

---

## Persepsi Guru Terhadap Penggunaan Socrative Sebagai Media Penilaian Interaktif

Sri Wahyuni a,<sup>\*</sup>, Jan Mujiyanto a, Dwi Rukmini a, Sri Wuli Fitriati a

<sup>a</sup> Universitas Negeri Semarang, Sekaran, Semarang, Indonesia

<sup>\*</sup> Alamat Surel: [sriwahyunifbs@mail.unnes.ac.id](mailto:sriwahyunifbs@mail.unnes.ac.id)

---

### Abstrak

Pesatnya perkembangan teknologi di dunia pendidikan hendaknya disambut baik oleh guru dan dijadikan pendorong untuk mengadopsi teknologi bagi kepentingan pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi guru akan mampu memfasilitasi pembelajaran bermakna bagi siswa. Teknologi dapat dioptimalkan untuk membantu guru pada tahap persiapan, pelaksanaan, dan penilaian pembelajaran. Dalam tahap penilaian guru dapat memanfaatkan berbagai macam aplikasi pembelajaran, salah satunya adalah Socrative. Aplikasi Socrative merupakan Web-based Student Responsive System (WSRS) yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran di kelas dan memfasilitasi guru semua mata pelajaran mendesain instrumen penilaian interaktif. Artikel ini focus mengeksplorasi pengalaman para guru setelah mengikuti pelatihan Socrative untuk mendesain dan menjalankan instrumen penilaian. Oleh karena itu pendekatan deskriptif kualitatif dengan studi kasus dipilih sebagai desain penelitian. Studi ini melibatkan 30 guru mata pelajaran pada sebuah SMPN di kota Semarang. Sesudah pelatihan Socrative, para guru memperoleh pengalaman yang menarik dan merespon positif penggunaan aplikasi Socrative. Selain itu, mereka berpendapat bahwa kompetensi pedagogi terkait penggunaan teknologi juga meningkat. Hal ini dibuktikan para guru mampu mendesain instrumen penilaian berbasis aplikasi Socrative dan menjalankannya di kelas.

Kata kunci:

Persepsi, guru, teknologi, Socrative, penilaian interaktif.

© 2019 Dipublikasikan oleh Universitas Negeri Semarang

---

---

### 1. Pendahuluan

Permendiknas No 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru menyebutkan bahwa guru wajib menguasai kompetensi inti di antaranya “memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan penyelenggaraan kegiatan pengembangan yang mendidik”, “memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk berkomunikasi dan mengembangkan diri”, dan “memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran”. Senada dengan hal tersebut Permendikbud No 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi menyebutkan “ Untuk memenuhi kebutuhan masa depan dan menyongsong Generasi Emas Indonesia Tahun 2045, telah ditetapkan Standar Kompetensi Lulusan yang berbasis pada Kompetensi Abad XXI...”. Pembelajaran Abad 21 mengintegrasikan kemampuan literasi, kecakapan pengetahuan, keterampilan dan sikap, serta penguasaan terhadap teknologi (Dit. PSMA Ditjen Pendidikan Dasar dan Menengah, 2017).

Mengacu pada penjelasan di atas, guru dituntut menguasai teknologi agar mampu membekali dan menyiapkan peserta didik menjadi generasi cerdas, terampil, berkarakter, dan melek teknologi. Hal tersebut akan menjawab tantangan dunia global yang mana teknologi semakin mendominasi segala bentuk kegiatan manusia pada segala usia termasuk anak sekolah. Hampir semua anak usia sekolah di perkotaan menggunakan smart phones untuk berbagai kebutuhan di antaranya berkomunikasi, bersosialisasi,

memperoleh informasi, mendapatkan hiburan, dan gaming (permainan). Kondisi ini merupakan potensi yang harus dimanfaatkan oleh guru untuk mengarahkan peserta didik menggunakan teknologi untuk pembelajaran. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan teknologi berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran dan belajar peserta didik.

Dengan demikian, guru dapat memanfaatkan teknologi dalam merencanakan pembelajaran, melaksanakan pembelajaran, dan penilaian. Terkait penilaian, guru dapat menggunakan berbagai teknologi misalnya perangkat keras seperti computer, laptop, tablet, smart phone, dan LCD. Selain itu guru juga bisa memanfaatkan aplikasi pembelajaran berbasis internet (Bahrani, 2011). Aplikasi penilaian berbasis internet dianggap lebih fleksible dalam ruang dan waktu artinya bisa dikerjakan di mana saja kapan saja (Parhizgar, 2012).

Pesatnya perkembangan teknologi juga mendorong para peneliti mengungkap penggunaan teknologi untuk memfasilitasi pembelajaran. Berikut ini adalah penelitian terdahulu terkait pemanfaatan Socrative dan dampaknya bagi pembelajaran di kelas. Coca dan Slisko (2013) meneliti penggunaan Socrative dan smart phones untuk membelajarkan mata kuliah fisika pada mahasiswa calon guru. Hasil penelitian menunjukkan dengan menggunakan teknologi tersebut dosen dapat mencapai tiga tujuan yaitu melaksanakan 'real-time' assessment, mendorong motivasi belajar mahasiswa, dan memberikan ruang pembelajaran aktif bagi siswa. Penelitian yang hampir sama oleh Awedh, Mueen, Zafar, dan Manzoor (2014) mengeksplorasi manfaat Socrative sebagai media interaksi antara guru – siswa serta siswa - siswa dan hasil penelitian menunjukkan bahwa kolaborasi dan pelibatan mahasiswa dalam pembelajaran meningkatkan prestasi belajar siswa. Temuan ini senada dengan hasil penelitian oleh Dervan (2014) yang menyampaikan bahwa penggunaan Socrative meningkatkan interaksi mahasiswa dengan dosen dalam pembelajaran. Selanjutnya Wash (2014) menyebutkan bahwa Socrative meningkatkan partisipasi kelas, membantu guru untuk mengetahui respon mahasiswa terhadap proses pembelajaran, dan meningkatkan pelibatan mahasiswa dalam pembelajaran. Hasil penelitian Dakka (2015) menunjukkan bahwa dengan Socrative 53% mahasiswa mengalami peningkatan pemahaman dari semester satu ke semester dua. Selain itu mahasiswa berpendapat bahwa mereka mengalami peningkatan pengalaman belajar. Secara umum penggunaan Socrative memberikan dampak positif terhadap hasil dan pengalaman belajar mahasiswa.

Tirlea, Muir, Huynh, dan Elphinstone (2018) meneliti penggunaan Socrative dengan desain mixed methods melaporkan temuan kualitatif terkait sikap dan partisipasi mahasiswa dalam kelas Statistik. Hasil penelitian menyebutkan bahwa penggunaan Socrative mampu mengubah suasana kelas menjadi lebih dinamis, partisipasi dan interaksi siswa meningkat, serta kelas menjadi lebih menyenangkan. Agak berbeda dengan peneliti-peneliti sebelumnya, Elmahdi, Al-Hattami, dan Fawzi (2018) mengeksplorasi efektifitas penggunaan Plickers sebagai alat penilaian formatif. Penelitian deskriptif mixed-methods yang melibatkan 166 mahasiswa menunjukkan bahwa penggunaan Plickers mampu meningkatkan partisipasi siswa, menghemat waktu, memberikan kesempatan yang sama pada peserta didik, dan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Dapat disimpulkan bahwa Socrative dan Plickers memiliki fitur sebagai media penilaian berbasis Internet.

Berdasarkan studi terdahulu, sebagian besar penelitian focus mengeksplorasi praktek penggunaan Student Response System – Socrative dan manfaatnya untuk memfasilitasi pembelajaran siswa di kelas. Namun demikian masih sangat jarang penelitian yang focus pada kemampuan guru menggunakan Socrative. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengungkap persepsi guru terkait pelatihan (workshop) penggunaan Socrative dan manfaatnya dalam memfasilitasi para guru melaksanakan penilaian interaktif.

Socrative merupakan Student Response System yang memfasilitasi guru membuat kuis dan menjalankannya secara daring. Aplikasi ini dapat diakses dengan sangat mudah oleh guru (Socrative Teacher) dan siswa (Socrative Student) dengan mengunjungi [www.socractive.com](http://www.socractive.com). Aplikasi ini dilengkapi dengan berbagai menu diantaranya Create Quiz (membuat kuis dengan tiga alternatif bentuk yaitu pilihan ganda (multiple choice), benar - salah (true – false), dan isian pendek (short answer); Import Quiz (mengimpor soal dari guru lain hanya dengan memasukkan kode SOC#); My Quizzes (melihat bank soal yang kita buat dan impor dari orang lain); dan Reports (melihat hasil penilaian yang pernah kita lakukan). Selain itu terdapat beberapa menu untuk memfasilitasi guru – siswa berinteraksi yaitu Quick Question, Space Race, dan Exit Ticket. Kuis ini bersifat interaktif dan siswa dapat terlibat secara langsung atau real time.

Berdasarkan uraian di atas maka permasalahan penelitian yang disolusikan adalah (1) Bagaimana persepsi guru terhadap workshop penggunaan Socrative untuk meningkatkan kompetensi teknologi?; dan (2) Bagaimana persepsi guru terhadap penggunaan Socrative sebagai media penilaian interaktif?"

---

## Metode

Penelitian ini menggunakan studi kasus sebagai desain penelitian dan mengadopsi pendekatan kualitatif deskriptif sebagai metode interpretasi data. Observasi, kuesioner dan interview digunakan untuk memperoleh data penelitian yang selanjutnya dianalisis dengan mengikuti tahap-tahap reduksi data dan koding, penyajian data, interpretasi data, dan penarikan kesimpulan. Sebanyak 30 guru sebuah SMPN di kota Semarang, Jawa Tengah terlibat dalam studi ini. Partisipan penelitian diberikan workshop penggunaan Socrative yang meliputi teori dan praktek. Materi teori mencakup materi konsep umum aplikasi pembelajaran online, jenis-jenis aplikasi pembelajaran online, aplikasi Student Response System – Socrative, dan fitur-fitur Socrative. Materi praktek meliputi praktek penggunaan fitur-fitur untuk menyusun dan menjalankan quiz (soal) berbasis Socrative. Selain itu, para guru juga praktek menggunakan menu download quiz, import quiz, dan share quiz. Selama pelaksanaan workshop peneliti melakukan pengamatan untuk melihat respon - keaktifan dan antusiasme partisipan dalam mengikuti workshop. Setelah mengikuti serangkaian kegiatan workshop, peserta diberikan kuesioner dan interview untuk mengungkap persepsi mereka terkait pelaksanaan workshop penggunaan Socrative dan manfaatnya untuk memfasilitasi pembelajaran di kelas khususnya tahap penilaian, serta persepsi mereka terkait manfaat workshop terhadap peningkatan kompetensi pedagogi khususnya penggunaan teknologi.

---

## Hasil dan Pembahasan

Sebagaimana dijelaskan pada bagian sebelumnya, penelitian ini fokus untuk mengungkap persepsi guru terhadap pelaksanaan workshop penggunaan Socrative. Sekolah lokasi penelitian memiliki sarana prasarana berupa ruang multimedia yang memadai dan dilengkapi dengan akses internet yang cukup. Berdasarkan interview awal dengan kepala sekolah diperoleh informasi bahwa semua guru juga memiliki dan menggunakan laptop untuk menyimpan dan mengolah data. Laptop juga memfasilitasi guru mencari sumber belajar dan media dari internet dan mempresentasikan materi dalam bentuk power point dengan bantuan LCD proyektor. Semua guru menggunakan smart phones untuk mencari informasi, berkomunikasi, dan bersosialisasi. Pada sisi siswa, sebagian besar siswa menggunakan smart phones. Kebijakan sekolah memperbolehkan mereka membawanya ke sekolah untuk keperluan berkomunikasi dengan orang tua terkait penjemputan. Hal-hal tersebut merupakan potensi yang harus dioptimalkan untuk memfasilitasi pembelajaran.

Berdasarkan observasi, sebagian besar peserta belum mengetahui sama sekali aplikasi Socrative. Peserta sangat senang dan antusias mengikuti pelatihan. Mereka merasa mendapatkan pengalaman dan pengetahuan baru terutama terkait penggunaan teknologi untuk penilaian. Guru dapat menyusun soal, mengimpor soal dari orang lain, membagikan soal ke orang lain, dan menjalankan soal ke peserta lain yang bertindak sebagai siswa. Selain itu mereka juga sangat terkesan dan merasa terbantu karena setelah soal dijalankan, guru akan memperoleh hasil kuis dengan otomatis, sangat cepat, dan sekaligus bisa melihat hasil analisis soal.

Setelah mengikuti workshop para peserta diberikan 10 pernyataan dalam kuesioner model skala Likert yang berisi empat opsi yaitu Sangat Setuju, Setuju, Cukup Setuju, dan Tidak Setuju. Hasil kuesioner disajikan pada bagian berikut ini:

1. Setelah mengikuti pelatihan, saya mengetahui aplikasi *Socrative*.  
Sebanyak 89% dan 11% guru menyatakan sangat setuju dan setuju bahwa setelah mengikuti pelatihan, mereka mengetahui aplikasi *Socrative*.
2. Setelah mengikuti pelatihan, saya mengetahui fitur-fitur *Socrative*  
Sejumlah 56% dan 44% guru menyatakan sangat setuju dan setuju bahwa setelah mengikuti pelatihan, mereka mengetahui fitur-fitur *Socrative*. Hal ini dikonfirmasi dengan pelaksanaan praktek penggunaan berbagai menu *Socrative*.
3. Setelah mengikuti pelatihan saya bisa menggunakan fitur-fitur *Socrative*

56% dan 44% peserta menyatakan sangat setuju dan setuju bahwa setelah mengikuti pelatihan, mereka mengetahui fitur-fitur *Socrative* dan bisa menggunakan fitur-fitur *Socrative*. Hal ini dikonfirmasi dengan hasil workshop bahwa para peserta mampu menyusun dan menjalankan kuis berbasis *Socrative*.

4. Setelah mengikuti pelatihan saya bisa menyusun kuis dengan *Socrative*

44% dan 56% peserta menyatakan sangat setuju dan setuju bahwa setelah mengikuti pelatihan, mereka bisa menyusun kuis dengan *Socrative*. Hal ini dikonfirmasi dengan tindak lanjut hasil workshop yaitu beberapa guru mata pelajaran IPA, Matematika, Bahasa Indonesia, dan Bahasa Inggris mampu menyusun soal berbasis *Socrative*.

5. Setelah mengikuti pelatihan saya bisa menjalankan kuis pada *Socrative*

33% dan 67% peserta menyatakan sangat setuju dan setuju bahwa setelah mengikuti pelatihan, mereka bisa menjalankan kuis pada *Socrative*. Hal ini dikonfirmasi dengan tindak lanjut hasil workshop yaitu beberapa guru mata pelajaran IPA, Matematika, Bahasa Indonesia, dan Bahasa Inggris mampu menyusun soal berbasis *Socrative* dan berhasil diujicobakan dalam penilaian tengah semester.

6. Pelatihan ini menambah wawasan saya terkait penggunaan TIK untuk pembelajaran

89% dan 11% peserta menyatakan sangat setuju dan setuju bahwa setelah mengikuti pelatihan, para peserta merasa wawasan terkait penggunaan TIK untuk pembelajaran bertambah. Hal ini dikonfirmasi dengan bukti bahwa sebelum mengikuti workshop sebagian besar peserta sama sekali belum mengetahui aplikasi *Socrative*. Namun demikian setelah pelatihan, mereka mengetahui aplikasi *Socrative*, fitur-fitur dan fungsinya. Lebih dari itu mereka juga bisa menggunakannya.

7. Pelatihan ini meningkatkan ketrampilan saya terkait penggunaan TIK untuk pembelajaran

67% dan 33% peserta menyatakan sangat setuju dan setuju bahwa setelah mengikuti pelatihan, ketrampilan peserta menggunakan TIK untuk pembelajaran meningkat. Hal ini dikonfirmasi dengan bukti bahwa sebelum mengikuti workshop sebagian besar peserta sama sekali belum mengetahui aplikasi *Socrative*. Namun demikian setelah pelatihan, mereka mampu menggunakannya untuk menyusun dan menjalankan kuis.

8. Saya akan mempraktekkan hasil pelatihan ini pada pembelajaran di kelas saya

33% dan 67% peserta menyatakan sangat setuju dan setuju bahwa setelah mengikuti pelatihan mereka akan mempraktekkan hasil pelatihan ini pada pembelajaran di kelas.

9. Pelatihan ini bermanfaat untuk meningkatkan kompetensi pedagogi guru

67% dan 33% peserta menyatakan bahwa pelatihan *Socrative* bermanfaat untuk meningkatkan kompetensi pedagogi guru. Hal ini menjawab dan mendukung Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007 terkait dengan kompetensi inti guru yang mana guru harus memiliki kemampuan teknologi untuk pembelajaran.

10. Saya membutuhkan pelatihan terkait penggunaan TIK untuk pembelajaran di waktu yang akan datang  
89% dan 11% guru menyatakan sangat setuju dan setuju bahwa mereka membutuhkan pelatihan terkait penggunaan TIK untuk pembelajaran di waktu yang akan datang. Hal ini mengimplikasikan bahwa sekolah membutuhkan partner kerja sama dengan perguruan tinggi pencetak guru. Para guru membutuhkan update informasi terkait inovasi teknologi pendidikan dan membutuhkan pendampingan penggunaan teknologi untuk pembelajaran.

Hasil kuesioner di atas memberikan gambaran bahwa para guru memperoleh manfaat penggunaan *Socrative*. Mereka mengetahui aplikasi *Socrative*, mengetahui dan mampu menggunakan fitur-fitur *Socrative*. Peserta juga mampu menyusun soal berbasis *Socrative* dan menjalankannya.

Selain itu para peserta juga berpendapat bahwa aplikasi *Socrative* simple dan mudah dipahami sehingga memudahkan pengguna untuk mengeksplorasi fitur-fiturnya. Fitur *create quiz* misalnya juga sangat sederhana, prosedur singkat dan mudah dijalankan. Penggunaan *Socrative* dalam penyelenggaraan penilaian memudahkan guru untuk mengoreksi dan melakukan analisis butir soal. Berikut ini penuturan beberapa partisipan penelitian:

▪ Ibu Tita – Guru Matematika

“Saya sebagai guru Matematika merasa terbantu dengan adanya aplikasi *Socrative* ini, karena dalam mengadakan ulangan saya bisa menghemat waktu, dan hasilnya langsung dapat terlihat beserta analisisnya”. Walaupun menurut saya ada kekurangannya, antara lain tidak dapat dipakai untuk pengetikan simbol mapel matematika (kecuali kuadrat), untuk itu saya harus mengubah soal dalam bentuk gambar, baru di upload ke *Socrative*. Begitu juga dalam option jawaban, tidak dapat mengupload gambar. Kendala lain, dari siswa adalah, siswa susah utk mengulangi jawaban yang sudah terlanjur di kerjakan” (interview#13-11-2019).

▪ Bapak Tisna – Guru IPA

“Pelatihan *Socrative* baik, aplikasi simpel sehingga mudah dibuat. Penggunaan *Socrative* bermanfaat utk meningkatkan motivasi belajar IPA serta memudahkan guru untuk koreksi dan analisis” (interview#13-11-2019)

- Ibu Nuri – Guru Bahasa Indonesia  
“Kelebihan *Socrative* cukup simple, mudah dipahami dan irit kuota” (interview#13-11-2019)
- Bapak Anto – Guru IPS  
“Dengan adanya pelatihan *Socrative* maka kami mendapatkan aplikasi baru yang lebih mudah dalam pembuatannya dan penggunaannya sehingga evaluasi di SMP kami bisa kami lakukan secara online” (interview#13-11-2019)

*Socrative* sebagai aplikasi pembelajaran sangat *user-friendly* - mudah diakses, memiliki fitur dan tampilan yang sangat sederhana sehingga mudah dipelajari. Untuk keperluan penyelenggaraan kuis atau ulangan harian *Socrative* dapat menjadi alternative karena dengan *Socrative* guru dapat menghemat beberapa hal. Pertama, sekolah dapat menghemat penggunaan kertas. Guru menghemat banyak waktu untuk mengoreksi dan mengelola nilai karena sistem akan mengoreksi dan memberikan umpan balik serta memberikan report hasil kuis secara otomatis. Keuntungan lain dari *Socrative* adalah sistem akan memberikan hasil analisis butir soal. Hal ini sangat berguna bagi para guru untuk melihat seberapa valid soal yang disusun oleh guru sendiri. Selain itu *Socrative* juga *low-cost* karena pengguna tidak perlu membayar untuk berlangganan dan tidak perlu menginstall aplikasi dalam gadget kita. Di samping kelebihan, *Socrative* juga mempunyai kekurangan yaitu tidak menyajikan menu yang lengkap yang bisa mengakomodasi semua kebutuhan pengguna. Untuk mengantisipasi kekurangan dari *Socrative* mungkin pengguna bisa mengombinasikannya dengan aplikasi-aplikasi yang lain.

---

## Simpulan

Para guru berpendapat bahwa workshop penggunaan *Socrative* sangat bermanfaat bagi pengembangan profesionalisme guru khususnya terkait dengan peningkatan kompetensi pedagogi. Hal ini merupakan salah satu jawaban atas tantangan guru abad 21 yang harus menguasai teknologi (*technologically literate*). *Socrative* sebagai media penilaian interaktif membantu guru dalam beberapa hal. Guru menyusun tes dan menjalankannya dengan sangat mudah dan praktis serta murah. Guru dapat menghemat waktu untuk mengoreksi hasil kuis siswa karena system yang melakukannya. Selain itu guru juga sekaligus memperoleh hasil analisis item soal sehingga dapat membantu guru menghasilkan instrument penilaian yang lebih reliabel dan valid. Sedangkan manfaat bagi siswa adalah mereka dapat melihat langsung melihat hasil kuis setelah kuis selesai. Sebagai media penilaian interaktif *Socrative* sangat *user friendly*, *low cost*, *useful*, dan *practical*.

---

## Daftar Pustaka

- 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 (IJITE)*. 3(4). 17-24.
- Bahrani, T. (2011). Technology as an assessment tool in language learning. *International Journal of English Linguistics*. 1(2). 295-298.
- Coca, D. M. & Slisko, J. (2013). Software *Socrative* and smart phones as tools for implementation of basic processes of Active Physics learning in classroom: an initial feasibility study with prospective teachers. *European J of Physics Education*. 4(2). 17-24.
- Dakka, S.M. (2015). Using *Socrative* to enhance in-class student engagement and collaboration. *International Journal on Integrating Technology in Education (IJITE)*. 4(3). 13-19.
- Dervan, P. (2014). Enhancing in-class student engagement using *Socrative* (an online Student Response System): A Report. *All Ireland of Teaching and Learning in Higher Education (AISHE-J)*. 6(3). 1801-18013
- Elmahdi, I., Al-Hattami, A. & Fawzi, H. (2018). Using technology for formative assessment to improve students' learning. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*. 17(2) 2017

Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru. <http://vervalsp.data.kemdikbud.go.id/prosespembelajaran/file/Permendiknas%20No%2016%20Tahun%202007.pdf>

Permendikbud No 21 tahun 2016 tentang Standar Isi. [http://bsnp-indonesia.org/wp-content/uploads/2009/06/Permendikbud\\_Tahun2016\\_Nomor021\\_Lampiran.pdf](http://bsnp-indonesia.org/wp-content/uploads/2009/06/Permendikbud_Tahun2016_Nomor021_Lampiran.pdf)

Dit. PSMA Ditjen Pendidikan Dasar dan Menengah. (2017). Panduan Implementasi Kecakapan Abad 21 Kurikulum 2013 di Sekolah Menengah Atas. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Tahun 2017.

Parhizgar, S. (2012). Testing and technology: past, present and future. *Theory and Practice in Language Studies*. 2(1). 174-178.

Tirlea, L., Muir, S., Huynh, M., & Elphinstone, B. (2018). The use of Socrative in promoting classroom engagement: a qualitative investigation. *Proceedings of the Tenth International Conference on Teaching Statistics (ICOTS, July, 2018)*. iase-web.org

Wash, P.D. (2014). Taking advantage of mobile devices: using Socrative in the classroom. *Journal of Teaching and Learning with Technology*. 3(1). 99-101.

<https://edtechreview.in/trends-insights/insights/1532-a-complete-guide-for-teachers-on-how-to-use-socrative>