untuk membekali dan menyiapkan peserta didiknya untuk menjadi generasi yang cerdas, trampil dan menguasai teknologi (Suhara et al., 2020). Namun begitu, masih banyak para pendidik yang belum mampu untuk mengadaptasi model pembelajaran guna untuk mengakomodasi pembelajaran generasi sekarang. Salah satu penyebabnya adalah mereka belum memiliki kemampuan yang memadai untuk mengintegrasikan teknologi pendidikan ke dalam proses pembelajaran (Hadi et al., 2020 ; Johari afrizal, et al, 2020 ; Johari afrizal, et al, 2023). Menurut Fitriyadi (2013), secara umum tingkat penguasaan teknologi bagi guru-guru di Indonesia masih tergolong rendah. Padahal mereka harus mampu menggunakan alat-alat teknologi pendidikan tersebut dalam proses pembelajaran supaya peserta didiknya ikut merasakan pengalaman belajar yang menyenangkan (Abdullah et al., 2021). Oleh karena itu sangat perlu diadakan pelatihan bagi guru-guru guna untuk meningkatkan pengetahuan mereka dalam hal penggunaan alat-alat teknologi yang bisa diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran di kelas ataupun di luar kelas. Untuk keperluan ini, banyak terdapat berbagai macam aplikasi online yang bisa digunakan oleh guru supaya pembelajarannya tidak membosankan dan menarik bagi siswanya antara lain Google classroom, Edmodo, Kahoot, Moodle, Socrative dan lain sebagainya.

Socrative adalah sistem respons siswa berbasis cloud yang dikembangkan pada tahun 2010 (Tütüncü & Aksu, 2018) Dengan socrative, guru bisa membuat kuis sederhana yang dapat dilihat oleh siswa dengan cepat melalui laptop atau melalui komputer tablet kelas atau smartphone mereka sendiri. (Maesaroh et al., 2020). Siswa bisa mengakses pertanyaan yang diberikan oleh guru melalui kode Room, dan jawaban atau respon dari mereka segera terlihat di komputer guru. Guru dapat membuat kuis berupa pilihan ganda, benar/salah, dan satu kalimat dengan umpan balik ke setiap murid (Esteves et al., 2018). Siswa juga dapat bekerja sama dengan menggunakan Space Race kolaboratif untuk menjawab pertanyaan dengan cepat dalam tim. Guru dapat dengan mudah mengakses hasil kompetisi ini secara real time dan dapat menentukan tim siswa. Kemudian guru dapat melihat data kuis di microsoft excel dan mendownloadnya. Jika diperlukan tindakan lebih lanjut, guru dapat mengirim melalui email.(Abdullah et al., 2021).

Socrative dapat diakses di tiga sistem operasi teratas: Windows, Apple, dan chrome. Tidak perlu mengunduh. Diperlukan browser web yang menggunakan HTML-5 untuk mengaksesnya semua fungsi. Socrative juga dapat digunakan di berbagai perangkat keras:



desktop, smartphone, tablet, dan telepon selular (Dervan, 2014; Awedh et al., 2014). Socrative dapat digunakan oleh guru dan siswa. Bisa digunakan untuk pelajar di taman kanak-kanak hingga kelas 12. Socrative memberikan peluang bagi semua siswa—apa pun levelnya—untuk melacak dan memahami kemajuan mereka. Hal ini untuk meningkatkan pemerataan dalam pendidikan, karena guru dapat mengasah siswa dengan konten yang menantang. RPP dapat disusun dengan lebih baik karena fitur umpan balik yang disediakan oleh Socrative, berupa laporan dari Socrative. Kuis juga dapat diberikan untuk memberi siswa pengalaman belajar yang lebih menarik.

SMKS Yapim merupakan sekolah swasta yang terletak di Siak Hulu provinsi Riau. Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan kepala sekolah bahwa ada beberapa masalah yang dapat diidentifikasi antara lain; (1) minimnya tingkat pemahaman rata-rata guru tentang dan siswanya tentang penerapan internet dan pemahaman akan media pembelajaran yang berbasis e-learning. (2) guru lebih cenderung menggunakan media pembelajaran tradisional yang berbasis papan tulis, sehingga tidak mengembangkan proses berfikir kritis dan kreatif peserta didik. (3) Pembelajaran berfokus pada metode ceramah tanpa melibatkan peserta didik untuk berusaha berfikir kreatif dalam memahami suatu pembelajaran. Dengan demikian siswa menjadi ketergantungan, tidak mandiri, dan tidak bisa berinisiatif karena terbiasa harus diberikan instruksi terlebih dahulu, terutama ketika guru tidak memberikan materi di depan kelas. Oleh karena itu, untuk merealisasikan tujuan pembelajaran seperti ini, maka perlu pembaharuan pada metode pengajaran tradisional ke suatu metode atau media pembelajaran yang sejalan dengan tujuan tersebut. Salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan adalah aplikasi socrative. Adapun tujuan kegiatan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dan siswa di SMKS Yapim dalam menggunakan aplikais socrative berbasis digital sehingga diharapkan berdampak pada peningkatan kualitas pembelajaran.

### **Metode Pengabdian**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan menggunakan metode pelatihan dan pendampingan dengan beberapa tahap yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Sebelum melakukan kegiatan pengabdian, ada tahap persiapan yang dilakukan, yaitu tim pengabdian melakukan peninjauan lokasi tempat pelaksanaan kegiatan dan menyelesaikan administrasi perijinan pada SMKS Yapim sebagai mitra pengabdian. Dari hasil persiapan tersebut tim pengabdian merancang kegiatan pelatihan terhadap guru-guru sebagai mitra PKM. Selanjutnya tim pengabdian melakukan pembuatan materi pelatihan seperti pengenalan tentang socrative, tata cara pembuatan akun, cara membuat soal, membuat quiz, dan pengelolaan hasil kerja siswa. Kemudian materi-materi tersebut diperbanyak dan diberikan kepada guru-guru sebagai panduan bagi mereka ketika kegiatan dilaksanakan.

Tahap berikutnya adalah pelaksanaan kegiatan, dimana dalam proses pelaksanaannya dibagi menjadi beberapa bagian yaitu pemberian materi, demonstrasi, latihan dan pendampingan, serta evaluasi. Pemberian materi dilakukan melalui ceramah bervariasi, dimana guru-guru diberikan pengetahuan pemahaman tentang aplikasi socrative sebagai model pembelajaran yang inovatif. Setiap anggota tim bergantian dalam menyampaikan materi pengabdian. Selanjutnya adalah tahap demonstrasi yakni memanfaatkan aplikasi socrative untuk membantu proses pembelajaran menjadi menyenangkan. Tahap berikutnya adalah latihan dan pendampingan. Pada tahap ini mitra diminta untuk mempraktekkan penerapan aplikasi socrative yang mana dalam proses pelaksanaannya juga melibatkan



sejumlah siswanya. Bagian terakhir dari kegiatan pengabdian ini adalah evaluasi, yakni pencapaian keberhasilan pengabdian yang dilakukan dengan melalui angket yang diisi oleh peserta mitra pengabdian dan kemudian dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif.

### Hasil Pengabdian dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diselenggarakan oleh Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris yang mana bertujuan untuk memberikan pelatihan kepada mitra dalam hal ini guru dan siswa di SMKS Yapim, Siak Hulu Provinsi Riau dalam pengaplikasian aplikasi socrative dalam proses pembelajarannya. Kegiatan ini dilaksanakan pada hari Kamis, 5 Oktober 2023 dimana proses perencanaannya telah dimulai sejak bulan Juli 2023. Kegiatan ini juga dihadiri oleh 15 orang guru SMKS Yapim yang berkumpul dalam satu ruangan di SMKS Yapim, Siak Hulu. Selain guru, kegiatan ini juga melibatkan 30 siswa yang berpartisipasi pada bagian quiz yang sudah disiapkan oleh tim pengabdian, sebagai salah satu bentuk pengaplikasian dari aplikasi socrative tersebut. Melalui kegiatan pengabdian ini diharapkan para guru-guru di SMKS Yapim Siak Hulu, mampu mengaplikasikan aplikasi socrative sekaligus memanfaatkan teknologi informasi dalam mengembangkan metode pembelajaran yang akan digunakan.

Di awal kegiatan, tim pengabdian memberikan materi ceramah yang berupa wawasan pengetahuan kepada mitra tentang pemanfaatan aplikasi socrative sebagai media pembelajaran inovatif. Materi ini meliputi gambaran umum tentang aplikasi socrative, tata cara pembuatan akun, pengelolaan pembelajaran, pembuatan soal, pengelolaan kuis, dan pengelolaan hasil respon siswa pada saat menggunakan aplikasi Socrative.



**Gambar 1. Halaman utama Socrative**

Selanjutnya, untuk mengukur pemahaman terhadap materi yang disampaikan, tim pengabdian secara langsung mendampingi guru-guru dalam penggunaan socrative. Aktifitasnya antara lain adalah membuat akun socrative sebagai siswa dan guru dan mengelola akun socrative agar berfungsi dengan baik. Guru-guru juga diperkenalkan dengan fitur socrative student dan socrative teacher, sehingga mereka dapat mengekspresikan kreativitasnya menggunakan fitur aplikasi Socrative.





**Gambar 2. (a) Pelatihan penggunaan aplikasi socative. (b) Implimentasi pembelajaran berbasis socative di SMKS Yapim**

Setelah semua kegiatan dilakukan, guru-guru diminta untuk mengisi angket yang sudah disediakan oleh tim sebagai bahan evaluasi. Hasil dari angket evaluasi dapat dipresentasikan pada table 1.

**Table 1. Evaluasi kegiatan PKM**

Pernyataan	Sangat setuju (%)	Setuju (%)	Tidak Setuju (%)	Sangat tidak setuju (%)
Materi Pengabdian sudah sesuai dengan kebutuhan Mitra/ Peserta	77,1	21,5	1,4	0
Kegiatan Pengabdian yang dilaksanakan sudah sesuai dengan harapan Mitra	75,8	19,2	5	0
Cara pemateri menyajikan materi pengabdian menarik	88,7	11,3	0	0
Materi yang disajikan cukup jelas dan mudah dipahami	78,8	14,1	7,1	0
Ketersediaan waktu sesuai dengan penyampaian materi dan kegiatan pengabdian	74,5	11,4	24,1	0
Mitra berminat untuk mengikuti kegiatan Pengabdian selama sesuai kebutuhan Mitra/peserta	60,8	39,2	0	0
Anggota Pengabdian yang terlibat dalam kegiatan pengabdian masyarakat memberikan pelayanan sesuai dengan kebutuhan mitra	70,3	29,7	0	0
Kegiatan Pengabdian dilakukan secara berkelanjutan	80,2	19,8	0	0
Setiap keluhan/pertanyaan/permasalahan yang diajukan mitra ditindaklanjuti dengan baik oleh narasumber/anggota pengabdian yang terlibat	82,6	17,4	0	0
Mitra mendapatkan manfaat langsung dari kegiatan pengabdian yang dilaksanakan	70,4	28,5	1,1	0
Kegiatan Pengabdian berhasil meningkatkan pengetahuan mitra	70,4	29,6	0	0
Secara Umum, mitra puas terhadap kegiatan Pengabdian	73,5	26,5	0	0



Berdasarkan hasil evaluasi yang dipaparkan pada tabel 1, mayoritas (98,6%) guru SMK Yapim setuju bahwa materi yang disampaikan pemateri tentang penggunaan socrative sudah sesuai dengan kebutuhan mitra. Hal ini juga terlihat dari reaksi guru-guru yang memutuskan untuk memilih sangat setuju (77,1%) setuju (21,5%). Sementara yang tidak setuju (1,4%). Selanjutnya, guru-guru yakin kegiatan tim pengabdian dapat terlaksana sesuai harapan mereka (90%). Fakta tersebut didukung oleh data yang disajikan pada kolom sangat setuju (75,8%) dan 'setuju (19,2%), sementara yang tidak setuju (5%). Selain itu, materi yang disampaikan tim pengabdian juga menarik, mendapat respon yang sangat positif dari guru-guru (88,7 % sangat setuju dan 11,3% setuju). Selanjutnya, guru-guru menyatakan bahwa konten dari materi yang diberikan jelas dan mudah untuk dipahami dibuktikan dari pilihannya, sangat setuju (78,8 %), setuju (14,1 %), dan tidak setuju (7%). Kemudian waktu yang disediakan sesuai untuk menyampaikan materi dalam kegiatan PKM (74,5% sangat setuju, 11,4% setuju, sementara yang tidak setuju 24,1%). Masalah minat guru-guru untuk mengikuti kegiatan PKM selama sesuai kebutuhannya, 60,8% dari guru-guru menyatakan sangat setuju dan 39,2 % dari mereka menyatakan setuju.

Selanjutnya dalam pernyataan bahwa anggota tim pengabdian terlibat selama kegiatan dan memberikan pelayanan yang memenuhi kebutuhan yang dibutuhkan peserta, juga mendapat respon yang sangat baik (70,3% dari mereka sangat setuju dan 29,7% setuju). Dalam proses kegiatannya mitra berharap kegiatan pengabdian akan berkelanjutan, sehingga ilmu yang mereka dapatkan akan terus berkembang. Menanggapi pernyataan ini, 80,2% guru-guru menyatakan sangat setuju dan selebihnya, 19,8 % dari mereka menyatakan setuju. Selanjutnya, pernyataan tentang semua keluhan atau pertanyaan akan ditindaklanjuti secara memuaskan oleh tim pengabdian yang terkait, 82,6% guru-guru menyatakan sangat setuju dan 17,4 menyatakan setuju. Respon dari guru-guru tentang manfaat langsung yang mereka dapatkan dari kegiatan PKM yang dilaksanakan bahwa 75,4% menyatakan sangat setuju dan 24,6 dari mereka menyatakan setuju. Sementara pernyataan tentang kegiatan PKM yang dilaksanakan telah berhasil meningkatkan ilmu mereka khususnya dalam penggunaan aplikasi socrative, 75,5% gur-guru menyatakan sangat setuju dan selebihnya 25% dari mereka menyatakan setuju. Pernyataan terakhir tentang kepuasan mereka terhadap kegiatan PKM yang dilaksanakan, 80% dari mereka sangat setuju dan 25% menyatakan setuju.

Secara umum dari hasil evaluasi terhadap pelaksanaan kegiatan pengabdian ini yang terkait dengan penggunaan aplikasi socrative mendapat sambutan yang positif dari mitra. Hal ini terlihat dari jawaban-jawaban guru-guru sebagai mitra dalam kegiatan ini. Selain itu, mereka juga sangat antusias dalam mengikuti kegiatan ini dari awal sampai akhir. Situasi ini mungkin juga disebabkan karena mereka memandang aplikasi ini sangat bermanfaat bagi mereka. Socrative memudahkan guru dalam memberikan umpan balik terhadap hasil kerja siswa (Abdullah et al., 2021). Selain itu, socrative juga mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang aktif dan mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran (Kaya & Balta, 2016). Socrative juga dapat meningkatkan kompetensi pedagogi guru terkait penggunaan teknologi (Wahyuni et al., 2019).

Sebagai tindak lanjut dari pelatihan ini telah disepakati bersama antara tim pengabdian dan pihak mitra bahwa kegiatan pengabdian ini akan dilanjutkan dengan pertemuan berikutnya pada setiap akhir semester. Pelatihan selanjutnya akan banyak berfokus pada pemanfaatan aplikasi-aplikasi berbasis online yang lainnya seperti Microsoft Team, Google classroom, Google form, Edmodo dan lain-lainnya.



## Kesimpulan

Kegiatan pengabdian ini telah meningkatkan keterampilan guru-guru di SMKS Yapin terkait dengan penggunaan TIK khususnya penggunaan aplikasi socrative untuk pembelajaran. Mereka mampu menggunakan fitur-fitur socrative, membuat soal dan quiz berbasis socrative serta mampu menggunakan aplikasi socrative ini dalam proses penilaian yang mana memudahkan mereka mengoreksi dan menganalisis hasil kerja siswa. Di sisi lain, kegiatan pengabdian ini juga telah memberikan pengalaman baru bagi siswa karena telah diperkenalkan dengan salah satu aplikasi pembelajaran yang menyenangkan, mudah untuk digunakan, dan tidak membosankan.

## Saran

Saran yang disampaikan berdasarkan hasil pengabdian ini adalah untuk kepala sekolah agar lebih meningkatkan lagi pelatihan-pelatihan bagi guru-guru terutama dalam hal penggunaan aplikasi pembelajaran yang berbasis teknologi seperti socrative, edmodo, kahoot dan lainnya. Hal ini sangat penting demi untuk mendukung proses pembelajaran di era globalisasi ini.

## Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih penulis berikan kepada Direktorat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Islam Riau yang telah memberikan dukungan finansial dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini.

## Daftar Pustaka

- Abdullah, A., Copriady, J., Holiwarni, B., Herdini, H., & Ardiansyah, A. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Socrative Untuk Meningkatkan Literasi Digital Guru di Kecamatan Pangkalan Kuras. *Publikasi Pendidikan*, 11(1), 42. <https://doi.org/10.26858/publikan.v11i1.14951>
- Awedh, M., Mueen, A., Zafar, B., & Manzoor, U. (2014). Using Socrative and Smartphones for the support of collaborative learning. *International Journal on Integrating Technology in Education*, 3(4), 17–24. <https://doi.org/10.5121/ijite.2014.3402>
- Dervan, P. (2014). *Enhancing In-class Student Engagement Using Socrative ( an Online Student Response System ) : A Report* . 6(3).
- Esteves, M., Pereira, A., Veiga, N., Vasco, R., & Veiga, A. (2018). *The Use of New Learning Technologies in Higher Education Classroom : A Case Study*. 8(2), 115–127.
- Farhana, F., Suryadi, A., & Wicaksono, D. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Digital Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Di Smk Atlantis Plus Depok. *Instruksional*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.24853/instruksional.3.1.1-17>
- Fitriyadi, H. (2013). Keterampilan TIK guru produktif SMK di Kabupaten Hulu Sungai Utara dan implementasinya dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 2(2), 213–233. <https://doi.org/10.21831/jpv.v2i2.1033>
- Hadi, F., Syafi'i, A., & Isgandi, Y. (2020). Pelatihan Penerapan Pembelajaran Daring Interaktif Bagi Guru-Guru SD Al Islam Morowudi, Gresik. *To Maega : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 142. <https://doi.org/10.35914/tomaega.v3i2.420>
- Johari A, Ari A, Aini, S (2020). J-SHMIC: Journal of English for Academic. *J-SHMIC: Journal of English for Academic*, 7(1), 66–76. <https://journal.uir.ac.id/index.php/jshmic/article/view/3905>
- Johari A, Rugaiyah, Ahmar E, (2023). *Jurnal Pengabdian UNDIKMA*: 4(2), 378–384.



- Kaya, A., & Balta, N. (2016). Taking advantages of technologies: Using the socrative in English language teaching classes. *International Journal of Social Sciences & Educational Studies*, 2(3), 4–39.
- Maesaroh, M., Faridi, A., & Anggani Linggar Bharati, D. (2020). The effectiveness of socrative and kahoot to teach grammar to students with different interest. *English Education Journal*, 10(3), 366–373. <https://doi.org/10.15294/eer.v10i1.36696>
- Muhammad Ilyas, M. E. P. (2020). J-SHMIC : Journal of English for Academic. *J-SHMIC : Journal of English for Academic*, 7(1), 66–76. <https://journal.uir.ac.id/index.php/jshmic/article/view/3905>
- Pengabdian, J. H. (2023). *Jurnal Pengabdian UNDIKMA*: 4(2), 378–384.
- Suhara, A. M., Firmansyah, D., & Permana, I. (2020). Pelatihan pembelajaran E-learning socrative pada guru bahasa Indonesia Kabupaten Subang. *Abdimas Siliwangi*, 03(02), 415–424.
- Sukmana, A. I. W. I. Y., & Suartama, I. K. (2019). Pengembangan Mobile Learning Berorientasi Model Pembelajaran Flipped Classroom Pada Mata Kuliah Multimedia. *Journal of Education Technology*, 2(1), 45. <https://doi.org/10.23887/jet.v2i1.13808>
- Tütüncü, N., & Aksu, M. (2018). A systematic review of flipped classroom studies in Turkish education. *International Journal of Social Sciences and Education Research*, 4(2), 207–229. <https://doi.org/10.24289/ijsser.405647>
- Wahyuni, S., Mujiyanto, J., Rukmini, D., & Wuli, S. (2019). Persepsi guru terhadap penggunaan Socrative sebagai media penilaian interaktif. *Seminar Nasional Pascasarjana Universitas Negeri Semarang, March*, 309–314.