

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *SOCRATIVE*
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATA
PELAJARAN AKUNTANSI KELAS X SMK PGRI 2
BOJONEGORO**

SKRIPSI



**Diajukan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**

Oleh :

**SYAHRUL MUJTAHIDIN
NIM 21210043**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
IKIP PGRI BOJONEGORO
TAHUN 2024/2025**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *SOCRATIVE*
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATA
PELAJARAN AKUNTANSI KELAS X SMK PGRI 2
BOJONEGORO**

SKRIPSI

**Diajukan kepada IKIP PGRI Bojonegoro
untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam penyelesaian
Program Sarjana**

Oleh

**SYAHRUL MUJTAHIDIN
NIM : 21210043**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
IKIP PGRI BOJONEGORO
TAHUN 2024/2025**

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Socratic* terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Akuntansi Kelas X SMK PGRI 2 Bojonegoro”
Disusun oleh:

Nama : Syahrul Mujtahidin
NIM : 21210043
Program Studi : Pendidikan Ekonomi

untuk disetujui oleh dosen pembimbing skripsi dan diajukan ke tahap ujian skripsi.

Bojonegoro, 30 Juni 2025

Pembimbing I,



Rika Pristian Fitri A. M.Pd.
NIDN.0715068801

Pembimbing II,



Dian Ratna Puspananda. M.Pd.
NIDN 0728118702

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Socratic* terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Akuntansi Kelas X SMK PGRI 2 Bojonegoro” disusun oleh:

Nama : Syahrul Mujtahidin
NIM : 21210043
Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Telah dipertahankan dalam sidang skripsi pada Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, IKIP PGRI Bojonegoro pada hari Rabu tanggal 23 Juli 2025

Bojonegoro, 30 Juli 2025

Ketua,



Dr. Ernia Duwi Saputri, S.Pd., M.H.
NIDN. 0707019001

Sekretaris,



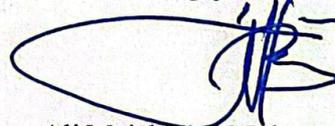
Nur Rohman, M.Pd.
NIDN. 0713078301

Penguji I,



Nur Rohman, M.Pd.
NIDN. 0713078301

Penguji II,



Ali Mujahidin, S.Pd., M. M.
NIDN.0417078206

Rektor,

Dr. Dra. Junarti, M.Pd.
NIP. 196501141991032002

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Dengan ini, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Syahrul Mujtahidin

NIM : 21210043

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Fakultas : Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan Sosial

Demi menjunjung tinggi integritas akademik, dengan tulus dan tanpa ada paksaan dari pihak manapun, saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul:

Pengaruh Penggunaan Media *Socrative* terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Akuntansi Kelas X SMK PGRI 2 Bojonegoro

merupakan hasil karya asli saya sendiri dan semua sumber informasi yang digunakan telah saya cantumkan dengan jelas dalam daftar referensi berdasarkan kode etik ilmiah. Saya menyadari bahwa apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan terkait dengan keaslian karya ini, saya secara pribadi bersedia menerima konsekuensi sesuai dengan peraturan yang berlaku siap menanggung sanksi hukum.

Bojonegoro, 30 Juni 2025



Syahrul Mujtahidin
NIM. 21210043

ABSTRAK

Mujtahidin, Syahrul. 2025. “Pengaruh Penggunaan Media *Socrative* terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Akuntansi Kelas X SMK PGRI 2 Bojonegoro”. Program Studi Pendidikan Ekonomi. Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. IKIP PGRI Bojonegoro. Pembimbing I Rika Pristian Fitri Astuti, M.Pd., Pembimbing II Dian Ratna Puspananda, M.Pd,

Kata Kunci : *Socrative*, Hasil Belajar, SMK PGRI 2 Bojonegoro

Perkembangan teknologi digital mendorong pentingnya penggunaan media interaktif dalam pembelajaran. Di SMK PGRI 2 Bojonegoro, masih ditemukan kendala dalam pembelajaran akuntansi, seperti siswa yang pasif dan lambatnya evaluasi karena metode konvensional masih digunakan. Media *Socrative* hadir sebagai solusi inovatif dengan fitur kuis real-time yang memberikan umpan balik langsung kepada siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Socrative* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi, dengan menggunakan metode kuantitatif deskriptif. Sampel penelitian berjumlah 27 siswa kelas X-MPLB, dan data dikumpulkan melalui pre-test dan post-test menggunakan soal pilihan ganda sebanyak 20 butir. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat peningkatan nilai rata-rata dari 53,33 pada pre-test menjadi 81,48 pada post-test. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media *Socrative* memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian, *Socrative* terbukti dapat menjadi alternatif media evaluasi yang efektif dalam pembelajaran akuntansi, karena mendorong keaktifan siswa, mempercepat proses penilaian, dan meningkatkan pemahaman materi secara menyeluruh.

ABSTRACT

Mujtahidin, Syahrul. 2025. “The Influence of Using Socrative Media on the Learning Outcome accounting subjects of Class X Students of SMK PGRI

2 Bojonegoro”. *Economic Education Study Program. Faculty of Social Sciences Education. IKIP PGRI Bojonegoro. Supervisor I Rika Pristian Fitri Astuti, M.Pd., Supervisor II Dian Ratna Puspananda, M.Pd,*

Keywords : Socrative, Learning Outcomes, SMK PGRI 2 Bojonegoro

The development of digital technology has highlighted the importance of using interactive media in the learning process. At SMK PGRI 2 Bojonegoro, challenges are still encountered in accounting lessons, such as passive students and slow assessment due to the continued use of conventional methods. Socrative emerges as an innovative solution with real-time quiz features that provide immediate feedback to students. This study aims to determine the influence of using Socrative media on students' learning outcomes in accounting subjects. The research employed a descriptive quantitative method with a sample of 27 students from class X-MPLB. Data were collected using pre-test and post-test consisting of 20 validated multiple-choice questions. The analysis results showed an increase in the average score from 53.33 on the pre-test to 81.48 on the post-test. This improvement indicates that the use of Socrative media has a positive impact on students' learning outcomes. Thus, Socrative is proven to be an effective alternative assessment tool in accounting education, as it encourages student engagement, accelerates the evaluation process, and enhances overall understanding of the subject matter.

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Tidak peduli seberapa sulitnya, gunakan kekuatanmu hanya untuk melindungi.

Jangan membenci situasi dimana Anda dilahirkan.”-Takashi Mitsuya

PERSEMBAHAN

Atas ridho Allah SWT yang telah memberikan kemudahan kepada penulis dapat menyelesaikan karya ini maka dengan segala kerendahan hati karya ini saya persembahkan kepada :

- ❖ Untuk diriku sendiri, terima kasih telah bertahan, berjuang, dan tidak menyerah meski berkali-kali ingin berhenti. Perjalanan ini bukan yang paling mudah, tapi kamu berhasil melewatinya. Aku bangga padamu.
- ❖ Ayah dan ibuku tercinta, sosok luar biasa yang selalu menjadi pelita di tengah gelap, yang tak pernah lelah menyemangati dan mendoakanku di setiap langkah.
- ❖ Adikku tercinta, yang menjadi pelengkap kebahagiaan dan sumber semangat dalam hari-hariku. Semoga aku bisa jadi contoh yang baik untukmu.
- ❖ Kakakku yang hebat, terima kasih atas semua dukungan, arahan, dan kasih yang selalu menguatkan, baik saat terjatuh maupun berdiri.
- ❖ Teruntuk seluruh dosen dan staf Prodi Pendidikan Ekonomi IKIP PGRI Bojonegoro
- ❖ Teman-teman seperjuangan Prodi Pendidikan Ekonomi
- ❖ Terimakasih buat temen-temen digrup organisasi jas biru dongker karena *“masih ada hari esok”*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Socrative* terhadap Hasil Belajar Siswa” dengan baik dan tepat waktu. Shalawat serta salam

semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah menjadi teladan bagi umat manusia dalam menuntut ilmu dan berakhlak mulia.

Skripsi ini dapat tersusun berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Dr. Junarti, M.Pd., selaku Rektor IKIP PGRI Bojonegoro, yang telah memberikan fasilitas dan dukungan penuh selama masa studi penulis.
2. Ibu Dr. Ernia Duwi Saputri, M.H., selaku Dekan Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (FPIPS) IKIP PGRI Bojonegoro, yang telah memberikan izin, arahan, dan motivasi selama perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini.
3. Ibu Rika Pristian Fitri Astuti, M.Pd., dan Ibu Dian Ratna Puspananda, M.Pd., selaku dosen Pembimbing penulis, yang telah membimbing dan memberikan masukan yang sangat berarti selama proses penyusunan skripsi ini.
4. Orang tua dan keluarga tercinta, atas doa, kasih sayang, dukungan moral maupun material yang tak pernah putus selama penulis menempuh pendidikan.
5. Sahabat-sahabat dan teman-teman seperjuangan, yang selalu memberikan semangat, bantuan, dan keceriaan selama proses studi, terutama dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Serta seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan di masa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca, khususnya dalam bidang pendidikan.

Bojonegoro, 15 Juli 2025

Syahrul Mujahidin
21210043

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
E. Definisi Operasional.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KAJIAN TEORETIS, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS.....	9
A. Kajian Pustaka.....	9
B. Kajian Teoretis.....	16
C. Kerangka Berpikir.....	31
D. Hipotesis Penelitian.....	32
BAB III METODE PENELITIAN.....	34
A. Pendekatan Penelitian.....	34
B. Tempat dan waktu Penelitian.....	35
C. Populasi, Sampel, dan Sampling.....	36
D. Teknik Pengumpulan Data.....	37
E. Teknik Analisis Data.....	38
F. Teknik Validasi Data.....	39
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	46
A. Hasil Penelitian.....	46
B. Pembahasan.....	58
BAB V PENUTUP.....	62
A. Kesimpulan.....	62
B. Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA.....	64
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	67

DAFTAR TABEL

Table 2.1 Penelitian yang relevan.....	15
Tabel 2.2 Kerangka Berfikir Penelitian.....	32
Table 3.1 Waktu Penelitian.....	35
Tabel 3.2 Kriteria Validitas Isi V Aiken.....	40
Tabel 3.3 Kriteria Validitas Instrumen.....	41
Tabel 3.4 Klasifikasi Indeks Kesukaran Soal.....	42
Tabel 3.5 Klasifikasi Indeks Daya Pembeda.....	43
Tabel 3.6 Kriteria Reliabilitas Soal.....	45
Tabel 4.1 Hasil Pre-test.....	47
Tabel 4.2 Hasil Posttest.....	48
Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas isi.....	49
Tabel 4.4 Interpretasi Nilai Aiken's V.....	49
Tabel 4.5 Hasil Uji Validitas Soal.....	51
Tabel 4.6 Hasil Uji Tingkat Kesukaran.....	52
Tabel 4.7 Hasil Uji Daya Beda.....	53
Tabel 4.8 Hasil Uji Reliabilitas.....	55
Tabel 4.9 Hasil Uji Normalitas.....	56
Tabel 4.10 Hasil Uji Hipotesis (uji t).....	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Halaman Web Socrative.com.....	25
Gambar 2.2 Sign Up Socrative.....	26
Gambar 2.3 Pendaftaran Akun Socrative.....	26
Gambar 2.4 Pendaftaran nama sekolah di Socrative.....	27
Gambar 2.5 Pendaftaran data diri.....	27
Gambar 2.6 Halaman membuat kuis.....	28
Gambar 2.7 Halaman contoh pembuatan soal.....	28
Gambar 2.8 Launching Soal.....	29
Gambar 2.9 Hasil Pengerjaan.....	29

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1.....	68
LAMPIRAN 2.....	71
LAMPIRAN 3.....	72
LAMPIRAN 4.....	73

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Saat ini telah memasuki era digital, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah melebur dengan kehidupan masyarakat. Akibatnya, menguasai teknologi informasi menjadi suatu keharusan bagi sebagian besar masyarakat karena tuntutan kebutuhan. Selanjutnya, terjadi peralihan tatanan dunia di berbagai bidang yaitu dari ranah konvensional menjadi ranah digital (Irwan, 2019). Salah satu bidang yang terkena dampaknya adalah pendidikan. Teknologi informasi dan internet adalah suatu kesatuan yang amat penting, karena hal tersebut dapat menarik minat siswa dalam pembelajaran. Selain itu, internet tidak hanya memberikan akses untuk mendapatkan berbagai macam informasi, tetapi bisa dimanfaatkan oleh sekolah untuk pemberian tugas, penilaian, ujian, dan segala kegiatan yang menunjang kegiatan sekolah dan pembelajaran. Sesuai dengan yang diungkapkan oleh Eastmond (1998) bahwa internet menjanjikan melahirkan pembelajaran aktif dan pengalaman, mendorong refleksi dan aplikasi, mendorong kolaborasi dan konstruksi makna tersendiri dalam komunitas pembelajaran.

Salah satu komponen penting yang menentukan berjalan atau tidaknya kemajuan teknologi di bidang pendidikan adalah manusia yang terlibat di dalamnya yaitu, pendidik dan peserta didik. Permasalahan pendidikan saat ini adalah kebanyakan pendidik masih mengajar seperti ketika mereka diajar sewaktu sekolah dulu, seperti dikutip oleh John Dewey “jika kita mengajar

hari ini seperti yang kita ajarkan kemarin, kita merampas anak-anak kita di masa depan” (Lim, 2017). Salah satu kompetensi pedagogik guru yang harus dimiliki adalah mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran (KEMENDIKBUD, 2007). Hal tersebut harus sesuai tuntutan kurikulum, karakteristik siswa, dan karakteristik satuan pendidikan, sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa (Chotijah et al., 2016). Dengan demikian siswa termotivasi untuk belajar dan mampu memahami konsep serta mengaplikasikannya dalam pemecahan masalah, dengan kata lain siswa aktif dalam pembelajaran oleh karena itu, kemajuan teknologi dan informasi ini memberikan dampak positif bagi dunia pendidikan.

Menurut Shaban (2021) integrasi teknologi dan informasi yang efektif dapat membawa hasil positif yang signifikan untuk pembelajaran siswa, seperti mengubah lingkungan kelas tradisional yang berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa, dan memotivasi siswa untuk mengeksplor materi pelajaran baik di dalam maupun di luar kelas. Proses pembelajaran dengan menggunakan media belajar yang berbasis digital diperlukan untuk dapat meningkatkan performa belajar siswa. Namun fasilitas tersebut tidak hanya diperlukan dalam kegiatan belajar mengajar, tetapi juga dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. Menurut Widiyanto (2018: 9) evaluasi merupakan proses sistematis bersifat komprehensif yang meliputi pengukuran, penilaian, analisis, dan interpretasi informasi/data untuk mengetahui sejauh mana pencapaian tujuan pembelajaran oleh peserta didik.

Socrative adalah sebuah student response system yang memungkinkan guru untuk membuat kuis atau permainan interaktif dan melibatkan siswa secara langsung atau real time dengan cara mengakses-nya melalui *WiFi* atau data seluler yang dihubungkan ke komputer, smartphone, ataupun perangkat tablet (Deichman, 2014). Pemberian kuis dengan suasana yang berbeda, sehingga dapat memberi warna berbeda dalam pembelajaran kimia. Penggunaan *Socrative* memiliki beberapa kelebihan, yaitu kemudahan dalam mengaksesnya baik bagi pendidik maupun peserta didik, *Socrative* bekerja dengan sempurna di kelas dan tidak ada masalah login saat sistem sedang digunakan (karena penggunaan dalam kelas biasanya tidak lebih dari 50 pengguna), kuis dan pertanyaan disiapkan oleh penulis dengan sempurna dan sangat mudah, dapat memberikan laporan penilaian dalam bentuk *Excel* setelah kuis dilaksanakan yang akan memudahkan pendidik dalam mengolah nilai (Dervan, 2014). *Socrative* juga dapat digunakan di sekolah-sekolah yang fasilitas di tiap kelas tidak memiliki proyektor, sebab soal dapat diakses pada *device* masing-masing. Selain itu, *Socrative* juga mendukung sistem penilaian yang dilakukan jarak jauh, sehingga bisa digunakan sebagai alternatif media untuk penilaian pekerjaan rumah (PR) (Pryke, 2020).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas X SMK PGRI 2 Bojonegoro, diketahui bahwa pembelajaran yang ada masih cenderung menggunakan metode konvensional, yaitu ceramah dan latihan soal secara tertulis. Hal ini membuat siswa terlihat pasif, kurang antusias, dan mengalami kesulitan dalam memahami materi yang bersifat abstrak dan

numerik seperti jurnal transaksi, buku besar, dan penyusunan laporan keuangan. Di samping itu, proses evaluasi belajar juga masih dilakukan secara manual dengan kertas (*paper based test*), yang memerlukan waktu lama untuk pengoreksian dan tidak memberikan umpan balik langsung kepada siswa. Hal ini mengakibatkan keterlambatan dalam mengetahui kemampuan siswa secara nyata dan menghambat guru dalam melakukan perbaikan pembelajaran secara cepat dan tepat. Socrative cocok untuk penelitian di jurusan MPLB karena mendukung pembelajaran digital, efisiensi administrasi, interaktivitas, dan pengembangan keterampilan teknologi, yang semuanya sangat relevan dengan kompetensi lulusan MPLB.

Penelitian Rahmawati et al., (2022) juga mengungkapkan, guru belum optimal dalam pemanfaatan sarana media TIK meskipun di sekolah ada beberapa unit laptop dan tersedianya jaringan internet yang bisa digunakan untuk guru dalam menunjang proses pembelajaran. Selain itu, selama ini guru melakukan penilaian hasil belajar atau tes hasil belajar siswa secara konvensional berbasis kertas (*paper based test*). Kelemahan *paper based test* diantaranya pengadaan logistik berupa kertas, penggandaan soal yang memerlukan biaya cukup besar, dan kurang ekonomis. Masalah lain yang timbul adalah kualitas dari pencetakan atau fotokopi terkadang buruk, sehingga menyulitkan siswa dalam membaca soal dan membuat siswa jenuh dalam mengerjakan soal. Guru juga membutuhkan waktu cukup lama dalam mengoreksi jawaban siswa, sehingga penilaian siswa tersebut tidak dapat langsung diketahui hasilnya.

Menurut penelitian Anisa & Yuliyanto (2017) masalah yang timbul akibat kurangnya pemanfaatan teknologi dalam bidang Pendidikan melalui wawancara terhadap siswa menyatakan bahwa siswa menganggap mata pelajaran kimia tidak menyenangkan, sulit, banyak hafalan dan banyak hitungan. Ditambah lagi pembelajaran terkesan membosankan karena berlangsung hanya dengan guru menjelaskan materi, siswa mendengarkan, dan siswa mengerjakan latihan soal pada buku. Selain itu, pemanfaatan internet sebagai media belajar kurang dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran baik oleh guru maupun siswa. Hal tersebut membuat mata pelajaran kimia memiliki predikat yang negatif bagi siswa.

Pemilihan media untuk digunakan pada suatu pembelajaran juga perlu diperhatikan. Ketidaksesuaian media akan mempengaruhi keberhasilan atau ketercapaian tujuan pengajaran oleh karena itu, Kustandi & Darmawan (2020: 29) mengungkapkan bahwa kriteria pemilihan media yaitu salah satunya ketepatan media dengan tujuan pengajaran sangat penting agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif.

Dengan demikian, penulis tertarik melakukan penelitian untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Socratic* dalam pembelajaran. Penelitian tersebut akan dituangkan dalam skripsi yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media *Socratic* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMK PGRI 2 Bojonegoro Pada Mata Pelajaran Akutansi”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian tersebut, maka permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah : Apakah penggunaan media

Socrative berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Akuntansi kelas X SMK PGRI 2 Bojonegoro?"

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disampaikan di atas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah, untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh positif penggunaan media *Socrative* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Akuntansi kelas X SMK PGRI 2 Bojonegoro.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat teoretis dalam pengembangan ilmu pendidikan, khususnya pada bidang teknologi pembelajaran, dengan memperkuat teori bahwa penggunaan media interaktif seperti *Socrative* dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Meningkatkan motivasi belajar karena media *Socrative* memungkinkan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Mempermudah pemahaman materi dengan latihan soal yang diberikan secara langsung dan umpan balik instan. Meningkatkan hasil belajar melalui evaluasi yang lebih cepat dan tepat.

b. Bagi Guru

Membantu dalam mengevaluasi pemahaman siswa secara real-time, sehingga guru dapat menyesuaikan metode

mengajar. Memudahkan dalam membuat kuis dan tugas online, yang menghemat waktu dalam penilaian. Meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan pendekatan yang lebih inovatif.

c. Bagi Sekolah

Meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis teknologi (*e-learning*). Memberikan contoh penerapan teknologi dalam dunia pendidikan yang dapat diterapkan di mata pelajaran lain.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Menjadi referensi bagi penelitian lain terkait penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Memberikan data empiris tentang efektivitas media *Socrative* dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

E. Definisi Operasional

1. Penggunaan Media *Socrative*

Penggunaan media *Socrative* didefinisikan sebagai penerapan aplikasi *Socrative* dalam proses pembelajaran, yang melibatkan fitur-fitur seperti kuis, pertanyaan langsung, dan diskusi interaktif. Diukur melalui indikator seperti frekuensi penggunaan, jenis aktivitas yang dilakukan, serta keterlibatan siswa dalam platform.

2. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar didefinisikan sebagai tingkat pemahaman dan pencapaian siswa setelah menggunakan media *Socrative* dalam

pembelajaran. Diukur melalui nilai tes sebelum dan sesudah penggunaan *Socratic* (*pre-test* dan *post-test*), serta aspek lain seperti pemahaman konsep, retensi materi, dan partisipasi aktif dalam pembelajaran.