



Implementasi aplikasi Socrative sebagai media penilaian akhir pada materi haji dan umrah dalam pembelajaran fikih

Annisa Nuril Faradisa*, Rifka Aulia, Sifaul Khusnah, Luthfiya Fathi
Pusposari, Indah Aminatuz Zuhriyah

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia

*nisafaraaa@gmail.com

Abstract

This research is motivated by the importance of using digital assessment media that can assist teachers in carrying out learning evaluations in a practical, fast, and effective manner. In the subject of Fiqh, particularly the material on Hajj and Umrah, final assessment is required to measure students' understanding of the concepts, procedures, pillars, obligations, as well as the wisdom of performing Hajj and Umrah. This study aims to describe the implementation of the Socrative application as a final assessment medium for Hajj and Umrah material in the Fiqh subject and to determine the effectiveness of its use in the learning evaluation process. The research method used is qualitative descriptive with data collection techniques through observation, interviews, and documentation of students' assessment results. Research results show that the use of the Socrative application in final assessments is effective and provides convenience for teachers in composing questions, monitoring the process of completion, automatically correcting answers, and compiling assessment results more quickly. In addition, students also appear more enthusiastic because the assessment is conducted digitally and interactively. Although there are obstacles such as the need for a stable internet connection and device readiness, Socrative remains a relevant alternative assessment media to support the evaluation of Fiqh learning in schools.

Keywords: Socrative, Final Assessment, Fiqh, Hajj and Umrah, Digital Media.

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya penggunaan media penilaian digital yang mampu membantu guru dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran secara praktis, cepat, dan efektif. Pada mata pelajaran Fiqh, khususnya materi haji dan umrah, penilaian akhir diperlukan untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap konsep, tata cara, rukun, wajib, serta hikmah pelaksanaan ibadah haji dan umrah. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi aplikasi Socrative sebagai media penilaian akhir pada materi haji dan umrah dalam mata pelajaran Fiqh serta mengetahui efektivitas penggunaannya dalam proses evaluasi pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi hasil penilaian peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Socrative dalam penilaian akhir berjalan efektif dan memberikan kemudahan bagi guru dalam menyusun soal, memantau proses pengerjaan, mengoreksi jawaban secara otomatis, serta merekap hasil penilaian dengan lebih cepat. Selain itu, peserta didik juga terlihat lebih antusias karena penilaian dilakukan secara digital dan interaktif. Meskipun terdapat kendala seperti kebutuhan jaringan internet yang stabil dan kesiapan perangkat, Socrative tetap menjadi alternatif media penilaian yang relevan untuk mendukung evaluasi pembelajaran Fiqh di sekolah.

Kata kunci: Socrative, Penilaian Akhir, Fikih, Haji dan Umrah, Media Digital.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) pada era digital saat ini telah membawa perubahan yang sangat signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan. Transformasi ini tidak hanya memengaruhi cara penyampaian materi pembelajaran, tetapi juga mengubah paradigma dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran. Pendidikan modern menuntut adanya integrasi teknologi dalam setiap proses pembelajaran guna meningkatkan efektivitas, efisiensi, serta kualitas hasil belajar peserta didik. Dalam konteks ini, teknologi tidak lagi dipandang sebagai alat bantu semata, melainkan telah menjadi bagian penting dalam sistem pendidikan yang mendukung terciptanya pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik (Nugraheni dkk., 2023).

Evaluasi pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam sistem pendidikan yang tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran itu sendiri. Evaluasi berfungsi sebagai alat untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik serta sebagai dasar dalam pengambilan keputusan terkait keberhasilan proses pembelajaran. Melalui evaluasi, guru dapat mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan, sekaligus mengidentifikasi kelemahan yang perlu diperbaiki dalam proses pembelajaran selanjutnya. Dengan demikian, evaluasi tidak hanya berfungsi sebagai alat pengukur hasil belajar, tetapi juga sebagai sarana refleksi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara berkelanjutan (Nuriyawan & Wibawa, 2020).

Namun demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pelaksanaan evaluasi pembelajaran masih banyak dilakukan secara konvensional, seperti menggunakan tes tertulis berbasis kertas yang memerlukan waktu lama dalam proses koreksi serta kurang memberikan umpan balik secara langsung kepada peserta didik. Metode penilaian seperti ini cenderung kurang efektif dan kurang menarik bagi siswa, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses evaluasi. Di sisi lain, tuntutan pendidikan abad ke-21 mengharuskan guru untuk mampu memanfaatkan teknologi dalam setiap aspek pembelajaran, termasuk dalam proses penilaian, agar lebih relevan dengan perkembangan zaman dan karakteristik peserta didik yang telah terbiasa dengan penggunaan teknologi digital (Hatul Lisaniyah & Salamah, 2020).

Seiring dengan perkembangan teknologi, berbagai inovasi dalam bidang evaluasi pembelajaran mulai dikembangkan, salah satunya melalui pemanfaatan aplikasi berbasis digital seperti Socrative. Socrative merupakan aplikasi berbasis web dan *mobile* yang memungkinkan guru untuk membuat berbagai jenis soal, seperti pilihan ganda, benar-salah, dan jawaban singkat, serta melaksanakan evaluasi secara interaktif dan *real-time*. Aplikasi ini juga dilengkapi dengan fitur analisis hasil yang memungkinkan guru untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa secara langsung tanpa harus melakukan koreksi secara manual. Dengan demikian, penggunaan Socrative dapat membantu guru dalam meningkatkan efisiensi dan akurasi dalam proses penilaian pembelajaran (Irfan dkk., 2022)

Selain memberikan kemudahan bagi guru, penggunaan Socrative juga memberikan dampak positif terhadap peserta didik. Melalui fitur interaktif yang dimiliki, Socrative mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses evaluasi serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Umpan balik yang diberikan secara langsung memungkinkan siswa untuk mengetahui hasil belajar mereka secara cepat, sehingga dapat mendorong mereka untuk lebih termotivasi dalam memperbaiki pemahaman terhadap materi yang dipelajari. Selain itu, sistem penilaian otomatis yang terdapat dalam aplikasi ini juga mampu menghemat waktu guru dalam mengolah hasil belajar siswa, sehingga guru dapat lebih fokus pada proses pembelajaran. (Saccani dkk., 2026)

Berbagai penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Socrative dalam pembelajaran memiliki tingkat efektivitas yang cukup tinggi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Socrative dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam proses evaluasi, mempermudah guru dalam menyusun dan menganalisis soal, serta memberikan umpan balik secara cepat kepada peserta didik. (Nadira dkk., 2024) Selain itu, penelitian lain juga mengungkapkan bahwa penggunaan Socrative mampu meningkatkan motivasi belajar siswa serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. (Jhuniati dkk., 2024) Penelitian yang dilakukan oleh Jayadin dkk. juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Socrative berpengaruh signifikan dan cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, yang dibuktikan melalui peningkatan nilai *posttest* serta hasil uji N-Gain dengan kategori sedang (Jayadin dkk., 2026). Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa Socrative memiliki potensi besar sebagai media evaluasi pembelajaran berbasis digital yang efektif, interaktif, dan mampu meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian yang telah dilakukan masih berfokus pada penggunaan Socrative dalam pembelajaran secara umum atau pada mata pelajaran tertentu, seperti bahasa Arab dan pembelajaran berbasis teknologi lainnya. Penelitian yang secara khusus mengkaji implementasi Socrative sebagai media penilaian akhir dalam mata pelajaran Fiqih, khususnya pada materi haji dan umrah, masih sangat terbatas. Padahal, materi haji dan umrah merupakan salah satu materi penting dalam pembelajaran Fiqih yang memerlukan pemahaman mendalam serta evaluasi yang tepat untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik. Kebaruan (*novelty*) dalam penelitian ini terletak pada fokus kajian yang menempatkan aplikasi Socrative sebagai media penilaian akhir berbasis digital pada pembelajaran Fiqih di tingkat madrasah, khususnya pada materi haji dan umrah yang bersifat konseptual dan praktis. Selain itu, penelitian ini tidak hanya menyoroti penggunaan Socrative sebagai alat evaluasi, tetapi juga menganalisis efektivitasnya dalam meningkatkan efisiensi penilaian, keterlibatan peserta didik, serta pengalaman evaluasi pembelajaran yang lebih interaktif dan kondusif di lingkungan pendidikan Islam.

Secara teoritis, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi merupakan bagian dari inovasi pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian peserta didik dalam proses belajar. (Hatul Lisaniyah &

Salamah, 2020) Dalam hal ini, Socrative dapat dikategorikan sebagai media evaluasi digital yang mampu mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih interaktif, efektif, dan efisien.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi aplikasi Socrative sebagai media penilaian akhir pada materi haji dan umrah dalam mata pelajaran Fiqih. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode evaluasi pembelajaran berbasis digital, serta memberikan alternatif solusi bagi guru dalam melaksanakan penilaian yang lebih efektif, efisien, dan sesuai dengan tuntutan pendidikan di era digital saat ini.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian lapangan (*field research*) yang bertujuan untuk mengkaji secara langsung implementasi aplikasi Socrative sebagai media penilaian akhir dalam pembelajaran Fiqih pada materi haji dan umrah. Pendekatan ini dipilih karena penelitian dilakukan pada situasi nyata di lingkungan sekolah, sehingga data yang diperoleh bersifat kontekstual dan mampu menggambarkan kondisi pembelajaran secara apa adanya. Melalui penelitian lapangan, peneliti dapat mengamati secara langsung proses penggunaan Socrative dalam kegiatan evaluasi, serta memahami bagaimana keterlibatan peserta didik dalam penggunaan media penilaian berbasis digital tersebut.

Penelitian ini dilaksanakan di MTs NU Pakis dengan subjek penelitian yaitu peserta didik kelas VIII A dan VIII B yang mengikuti pembelajaran Fiqih pada materi haji dan umrah. Pemilihan subjek difokuskan pada peserta didik karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui respons, pengalaman, serta tingkat keterlibatan siswa dalam penggunaan aplikasi Socrative sebagai media penilaian akhir. Dengan demikian, data yang diperoleh diharapkan mampu memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai efektivitas penggunaan Socrative dari sudut pandang peserta didik sebagai pengguna langsung dalam proses evaluasi pembelajaran.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, angket, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati secara langsung pelaksanaan pembelajaran serta penggunaan aplikasi Socrative dalam kegiatan penilaian akhir. Angket digunakan untuk memperoleh data mengenai respon dan persepsi peserta didik terhadap penggunaan Socrative, seperti tingkat kemudahan penggunaan, ketertarikan, serta manfaat yang dirasakan dalam proses evaluasi. Sementara itu, dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa hasil penilaian siswa, tangkapan layar penggunaan aplikasi, serta dokumen lain yang berkaitan dengan proses pembelajaran.

Penggunaan aplikasi Socrative sebagai media penilaian berbasis digital memungkinkan proses evaluasi dilakukan secara interaktif dan *real-time*, sehingga siswa dapat memperoleh umpan balik secara langsung. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa Socrative mampu meningkatkan partisipasi siswa serta mempermudah proses pengelolaan hasil penilaian secara lebih efektif dan efisien. (Abdullah dkk., 2021) Oleh karena itu, penggunaan teknik observasi dan angket dalam penelitian ini menjadi penting untuk menggali secara lebih mendalam

pengalaman peserta didik selama menggunakan aplikasi tersebut dalam proses evaluasi pembelajaran.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis menggunakan teknik analisis data kualitatif yang meliputi tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilah data yang relevan dengan tujuan penelitian, kemudian disajikan dalam bentuk deskripsi naratif agar lebih mudah dipahami. Tahap akhir adalah penarikan kesimpulan berdasarkan pola dan temuan yang muncul dari data penelitian. Untuk menjaga keabsahan data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi, khususnya triangulasi teknik dengan membandingkan data hasil observasi, angket, dan dokumentasi, sehingga data yang diperoleh memiliki tingkat validitas yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Hasil dan Pembahasan

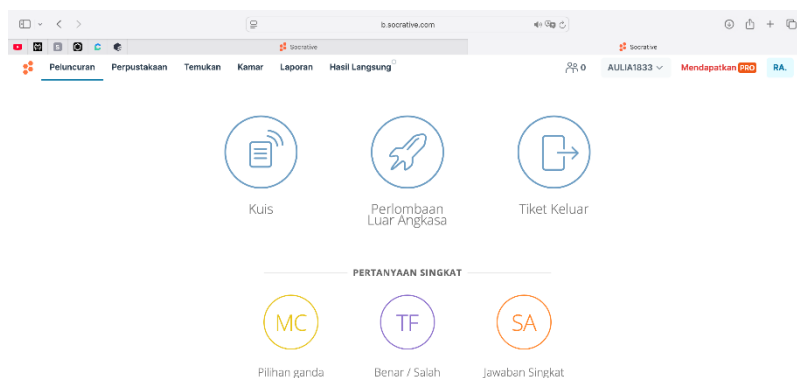
A. Media pembelajaran Socrative

Socrative merupakan platform penilaian digital berbasis web yang dirancang untuk memfasilitasi proses evaluasi pembelajaran secara interaktif dan *real-time*. Aplikasi ini dikembangkan sebagai respons atas kebutuhan dunia pendidikan akan media asesmen yang mampu menjembatani jarak antara guru dan peserta didik dalam era digitalisasi. Secara teknis, Socrative beroperasi melalui antarmuka berbasis *cloud* yang dapat diakses melalui perangkat komputer, tablet, maupun telepon pintar, sehingga memungkinkan peserta didik untuk mengikuti evaluasi kapan pun dan di mana pun selama tersambung dengan jaringan internet (Meyer & Tiwery, 2025). Kemudahan akses ini menjadi salah satu keunggulan utama Socrative dibandingkan metode penilaian konvensional yang mensyaratkan kehadiran fisik dan penggunaan lembar kerja cetak.

Fitur-fitur yang tersedia dalam Socrative mencakup berbagai format soal yang dapat dikustomisasi sesuai kebutuhan pembelajaran. Guru dapat membuat kuis dengan tipe soal pilihan ganda, benar/salah, maupun jawaban singkat yang disajikan secara digital. Selain itu, tersedia fitur "Space Race" yang memungkinkan kompetisi antar tim secara gamified, serta fitur "Exit Ticket" untuk penilaian penutup pelajaran (Irfan dkk., 2022). Keseluruhan fitur tersebut dirancang untuk mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam proses penilaian. Sebagai sebuah platform asesmen, Socrative juga dilengkapi kemampuan analitik otomatis yang menampilkan hasil penilaian secara langsung kepada guru, sehingga umpan balik terhadap pemahaman peserta didik dapat diberikan dalam waktu singkat tanpa perlu proses koreksi manual (Nugraheni dkk., 2023).

Dari perspektif pedagogis, Socrative termasuk dalam kategori *Computer-Based Assessment* (CBA) yang telah terbukti mampu meningkatkan efisiensi dan validitas proses penilaian. Penggunaan platform ini tidak sekadar menggantikan lembar soal konvensional dengan format digital, melainkan menghadirkan dimensi baru dalam evaluasi pembelajaran yakni transparansi data, keterlibatan aktif, dan kecepatan umpan balik (Saccani dkk., 2026). Dalam konteks pembelajaran berbasis teknologi, Socrative sejalan dengan prinsip-prinsip pembelajaran abad ke-21 yang menekankan kolaborasi, kreativitas, komunikasi, dan kompetensi digital. Hal ini menjadikan Socrative relevan tidak hanya sebagai alat penilaian, tetapi juga sebagai media pengembangan literasi digital peserta didik. (Abdullah dkk., 2021)

Penggunaan Socrative dalam konteks pendidikan agama Islam, khususnya mata pelajaran Fiqih, membuka peluang baru dalam mengintegrasikan nilai-nilai spiritual dengan pendekatan teknologi pendidikan modern. Materi Fiqih yang bersifat normatif dan memerlukan pemahaman mendalam terhadap dalil, hukum, dan ketentuan ibadah dapat dikemas dalam format soal interaktif yang menarik minat peserta didik. Berbeda dengan ujian konvensional yang cenderung menimbulkan kecemasan, pendekatan *gamified assessment* yang ditawarkan Socrative menciptakan suasana evaluasi yang lebih santai namun tetap mengukur kompetensi dengan akurat. (Ramadhan dkk., 2025) Dengan demikian, Socrative tidak hanya berfungsi sebagai instrumen penilaian semata, tetapi juga sebagai katalisator yang mendorong peserta didik untuk lebih antusias dan termotivasi dalam mempelajari materi Fiqih.



Gambar 1. Pemanfaatan Aplikasi Socrative

Berdasarkan Gambar 1 di atas, aplikasi Socrative digunakan sebagai media penilaian digital yang memudahkan guru dalam menyusun dan mengelola soal evaluasi pembelajaran secara Online. Tampilan aplikasi yang sederhana dan mudah diakses membantu peserta didik dalam mengikuti proses penilaian dengan lebih praktis dan interaktif.

B. Implementasi aplikasi Socrative sebagai media penilaian akhir pada materi haji dan umrah

Implementasi Socrative sebagai media penilaian akhir pada materi Haji dan Umrah di kelas 8A dan 8B dilaksanakan melalui beberapa tahap yang terencana dan sistematis. Pada tahap persiapan, guru merancang soal-soal penilaian akhir semester yang mencakup seluruh kompetensi dasar materi Haji dan Umrah, meliputi pengertian, syarat, rukun, wajib, sunnah, larangan, serta hikmah ibadah haji dan umrah. Soal-soal tersebut kemudian diunggah ke platform Socrative dalam format pilihan ganda sebanyak 25 butir soal yang disusun berdasarkan indikator pencapaian kompetensi kurikulum yang berlaku. (Afrizal dkk., 2024) Tahap persiapan ini juga mencakup pengenalan aplikasi kepada peserta didik agar mereka familier dengan antarmuka Socrative sebelum pelaksanaan penilaian yang sesungguhnya.

Pada tahap pelaksanaan, guru membagikan kode ruang kelas (*room code*) Socrative kepada seluruh peserta didik kelas 8A dan 8B, yang kemudian mengaksesnya melalui perangkat masing-masing. Peserta didik mengikuti penilaian akhir secara mandiri

dengan menjawab 25 butir soal yang berkaitan dengan materi Haji dan Umrah. Setiap soal ditampilkan secara bergantian di layar perangkat peserta didik, dan jawaban mereka terkirim secara otomatis ke sistem Socrative untuk diproses (Hasan dkk., 2023). Pelaksanaan penilaian ini berlangsung dalam suasana yang kondusif, di mana peserta didik dapat berkonsentrasi penuh pada setiap pertanyaan tanpa tekanan dari proses distribusi dan pengumpulan lembar jawaban seperti yang lazim terjadi pada ujian konvensional. Guru pun dapat memantau perkembangan pengerjaan soal secara *real-time* melalui *dashboard* Socrative.

Selama proses implementasi, guru berperan sebagai fasilitator yang memantau jalannya penilaian melalui layar komputer. *Dashboard* Socrative menyajikan data pengerjaan soal secara langsung, termasuk jumlah peserta didik yang telah menyelesaikan ujian, soal-soal yang memiliki persentase kesalahan tinggi, serta distribusi jawaban untuk setiap butir soal (Wahyuni dkk., 2019). Informasi ini sangat berharga bagi guru untuk mengidentifikasi konsep-konsep yang belum dipahami peserta didik secara menyeluruh. Beberapa peserta didik yang mengalami kendala teknis, seperti koneksi internet yang tidak stabil atau kesalahan dalam memasukkan kode ruang, mendapatkan bantuan langsung dari guru sehingga seluruh peserta didik dapat menyelesaikan penilaian tepat waktu (Didipu dkk., 2026).

Aspek yang membedakan implementasi Socrative dari penilaian konvensional adalah kemampuannya menghasilkan laporan hasil penilaian secara instan pasca ujian berakhir. Sistem Socrative secara otomatis menghitung skor setiap peserta didik, menyusun peringkat, dan menampilkan persentase ketuntasan kelas. Guru dapat mengunduh laporan tersebut dalam format *spreadsheet* untuk keperluan dokumentasi dan analisis lebih lanjut (Jayadin dkk., 2026). Data yang tersaji dalam laporan Socrative mencakup nama peserta didik, skor persentase, skor mentah, dan jawaban untuk setiap butir soal, sehingga guru memiliki gambaran komprehensif tentang pencapaian individual maupun kolektif peserta didik terhadap materi Haji dan Umrah.

Evaluasi pasca-implementasi menunjukkan bahwa penggunaan Socrative sebagai media penilaian akhir mendapat respons positif dari peserta didik maupun guru. Peserta didik merasa pengalaman ujian melalui Socrative lebih menarik dan tidak membosankan dibandingkan ujian tertulis konvensional. Hal ini konsisten dengan temuan Trisna (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan Socrative berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik. Dari sisi efisiensi operasional, guru tidak perlu menghabiskan waktu untuk mengoreksi lembar jawaban secara manual, sehingga waktu yang ada dapat dialokasikan untuk kegiatan pembelajaran yang lebih bermakna (Suhara dkk., 2020). Pengalaman implementasi ini sekaligus memperkuat argumen bahwa integrasi teknologi digital dalam proses penilaian mata pelajaran Fikih merupakan langkah strategis yang layak untuk diadopsi secara lebih luas di sekolah-sekolah menengah pertama berbasis Islam.



Gambar 2. Implementasi Aplikasi Socrative terhadap siswa kelas 8A dan 8b

Berdasarkan Gambar 2 di atas, pelaksanaan penilaian akhir menggunakan aplikasi Socrative dilakukan oleh peserta didik kelas VIII A dan VIII B melalui perangkat masing-masing. Peserta didik terlihat antusias dan aktif selama proses evaluasi berlangsung karena penilaian dilakukan secara digital dan *real-time*.

C. Hasil implementasi media Socrative terhadap penilaian dan pemahaman peserta didik

Berdasarkan temuan lapangan yang diperoleh melalui observasi proses penilaian dan wawancara dengan guru mata pelajaran Fiqih, implementasi Socrative sebagai media penilaian akhir pada materi Haji dan Umrah menghasilkan perubahan yang signifikan dalam dinamika suasana evaluasi di kelas 8A dan 8B. Sebelum penerapan Socrative, suasana ujian cenderung kaku dan menimbulkan tekanan psikologis bagi peserta didik, sebagaimana lazim terjadi pada ujian berbasis kertas. Setelah beralih ke Socrative, peserta didik terlihat lebih tenang, fokus, dan bahkan antusias dalam menghadapi soal-soal penilaian. Kondisi ini selaras dengan pandangan (Wahyuni dkk., 2019) yang menyatakan bahwa guru memersepsi Socrative mampu menciptakan suasana penilaian yang lebih interaktif dan tidak mengancam, sehingga peserta didik dapat menampilkan kemampuan terbaiknya tanpa terbebani rasa takut berlebihan. Perubahan suasana ini menjadi indikator awal bahwa Socrative berhasil menggeser paradigma penilaian dari sekadar momen penghukuman menuju ruang refleksi pembelajaran yang produktif.

Dari sisi proses pelaksanaan, guru mengungkapkan bahwa Socrative memberikan kemudahan luar biasa dalam manajemen penilaian yang sebelumnya sangat menyita waktu dan tenaga. Proses distribusi soal, pengawasan pengerjaan, hingga koreksi jawaban yang biasanya memerlukan waktu berhari-hari kini dapat diselesaikan dalam hitungan menit. Guru dapat langsung melihat laporan lengkap begitu peserta didik terakhir menyelesaikan ujian, sehingga umpan balik dapat diberikan pada pertemuan yang sama (Nugraheni dkk., 2023) Lebih dari itu, fitur pemantauan *real-time* pada *dashboard* Socrative memungkinkan guru mengidentifikasi secara langsung soal-soal yang banyak dijawab salah, yang kemudian menjadi bahan diskusi klarifikasi setelah ujian berakhir. Kemampuan diagnostik instan seperti ini tidak tersedia dalam penilaian

konvensional, dan menjadikan Socrative bukan sekadar alat ukur melainkan juga alat pembelajaran reflektif bagi guru maupun peserta didik (Jhuniati dkk., 2024).

Selain perubahan pada sisi teknis pelaksanaan, implementasi Socrative juga berdampak nyata pada keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik terhadap materi Haji dan Umrah. Berdasarkan hasil observasi, peserta didik menunjukkan sikap yang lebih serius dalam mempersiapkan diri sebelum ujian karena menyadari bahwa platform digital dapat merekam setiap jawaban mereka secara akurat dan transparan. Beberapa peserta didik juga mengaku termotivasi untuk mempelajari kembali materi yang belum mereka kuasai setelah melihat umpan balik otomatis dari Socrative yang menampilkan jawaban benar segera setelah ujian selesai. Fenomena ini sejalan dengan temuan (NH, 2022) yang menyimpulkan bahwa penggunaan Socrative berpengaruh positif terhadap motivasi belajar, terutama karena fitur transparansi hasil yang mendorong rasa ingin tahu dan keinginan untuk memperbaiki diri. Dalam konteks materi Haji dan Umrah yang kaya akan ketentuan hukum dan detail ibadah, motivasi intrinsik seperti ini sangat krusial untuk mendorong penguasaan materi secara mendalam.

Implementasi Socrative juga berimplikasi terhadap kualitas umpan balik yang diterima peserta didik dalam proses penilaian materi Haji dan Umrah. Dalam penilaian konvensional, peserta didik umumnya menerima hasil ujian dalam bentuk nilai akhir tanpa mengetahui secara spesifik butir soal mana yang salah dan mengapa jawabannya keliru. Sebaliknya, Socrative menyediakan laporan individual yang menampilkan setiap jawaban peserta didik beserta jawaban benarnya, sehingga peserta didik dapat mengetahui secara presisi letak kesalahan mereka (Ahmad Syaifuddin, 2024). Dalam konteks materi Haji dan Umrah yang memiliki banyak istilah dan ketentuan yang mirip, seperti perbedaan antara rukun, wajib, dan sunnah haji, umpan balik yang spesifik ini menjadi sangat berharga untuk meluruskan miskonsepsi yang mungkin tertanam dalam pemahaman peserta didik. Guru pun dapat memanfaatkan data ini untuk merancang sesi remedial atau pengayaan yang tepat sasaran, alih-alih mengulang seluruh materi secara umum dan tidak efisien.

Secara holistik, hasil implementasi Socrative sebagai media penilaian akhir pada materi Haji dan Umrah di kelas 8A dan 8B menunjukkan bahwa aplikasi ini mampu menghadirkan pengalaman penilaian yang lebih manusiawi, efisien, dan informatif dibandingkan metode konvensional. Temuan lapangan ini memperkuat argumen Darwan (2021) dan Arti (2021) bahwa media digital seperti Socrative tidak hanya memodernisasi teknik penilaian, tetapi juga mentransformasi relasi pedagogis antara guru dan peserta didik menjadi lebih dialogis dan berbasis data. Guru tidak lagi sekadar menjadi penilai yang memegang otoritas penuh atas hasil ujian, melainkan menjadi mitra belajar yang bersama-sama dengan peserta didik menganalisis capaian dan merencanakan langkah perbaikan. Dalam perspektif pendidikan Islam yang menekankan proses *tafakkur* dan muhasabah, pendekatan penilaian berbasis Socrative ini sesungguhnya selaras dengan nilai-nilai keilmuan Islam yang mendorong evaluasi diri secara terus-menerus demi perbaikan kualitas amal ibadah, termasuk penguasaan ilmu Fikih sebagai landasan pelaksanaan ibadah haji dan umrah yang sah dan mabrur (Ramadhan dkk., 2025).

Student Name	Score (%)	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Q11	Q12	Q13	Q14	Q15	Q16	Q17	
ANI NUR ROHMAYUBA	68	C. haji dilakukan pada bulan tertentu di Makkah	A. 1, 2, dan 3	B. setelah terbitnya matahari pada tanggal 9 Zulhijjah sampai matahari tergelincir pada tanggal 10 Zulhijjah	B. berdim di Arafah pada tanggal 9 Zulhijjah mulai tergelincir matahari	D. kafarat	A. sah dengan memayut dam	C. Indonesia	C. 21 dan 31	B. jika berhadiah haji lebih dari satu kali, hukumannya sunah	A. wuquf	A. 1, 2, dan 3	A. berjalan cepat atau berlari-lari kecil antara Baitul Shami dan Marwah	C. thawaf iladah	A. Irak	D. Madinah	B. mairah	A. sah karena thawaf bermukim rukun hai	B. 9, 11, 21, dan 41
ANZHELA JUPRA REERINS	76	B. haji hukumnya wajib bagi yang mampu	C. 1, 2, dan 4	A. sejak tergelincirnya matahari pada tanggal 9 Zulhijjah sampai matahari tergelincir pada tanggal 10 Zulhijjah	B. berdim di Arafah pada tanggal 9 Zulhijjah sampai tergelincir matahari	D. kafarat	A. sah dengan memayut dam	C. Indonesia	C. 21 dan 31	B. jika berhadiah haji lebih dari satu kali, hukumannya sunah	A. wuquf	D. 2, 4, dan 5	A. berjalan cepat atau berlari-lari kecil antara Baitul Shami dan Marwah	C. thawaf iladah	A. Irak	A. Mekah	D. sunah	C. sah tetapi wajib memayut dam	B. 9, 11, 21, dan 41
ASMIARAJARDIYATI C / BS	70	C. haji dilakukan pada	C. 1, 2, dan 4	A. sejak tergelincirnya matahari pada tanggal 9 Zulhijjah	B. berdim di Arafah pada tanggal 9 Zulhijjah	D. kafarat	A. sah dengan	C. Indonesia	C. 21 dan 31	B. jika berhadiah haji lebih dari satu kali, hukumannya sunah	A. wuquf	D. 2, 3, dan 4	A. berjalan cepat atau berlari-lari	A. wuquf	A. Irak	D. Madinah	D. sunah	D. tidak sah dan harus memayut dam	B. 9, 11, 21, dan 41

Gambar 3. hasil Penilaian Akhir menggunakan Aplikasi Socrative

Berdasarkan Gambar 3 di atas, hasil penilaian akhir peserta didik dapat ditampilkan secara otomatis melalui sistem Socrative. Guru dapat mengetahui nilai, tingkat ketuntasan, serta jawaban peserta didik secara cepat dan efisien tanpa melakukan koreksi manual.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa implementasi aplikasi Socrative sebagai media penilaian akhir pada materi haji dan umrah dalam mata pelajaran Fiqih di MTs NU Pakis berjalan secara efektif dan memberikan dampak positif terhadap proses evaluasi pembelajaran. Penggunaan Socrative mampu mempermudah guru dalam menyusun soal, memantau pengerjaan peserta didik secara *real-time*, melakukan koreksi otomatis, serta memperoleh hasil penilaian dengan lebih cepat dan efisien dibandingkan metode konvensional. Selain itu, peserta didik menunjukkan antusiasme dan keterlibatan yang lebih tinggi selama proses penilaian karena penggunaan media digital yang interaktif dan menarik. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa umpan balik langsung dari aplikasi membantu peserta didik memahami materi haji dan umrah dengan lebih baik. Meskipun masih terdapat beberapa kendala teknis seperti keterbatasan jaringan internet dan kesiapan perangkat, penggunaan Socrative tetap menjadi alternatif media penilaian digital yang relevan untuk mendukung pembelajaran Fiqih di era teknologi modern.

Daftar Pustaka

Abdullah, Copriady, J., Holiwarni, B., Herdini, & Ardiansyah. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Socrative untuk Meningkatkan Literasi Digital Guru di kecamatan Pangkalan Kuras. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 11(1), 42–48.

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

Ahmad Syaifuddin. (2024). Efektifitas Socrative untuk Assesmen Diagnostik Gaya Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Edu Journal Innovation in Learning and Education*, 2(1), 14–24. <https://doi.org/10.55352/edu.v2i1.915>

Didipu, H., Odja, A. H., Kaani, M., & Mursali, S. D. P. (2026). Pengembangan Literasi

- Digital Guru melalui Pemanfaatan Platform Zep Quiz dan Socrative di SMP Negeri 1 Tapa. *INOMATEC: Jurnal Inovasi Dan Kajian Multidisipliner Kontemporer*, 01(03), 208–214.
- Hasan, P. A., Firman, Rahman, S. R., Nurdin, G. M., Ariandi, & Sari, A. P. (2023). Pelatihan Penggunaan Media Quizziz dan Socrative sebagai Alternatif Asesmen Daring. *Sipakaraya*, 1(2), 66–70.
- Hatul Lisaniyah, F., & Salamah, U. (2020). Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Digital 4.0 (Kahoot dan Socrative) pada Sekolah Dasar. *Jurnal Premiere*, 2(2), 13–29.
- Irfan, M., Hidayah, N., & Firman. (2022). Pengenalan Aplikasi Socrative dan Quizizz Sebagai Alternatif Penilaian Secara Online. *Jurnal Media Abdimas*, 1(3), 171–176.
- Jayadin, Chusnul Mar'iyah Mahmud, M. M., Rahman, S., Setiawati, A., Sri Astuti Rahman Coa, K. T. L., & Nisa, K. R. (2026). Pemanfaatan Aplikasi Socrative untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Hakikat Ilmu Kimia. *EPK: Entalpi Pendidikan Kimia*, 7(1), 1–8.
- 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>
- Meyer, F., & Tiwery, Y. (2025). Pengabdian Masyarakat : Penggunaan Platform Socrative Sebagai Media Pembelajaran dan Penilaian Digital yang Efektif. *Ekspresi : Publikasi Kegiatan Pengabdian Indonesia*, 2(2), 33–38.
- Nadira, A., Suparmanto, Wirasetiawan, M. A., Hizriani, N., & Afifah, M. (2024). Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Online Menggunakan Aplikasi Socrative Pada Kelas VIII MTs At-Tarbiyah Ad-Diniyah Gersik. *Arabia: Jurnal Ilmu Bahasa Arab*, 2(2), 76–87.
- NH, S. T. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Socrative terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII Mts NU Pakis* [Universitas Maulana Malik Ibrahim Malang]. <http://etheses.uin-malang.ac.id/38861/>
- Nugraheni, H. R., Susilowati, L., & Amri, F. (2023). Pelatihan merancang penilaian melalui aplikasi socrative sebagai upaya meningkatkan kompetensi pedagogik guru. *Ngabdimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(01), 1–6.
- Nuriyawan, A., & Wibawa, S. C. (2020). Studi Komparasi Penggunaan Platform Socrative dan Classdojo di Kelas Google Classroom. *Jurnal IT-EDU*, 05(01), 262–272.
- Ramadhan, A., Adiyas, Anastasya, A., & Nurhaliza, D. (2025). Penerapan Metode Ceramah Menggunakan Aplikasi Scocrative dalam Meningkatkan Pemahaman PAI Kelas VIII di SMP Tunas Utama. *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Agama Islam*, 3(4), 37–54. <https://journal.aripafi.or.id/index.php/jmpai/article/view/1174%0Ahttps://journal.aripafi.or.id/index.php/jmpai/article/download/1174/1523>
- Saccani, A., Sudarni, A. R., & Ekarini, F. (2026). Studi Literatur Analisis Penggunaan Aplikasi Socrative sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal Aplikasi Pendidikan Dan Sosial Budaya*, 3(1), 24–30.
- Suhara, A. M., Firmasnyah, D., & Permana, I. (2020). Pelatihan pembelajaran E-learning Socrative pada Guru Bahasa Indonesia Kabupaten Subang. *Abdimas Siliwangi*, 03(02), 415–424.
- 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.