



**ANALISIS KONSEP *SOCRATIVE* DALAM PROSES  
PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN  
SOSIOLOGI DI SMA NEGERI 3 SLAWI**

**SKRIPSI**

**Diajukan dalam rangka penyelesaian Studi Strata I Untuk memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan**

**Oleh:**

**Finita Prima Ariesta  
1102414004**

**TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2020**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul

Analisis Konsep *Socratic* dalam Proses Pembelajaran pada Mata Pelajaran

Sosiologi di SMA Negeri 3 Slawi,

Nama : Finita Prima Ariesta

Nim : 1102414004

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Telah disetujui pembimbing untuk diajukan

Semarang, 21 Juli 2020  
Pembimbing



Edi Subkhan, S.Pd., M.Pd.  
NIP 198109032015041001

Mengetahui:  
Ketua Jurusan



Yuli Utanto, S.Pd., M.si.  
NIP 197907272006041002

## PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul "Analisis Konsep Socratic dalam Proses Pembelajaran pada Mata Pelajaran Sosiologi di SMA Negeri 3 Slawi" karya.

Nama : Finita Prima Ariesta

Nim : 1102414004

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Telah dipertahankan dalam Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.

Pada hari Selasa Tanggal 18 Agustus 2020

Semarang, 21 Juli 2020



Ketua  
Dra. Sinta Saraswati, M.Pd., Kons  
NIP 1960060519990320

Sekretaris



Niam Wahzudik S.Pd., M.Pd.  
NIP 198501112015041002

Penguji I



Prof. Muryono, M.Psi  
NIP 196202221986011001

Penguji II



Niam Wahzudik S.Pd., M.Pd.  
NIP 198501112015041002

Penguji III



Edi Subkhan S.Pd., M.Pd.  
NIP 198109032012011048

## PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi ini benar-benar karya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Atas pernyataan saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya ini.

Semarang, 20 Juli 2020

Yang membuat pernyataan,



Finita Prima Ariesta

Nim 1102414004

## **MOTO DAN PERSEMBAHAN**

*“Namanya hidup, tidak selalu akan berjalan lurus. Pasti ada naik dan turun, dan terkadang dihadapkan pada sebuah persimpangan jalan. Tidak harus selalu memilih jalan yang besar, memilih jalan kecil pun bukan menjadi masalah”*  
(Donny Dhirgantara)

Skripsi ini, saya persembahkan kepada Allah SWT yang telah memberikan hidayah serta rahmat-Nya. Kedua Orangtuaku, terimakasih atas segala doa, kasih sayang, semangat, dukungan dan perhatian kalian. Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang memberikan banyak pengalaman serta almamaterku, Universitas Negeri Semarang.

## ABSTRAK

**Ariesta, Finita Prima.** 2020. Analisis Konsep Socrative dalam Proses Pembelajaran pada Mata Pelajaran Sosiologi di SMA Negeri 3 Slawi. *Skripsi*. Jurusan Kurikulum Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Edi Subkhan, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: Analisis Konsep Socrative, Proses Pembelajaran, Sosiologi.

Pada era perkembangan teknologi seperti sekarang, siswa dituntut agar mampu belajar secara mandiri. Hal tersebut dilatarbelakangi oleh munculnya teknologi informasi dalam dunia pendidikan atau yang saat ini lebih dikenal dengan sebutan *e-learning*. Salah satu *e-learning* yang dapat digunakan untuk pembelajaran yaitu *Socrative*. *Socrative* merupakan *student response system* yang memungkinkan guru untuk membuat kuis atau permainan interaktif dan melibatkan siswa secara langsung. Pembelajaran menggunakan *Socrative* mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Selain itu pembelajaran menggunakan *Socrative* menjadikan kemampuan interaksi antara guru dengan siswa atau siswa dengan siswa lainnya meningkat. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi meningkat, selain itu pembelajaran menggunakan *Socrative* melalui android diharapkan dapat mengubah perilaku belajar siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sosiologi. Rumusan masalah dalam penelitian ini antara lain implementasi pembelajaran menggunakan *Socrative*, kelebihan dan kekurangannya pembelajaran sosiologi menggunakan *Socrative* dan *hidden curriculum* yang muncul dalam pembelajaran menggunakan *Socrative*. Metode penelitian yaitu kualitatif deskriptif penelitian kualitatif dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian ini yaitu untuk menjelaskan dan mendiskripsikan hasil penelitian tentang penerapan media digital *Socrative* untuk proses pembelajaran. Teknik pengumpulan data yang digunakan antara lain wawancara, observasi dan dokumentasi. Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 3 Slawi. Subjek penelitiannya yaitu Guru mata pelajaran Sosiologi, dan siswa kelas X IPS 1 dan X IPS 2 SMA Negeri 3 Slawi. Akurasi data diperoleh melalui proses triangulasi. Triangulasi yang digunakan pada penelitian ini adalah triangulasi metode dengan teknik pemeriksaan yang memanfaatkan pengguna sumber. Teknik analisis data menggunakan analisis interaktif model. Berdasarkan hasil penelitian, dapat dikerahui bahwa selama proses pembelajaran berlangsung respon peserta didik antara lain Asik, Menarik, Seru, Santai, Nyaman dan mudah dipahami hal tersebut muncul karena tidak adanya kendala selama proses pembelajaran, pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan Handphone serta dilaksanakan dalam kelompok yang membuat peserta didik merasa seperti sedang bermain bukan belajar yang mengakibatkan mereka merasa relax. Penggunaan media *Socrative* dalam mata pelajaran Sosiologi di SMA Negeri 3 Slawi hanya digunakan pada saat proses pengambilan nilai. Hal tersebut dilakukan karena media *Socrative* dirasa mempermudah pekerjaan guru, serta membuat siswa merasa tertarik.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Analisis Konsep *Socratic* dalam Proses Pembelajaran pada Mata Pelajaran Sosiologi di SMA Negeri 3 Slawi”. Salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan di Prodi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Semarang adalah dengan menyelesaikan skripsi.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis menyampaikan terima kasih kepada.

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di Universitas Negeri Semarang.
2. Dr. Edy Purwanto, M.Si., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan rekomendasi serta izin sehingga penelitian ini dapat dilangsungkan di SMA Negeri 3 Slawi.
3. Dr. Yuli Utanto, S.Pd., M.Si., Ketua jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan penulis kemudahan dalam pengurusan administrasi.
4. Edi Subkhan, S.Pd., M.Pd. dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan masukan terhadap kesempurnaan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan ilmu kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.

6. Seluruh guru dan staf di SMA Negeri 3 Slawi, yang telah membantu peneliti sehingga penelitian ini berjalan dengan lancar.
7. Siswa kelas X IPS 1 dan X IPS 2 SMA Negeri 3 Slawi atas partisipasi dan kerjasama yang baik dalam proses penelitian.
8. Orang tua yang selalu mendampingi dalam segala keadaan, selalu mendidik dengan sabar dan ikhlas, serta selalu mendoakanku, memberikan semangat dan nasehat yang tak ternilai harganya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi.
9. Dian Febriansyah P.P, yang tiada henti memberikan semangat, perhatian, dan dukungannya dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Keluarga besar TP Rombel 1 angkatan 2014, yang telah memberikan cerita, kenangan dan pengalaman yang berharga, manis dan pahit yang telah kita lalui selama masa kuliah.
11. Rekan-rekan mahasiswa Teknologi Pendidikan 2014 yang telah memberkan pengalaman, senyuman, dan kebaikan yang tidak bisa terulang.
12. Serta semua pihak yang terkait yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan para pembaca. Skripsi ini masih jauh dari sempurna karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan penulis, oleh karena itu, kritik dan saran dari pembaca yang membangun sangat penulis harapkan untuk kesempurnaan skripsi ini.

Semarang, 21 Juli 2020

Penulis



## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI .....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN .....	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
ABSTRAK .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	8
1.3 Batasan Masalah .....	9
1.4 Rumusan Masalah .....	9
1.5 Tujuan Penelitian .....	10
1.6 Manfaat Penelitian .....	10
<b>BAB II LANDASAN TEORI DAN KERANGKA BERPIKIR .....</b>	<b>11</b>
2.1 Landasan Teori .....	11
2.1.1 <i>E-Learning</i> .....	11
1. Pengertian .....	11
2. Jenis <i>E-Learning</i> .....	12
3. Fungsi <i>E-Learning</i> .....	16
4. Kelebihan dan Kekurangan .....	18

2.1.2	<i>Socratic</i> .....	19
2.1.3	<i>Hidden Curriculum</i> .....	21
	1. Kurikulum .....	21
	2. Pengertian <i>Hidden Curriculum</i> .....	22
	3. Fungsi <i>Hidden Curriculum</i> .....	23
	4. Aspek <i>Hidden Curriculum</i> .....	24
2.1.4	Pembelajaran .....	24
2.1.5	Pembelajaran Sosiologi di SMA .....	26
2.1.6	<i>Blended Learning</i> .....	27
2.1.7	Kelebihan dan Kekurangan <i>E-Learning</i> .....	29
2.2	Kerangka Berpikir .....	30
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>33</b>
3.1	Pendekatan Penelitian .....	33
3.2	Lokasi dan Fokus Penelitian .....	33
3.3	Data dan Sumber Data Penelitian .....	33
	1. Sumber Data Primer .....	34
	2. Sumber Data Sekunder .....	34
3.4	Teknik Pengumpulan Data .....	34
	1. Wawancara .....	34
	2. Dokumentasi .....	35
	3. Observasi .....	35
3.5	Teknik Keabsahan Data .....	36
3.6	Teknik Analisis Data .....	36
<b>BAB IV SETTING PENELITIAN .....</b>		<b>40</b>
4.1	Gambaran Umum SMA Negeri 3 Slawi .....	40
	4.1.1 Lokasi SMA Negeri 3 Slawi .....	40
	4.1.2 Sejarah SMA Negeri 3 Slawi .....	41
	4.1.3 Visi dan Misi Sekolah .....	42
	4.1.4 Pendidik dan Tenaga Kependidikan .....	43

4.1.5	Sarana dan prasarana .....	43
4.1.6	Jumlah Siswa dan Rombongan Belajar .....	44
4.1.7	Prestasi SMA Negeri 3 Slawi .....	45
<b>BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>46</b>
5.1	Prosedur Penelitian .....	46
5.1.1	Persiapan Penelitian .....	46
5.1.2	Proses Penelitian .....	46
5.2	Gambaran Guru Sosiologi SMA Negeri 3 Slawi .....	47
5.3	Mata Pelajaran Sosiologi di SMA Negeri 3 Slawi .....	47
5.4	Hasil Penelitian .....	48
5.4.1	Implementasi Pembelajaran Sosiologi Menggunakan <i>Socratic</i> di SMA Negeri 3 Slawi .....	48
1.	Perencanaan Pembelajaran .....	48
2.	Implementasi .....	49
3.	Penilaian Hasil Belajar .....	54
4.	Temuan Kecenderungan Lainnya .....	56
5.4.2	Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Sosiologi Menggunakan <i>Socratic</i> .....	59
1.	Kelebihan Pembelajaran Sosiologi Menggunakan Media <i>Socratic</i> .....	59
2.	Kekurangan Pembelajaran Sosiologi Menggunakan Media <i>Socratic</i> .....	65
5.4.3	<i>Hidden Curriculum</i> yang Muncul pada saat Proses Pembelajaran Menggunakan Media <i>Socratic</i> .....	69
5.5	Pembahasan Hasil Penelitian .....	73
1.	Implementasi Pembelajaran Menggunakan <i>Socratic</i> .....	73
2.	Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Sosiologi Menggunakan Media <i>Socratic</i> .....	75
3.	Hidden Curriculum yang Muncul dalam Pembelajaran Sosiologi Menggunakan <i>Socratic</i> .....	78

<b>BAB VI PENUTUP</b> .....	<b>81</b>
6.1.	Simpulan 81
6.2.	Saran 83
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>85</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>89</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1. Kerangka Berpikir.....	32
3.1. Komponen dalam Analisis Data.....	37
4.1. Peta Lokasi Penelitian.....	41
4.2. Gerbang 4 Pilar Kebangsaan.....	45
5.1 Siswa Sedang Mengerjakan Soal.....	61
5.2 Tampilan <i>Socratic</i> yang Menggunakan Bahasa Inggris.....	67
5.3 Tampilan <i>Socratic</i> yang Kurang Menarik.....	68

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Identifikasi Data, Teknik Penggalan Data, Sumber Data dan Instrumen.....	91
2. Data Informan Penelitian .....	91
3. Instrumen Pedoman Wawancara Guru.....	93
4. Instrumen Observasi.....	95
5. Instrumen Dokumentasi.....	96
6. Analisis Hasil Wawancara .....	97
7. Triangulasi Hasil Wawancara .....	117
8. Analisis Hasil Observasi .....	126
9. Dokumen dan Dokumentasi .....	128
10. Hasil Wawancara dan Observasi.....	138
11. Temuan Terbaru.....	142

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pada awalnya teknologi pendidikan belum disebut sebagai media pembelajaran, apalagi teknologi pendidikan. Namun baru disebut sebagai alat peraga pengajaran seperti papan tulis, papan flanel, peta, globe, dan sejenisnya (Miarso dalam Subkhan, 2016:23). Teknologi pendidikan berkembang pesat berawal dari lembaga-lembaga pendidikan di masyarakat yang mengembangkan teknologi pendidikan sehingga menjadi pusat pengembangan pendidikan.

Program radio pendidikan mulai menurun pada awal tahun 2000-an ketika media-media pembelajaran berbasis teknologi digital seperti VCD player, komputer, dan internet mulai banyak digunakan di dunia pendidikan (Subkhan, 2016:29). Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan teknologi pendidikan meningkat dari tahun ke tahun menuju teknologi yang lebih baik. Perkembangan teknologi menjadikan perubahan sudut pandang tentang teknologi pendidikan. Dalam sudut pandang teori ini menunjukkan bahwa teknologi pendidikan berperan sebagai pengontrol proses pembelajaran agar hasil belajar sesuai harapan.

Dewasa ini, siswa harus mampu belajar secara mandiri. Sehingga guru hanya memfasilitasi dengan adanya media pembelajaran yang ada. Beberapa

aplikasi diciptakan untuk menjadi media dalam proses pembelajaran, hanya saja tidak semua aplikasi mampu di terapkan dengan baik. Masing-masing aplikasi mempunyai konsep dan tujuan masing-masing. Guru harus mampu memilah mana aplikasi yang mampu digunakan dengan baik dan mudah oleh siswanya. Guru dalam memilih aplikasi sebagai media pembelajaran harus mampu membantu untuk menyampaikan materi yang diberikan.

Tuntutan global membuat dunia pendidikan agar selalu dan senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi dalam meningkatkan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan teknologi informasi dan komunikasi bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran (Budiman, 2017:76). Peningkatan kinerja pendidikan di masa mendatang diperlukan sistem informasi dan teknologi informasi yang tidak hanya berfungsi sebagai sarana pendukung, tetapi lebih sebagai senjata utama untuk mendukung keberhasilan dunia pendidikan sehingga mampu bersaing di pasar global.

Siswa sekarang lebih banyak beraktivitas menggunakan internet dan android maka guru sebaiknya mampu memanfaatkan peluang tersebut sebagai langkah pembelajaran yang menarik. Guru harus mampu memanfaatkan internet dan android yang dimiliki siswa sebagai media belajar. Hal ini akan menjadikan pembelajaran menyenangkan dan memotivasi siswa dalam belajar.

Proses belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya adalah faktor yang berasal dari dalam diri anak (internal) dan faktor yang berasal dari



luar diri anak (eksternal). Menurut Slameto (2010:56) faktor internal/ dari dalam diri anak digolongkan menjadi dua faktor fisiologis dan psikologis, sedangkan faktor dari luar ada dua yaitu faktor sosial dan non sosial. Faktor non sosial dalam belajar meliputi keadaan suhu, udara, cuaca, waktu (pagi, siang, malam), tempat (gedungnya, letaknya), alat-alat yang dipakai untuk belajar (alat-alat tulis, buku, alat-alat peraga dan lain-lain). Semua faktor tersebut mempunyai syarat tertentu, misalnya lingkungan belajar harus jauh dari kebisingan, bangunan harus memenuhi standar dalam ilmu kesehatan sekolah, alat-alat pelajaran sekolah harus diusahakan untuk memenuhi syarat-syarat menurut pertimbangan didaktis, psikologis dan paedagogis.

Salah satu manfaat teknologi informasi dalam dunia pendidikan saat ini adalah dengan munculnya *e-learning*. Pembelajaran dengan *e-learning* memungkinkan terjadinya proses belajar mengajar jarak jauh menjadi lebih efektif dan efisien sehingga dapat diperoleh hasil yang lebih baik. *E-learning* merupakan dasar dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Pembelajaran dengan *e-learning*, peserta ajar (*learner* atau murid) tidak perlu duduk di ruang kelas untuk menyimak ucapan guru secara langsung. *E-learning* juga dapat mempersingkat waktu pembelajaran, dan tentu saja menghemat biaya yang harus dikeluarkan oleh sebuah Program pembelajaran atau Program pendidikan (Arum, 2017:3).

Pembelajaran dengan *e-learning* dapat mempersingkat waktu belajar dan membuat biaya pendidikan menjadi lebih ekonomis. *E-learning* mempermudah interaksi antara peserta didik dengan bahan/materi, peserta

didik dengan dosen/guru/instruktur maupun sesama peserta didik. Peserta didik dapat saling berbagi informasi dan dapat mengakses bahan-bahan belajar setiap saat dan berulang-ulang, dengan kondisi yang tersebut peserta didik dapat lebih memperdalam penguasaannya terhadap materi pembelajaran. Adanya informasi yang digunakan untuk media pembelajaran dapat berdampak positif untuk siswa, mereka bisa lebih mudah dalam mencari informasi yang diperlukan selama proses pembelajaran (Sudjana dan Rivai, 2011:82). Media yang digunakan adalah komputer dan internet di setiap sekolah. Teknologi informasi sangat berperan penting dalam dunia pendidikan dewasa ini.

Salah satu perkembangan teknologi yang dapat digunakan untuk pembelajaran yaitu *Socrative*. *Socrative* adalah sebuah *student response system* yang memungkinkan Guru untuk membuat kuis atau permainan interaktif dan melibatkan siswa secara langsung atau *real time* (Warner, 2015:3). Guru dapat membuat kuis dengan model pilihan ganda, benar atau salah, dan isian singkat menggunakan *Socrative*. Atau jika ingin membuat kuis lebih menyenangkan dan menantang, Guru juga dapat memilih format permainan, yaitu *Space Race*. Dalam permainan ini, siswa dibagi ke dalam beberapa tim dan berkompetisi dengan menjawab pertanyaan. Jawaban siswa akan dihitung secara otomatis dan disajikan dalam bentuk Excel atau *Google Spreadsheet*.

Pada saat pembelajaran berlangsung terdapat beberapa unsur yang penting antara lain media pembelajaran dan model pembelajaran. Unsur-unsur

tersebut saling berkaitan. Memilih hanya satu model pembelajaran tentu akan berpengaruh terhadap jenis media yang akan digunakan selama pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Sedangkan, penggunaan media belajar dalam proses pembelajaran mengajar dapat membangkitkan minat belajar serta keinginan siswa, serta membangkitkan rangsangan dan motivasi belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis kepada siswa (Hamalik dalam Arsyad, 2011:15).

Hasil penelitian Balta (2017) menunjukkan bahwa penggunaan *Socrative* mempengaruhi nilai ujian mahasiswa secara positif dan ditemukan korelasi *Socrative* yang cukup signifikan antara sikap siswa dan nilai ujian akhir. Selain itu, hasil survei menunjukkan bahwa siswa memiliki sikap positif yang cukup dalam menggunakan *Socrative* sebagai platform tugas pekerjaan rumah secara online. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan *Socrative* menarik dan dapat memotivasi siswa. *Socrative* juga dapat digunakan sebagai alat untuk menyelesaikan pekerjaan rumah.

Hasil penelitian Martin (2017) menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan *Socrative* meningkatkan hasil belajar siswa. Secara klasikal hasil belajar meningkat menjadikan ketuntasan siswa 85%. Hasil yang sama oleh Dervan, Paul (2014) menunjukkan bahwa Penggunaan *Socrative* menjadikan dosen untuk dengan cepat dan mudah meningkatkan pengiriman mereka ceramah atau tutorial dengan cara yang meningkatkan interaksi dengan mahasiswa yang mengarah ke pengalaman belajar yang lebih baik bagi

mereka. Hasil Penelitian Awedh (2014) mengungkapkan bahwa pembelajaran kolaboratif dan keterlibatan dalam pemanfaatan *Socratic* oleh siswa di kelas meningkatkan prestasi belajar siswa. Pembelajaran menggunakan *Socratic* dalam pengaturan pendidikan untuk mendukung proses belajar sangat disarankan.

Hasil penelitian Dakka (2015) menunjukkan bahwa metode ini meningkatkan pengalaman belajar mereka, aktif berkolaborasi dan memiliki kebebasan untuk berpartisipasi dalam pengalaman belajar mereka dan mengizinkan pertukaran informasi dengan dosen. Metode kerja tim, menjadikan siswa aktif dalam berinteraksi antar mahasiswa dan berinteraksi dengan dosen. Pembelajaran menggunakan *Socratic* mengubah pola pembelajaran yang awalnya mahasiswa kurang responsif terhadap pembelajaran menjadi aktif. Proses kegiatan belajar menjadi aktif dan materi mudah dipahami. Hal ini dilakukan karena interaksi merupakan modal utama mahasiswa sebagai bekal ketika lulus dan terjun di dunia kerja nantinya.

Hasil penelitian Mendes (2013) menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan *Socratic* menjadikan siswa mudah memahami materi yang diberikan. Siswa menjadi tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Siswa dengan pembelajaran *Socratic* menjadi termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, mudah memahami materi, dan siswa dengan mudah memahami konsep materi yang diberikan guru.

Hasil penelitian Nuri (2016) menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan *Socratic* membantu dalam penyampaian materi. Materi

bahasa inggris yang sedikit sulit menjadi lebih mudah dalam penyampaian kegiatan pembelajaran. Media *Socrative* memudahkan dalam pembelajaran. Hasil penelitian Miller (2014) menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan *Socrative* melalui android menjadika suasana pembelajaran di kelas terasa hidup. Siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran karena dianggap menarik pembelajaran melalui android.

Berdasarkan hasil penelitian-penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan *Socrative* dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Selain itu pembelajaran dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Pembelajaran menggunakan *Socrative* menjadikan kemampuan interaksi dalam pembelajaran. Guru menggunakan *Socrative* untuk pembelajaran di dalam penelitian terdahulu karena adanya permasalahan dalam belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi di SMA Negeri 3 Slawi diperoleh informasi bahwa dalam kegiatan pembelajaran siswa susah menyerap materi terlihat siswa merasa bosan dengan penjelasan guru terutama karena materinya teori semua. Hal itu terlihat dari ada sebagian siswa yang tidak mendengarkan penjelasan guru di depan. Siswa main sendiri, sibuk mengganggu teman sebelahnya, ngobrol sendiri. Hasil ini didukung juga berdasarkan wawancara dengan siswa bahwa pembelajaran sosiologi merasa bosan dengan teori-teori yang harus dihafalkan.

Berdasarkan telaah perangkat pembelajaran yang digunakan memang belum ada guru yang memasukan media pembelajaran yang unik dapat

menarik siswa. Pembelajaran sosiologi khususnya harus dikemas dengan menarik sehingga siswa tidak merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran. Guru belum menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik siswa untuk belajar. Selain itu guru dalam penyampaian materi masih monoton seperti ceramah sehingga membuat siswa mengantuk dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan kondisi fenomena di lapangan maka dalam penelitian ini akan mengajukan media *Socrative* untuk menunjang kegiatan pembelajaran sosiologi. *Socrative*, sebuah *student response system* yang memungkinkan guru untuk membuat kuis atau permainan interaktif dan melibatkan siswa secara langsung atau *real time*. Tidak banyak guru mengenal *Socrative* padahal ada beberapa fitur dari *Socrative* yang mampu dimanfaatkan dengan baik oleh para guru.

Penelitian ini diperlukan karena agar motivasi, prestasi belajar siswa khususnya pada mata pelajaran sosiologi meningkat. Pembelajaran menggunakan *Socrative* melalui android diharapkan dapat mengubah perilaku belajar siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sosiologi.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Mengacu pada latar belakang, dapat dirumuskan identifikasi masalah antara lain:

1. Pembelajaran sosiologi di SMA Negeri 3 Slawi terlihat monoton dengan metode ceramah saja sehingga menjadikan pembelajarn yang kurang menarik

2. Siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran sosiologi
3. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru di SMA Negeri 3 Slawi belum cukup menarik
4. Hasil belajar dan aktivitas siswa pada saat proses pembelajaran tergolong rendah karena hasil belajar belum tuntas KKM
5. Siswa merasa kesulitan dan bosan dengan materi-materi sosiologi yang penuh dengan teori.
6. Kurangnya hidden kurikulum untuk mengontrol perilaku siswa khususnya dalam belajar.

### **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah digunakan agar penelitian ini tidak melebar pembahasannya maka digunakan batasan masalah sebagai berikut.

1. Penelitian ini hanya menganalisis konsep *Socratic* ke dalam pembelajaran sosiologi
2. Materi yang akan diberi konsep *Socratic* yaitu pengendalian sosial.
3. Penelitian ini berfokus pada proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan *Socratic* khususnya pembelajaran sosiologi kelas X.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana implementasi pembelajaran menggunakan *Socratic*?
2. Bagaimana kelebihan dan kekurangan pembelajaran sosiologi menggunakan *Socratic*?

3. Bagaimana gambaran *hidden curriculum* yang muncul dalam pembelajaran menggunakan *Socratic*?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berikut tujuan penelitian ini dilaksanakan, anatar alin:

1. Mendeskripsikan implementasi pembelajaran yang tepat menggunakan *Socratic*.
2. Mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan pembelajaran sosiologi menggunakan *Socratic*.
3. Mengidentifikasi *hidden curriculum* yang muncul pada proses pembelajaran.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

#### **1. Manfaat Teoretis**

Hasil penelitian diharapkan memberikan sumbangan ilmu pengetahuan khususnya dalam pembelajaran menggunakan *Socratic* di pembelajaran Sosiologi. Sehingga dapat menambah wawasan, memperluas pengetahuan, dan memperdalam bidang ilmu Teknologi Pendidikan dalam media pembelajaran web-learning. Manfaat hasil penelitian ini secara teoritis dapat menambah keilmuan pada sub bidang kurikulum dan teknologi.

#### **2. Manfaat Praktis**

Hasil penelitian tersebut diharapkan dapat memberikan manfaat kepada sekolah, guru, dan peserta didik agar belajar lebih menyenangkan dan dapat dengan mudah memahami isi materi yang disampaikan dalam pembelajaran.



## BAB II

### LANDASAN TEORI DAN KERANGKA BERPIKIR

#### 2.1 Landasan Teori

##### 2.1.1 *E-learning*

###### 1. Pengertian

*E-learning* memberikan inovasi bagi pendidik dalam melakukan kegiatan pembelajaran, melalui lingkungan virtual yang mendukung tidak hanya pengiriman tetapi juga eksplorasi dan penerapan informasi dan promosi pengetahuan baru. Fokus dari seni pembelajaran menggunakan *e-learning* kurang lebih mengkombinasikan konvergensi fitur yang paling canggih dari teknologi informasi dan komunikasi digital, misalnya, siaran langsung, Mobile video dan audio telekomunikasi, tiga dimensi (3D) grafis, email, web dan berorientasi obyek tatap muka, yang semuanya dapat dirancang untuk mendukung, membuat dan memberikan pengalaman pendidikan yang baik (Holmes dan Gardner, 2006:14).

*E-learning* adalah pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, terutama yang berupa elektronik. Artinya, tidak hanya internet, melainkan semua perangkat elektronik seperti film, video, kaset, OHP, Slide, LCD, projector, dan lain-lain. Salah satu jenis media pembelajaran yang memungkinkan siswa memperoleh bahan ajar dengan pemanfaatan intranet, internet serta jaringan komputer lain (Hartley, 2001:73). *E-learning* memang merupakan suatu teknologi pembelajaran

yang yang relatif baru di Indonesia. Untuk menyederhanakan istilah, maka *electronic learning* disingkat menjadi *E-learning*. Kata ini terdiri dari dua bagian, yaitu ‘e’ yang merupakan singkatan dari ‘*electronica*’ dan ‘*learning*’ yang berarti ‘pembelajaran’. Jadi *E-learning* berarti pembelajaran dengan menggunakan jasa bantuan perangkat elektronika. *E-learning* disebut juga Tb-Learning (*Technology-based Learning*) adalah sistem pendidikan yang menggunakan semua aplikasi elektronik untuk mendukung belajar mengajar termasuk jaringan Komputer (Internet, Intranet, Satelit), media elektronik (audio, tv, CD-ROM).

## **2. Jenis *E-learning***

Pembelajaran di Indonesia mengalami kemajuan khususnya dalam penggunaan *e-learning*. Jenis-jenis *e-learning* yang dapat diaplikasikan di dunia pendidikan menurut Holmes dan Gardners (2006) antara lain sebagai berikut.

### 1) Pembelajaran melalui email

Email pernah menjadi metode yang paling populer berkomunikasi secara online dan merupakan fitur tertanam dari masyarakat saat ini bahwa sulit untuk berpikir pemakaian secara gratis. Bahkan di awal hari, email dengan cepat dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran. Misalnya, lingkungan email berbasis teks dan forum diskusi telah mendukung pembelajaran bahasa selama bertahun-tahun. Semakin, informasi pendukung bergerak ke web di mana penangkapan data terpusat online membuatnya lebih mudah untuk melacak sejarah setiap email tertentu

atau percakapan untuk meninjau pembelajaran. Dengan tetap mengikuti konteks belajar bahasa, prakarsa e-tandem Komisi Eropa adalah salah satu contoh dari sistem *e-learning* yang menyatukan pembelajar bahasa untuk belajar bersama. Tandem belajar bahasa kemitraan untuk sekolah (1998-2000) adalah sebuah proyek yang mendukung pertukaran mahasiswa email antara sekolah dan lembaga pelatihan guru di Perancis, Jerman, Inggris, Italia dan Spanyol. Kemudian berkembang menjadi sistem *eTandem* hari ini, yang memungkinkan pelajar untuk bertukar email setengah dalam bahasa mereka sendiri dan setengah dalam bahasa mereka ingin belajar.

## 2) *Video-Conferencing*

*Video conferencing* muncul sebagai sarana komunikasi, menggabungkan siaran melalui teknologi *microwave* atau teknik *video streaming* berbasis Internet menggunakan dua arah kompresi video dan televisi. Namun, karena potensi akses peserta didik ke peningkatan bandwidth tinggi akan ada lebih banyak kesempatan untuk memberikan kursus dan seminar yang matang sepenuhnya, atau untuk mengadakan pertemuan dan sesi *brainstorming*. Bahkan seperti berdiri, ada banyak pengguna yang menggunakan webcam, mikrofon dan speaker.

## 3) *Role-Playing Games*

Role-playing game memainkan peranan utama dalam munculnya lingkungan *e-learning* yang sangat menarik dan inovatif. Permainan ini dimainkan melalui email atau melalui papan buletin sementara saat ini

mereka sering didistribusikan sebagai paket CD-ROM berdiri sendiri atau dimainkan oleh banyak pengguna secara bersamaan melalui internet. *'Dungeons and Dragons'* adalah yang paling terkenal dari permainan, yang biasanya menggabungkan bermain peran dan pemecahan masalah, dan terkenal telah menjadi pengaruh besar dalam pengembangan apa yang sekarang disebut multi-pengguna Dungeon atau MUDs.

#### 4) *Virtual Learning Environments*

Belajar virtual (VLEs) dapat dianggap termasuk MOOs dan MUDs, itu sering dipahami sebagai berakhir dalam diri mereka sendiri atau tambahan untuk kegiatan kelas biasa, kadang dipengaruhi oleh dan pada gilirannya mempengaruhi komunitas *game online*. Contoh dari VLE untuk guru sekolah adalah TappedIn di <http://www.tappedin.com>. TappedIn adalah lingkungan virtual *multi-user* berbasis web yang dibentuk untuk memiliki tampilan dan nuansa kampus perguruan tinggi yang sebenarnya, dengan seperangkat alat yang terintegrasi untuk mendukung komunikasi dan kolaborasi. Anggota dapat membuat ruang kantor mereka sendiri, termasuk fitur seperti papan tulis bersama virtual. Lingkungan dirancang khusus untuk pendidik dan memungkinkan guru untuk membuat ruang mengajar mereka sendiri dan kantor dengan fitur yang ramah seperti *'Sticky Notes'* untuk posting pesan selamat datang, agenda dan sebagainya. Ketika orang berkomunikasi di TappedIn, transkrip secara otomatis dikirim melalui email kepada mereka dan

pesan dapat disimpan untuk mereka yang tidak masuk. Staf TappedIn juga menyediakan berita terbaru dan sesi pelatihan online yang teratur tentang cara menggunakan fitur-fiturnya dan sebagainya. Sistem lain, penciptaan lingkungan studi, yang berbasis di University of Staffordshire (CoSE di <http://www.staffs.ac.uk/COSE/>), menetapkan cukup sengaja untuk menjadi pembelajar-berpusat dengan desain yang didasarkan pada prinsip konstruktivis. Tutors awalnya membuat lingkungan belajar untuk kelompok kursus mereka. Para siswa kemudian mengakses semua sumber daya yang tersedia untuk seleksi mereka sendiri 'keranjang' dan dapat membuat bahan sendiri untuk selain sumber daya. Hubungan antara penilaian dan aktivitas pembelajaran dibuat jelas dan sistem manajemen memungkinkan pemantauan kemajuan, pencatatan aktivitas, penyerahan tugas dan penerbitan tanda terima, tes dan penyimpanan hasil dan sebagainya.

#### 5) Sumaltion

Simulasi merupakan elemen utama dalam beberapa sistem *e-learning*, dengan beberapa link ke Gaming, meskipun mereka umumnya kurang mungkin untuk melibatkan persaingan antara peserta didik. Pada tingkat Universitas, game dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi untuk simulasi di mana peserta berdampak pada hasil pengambilan keputusan yang tepat. Sebuah simulasi dapat membantu dalam mengubah informasi menjadi pengetahuan sebagai pembelajar diberi kesempatan untuk menerapkan apa yang mereka ketahui. Penggunaan animasi dapat

membantu dalam memahami konsep kompleks dalam mata pelajaran seperti fisika dan biologi, dan simulasi mengambil langkah ini lebih lanjut dengan memungkinkan interaksi konsep dan proses yang akan diilustrasikan dan dikendalikan oleh siswa. Simulasi juga dapat digunakan ketika itu sangat mahal untuk membuat kesalahan saat belajar, seperti dalam pelatihan pilot dan dokter. *Virtual Medical* sekolah juga menjadi penting dan cukup canggih, sebagian karena sektor pelatihan medis yang relatif baik didanai dan sebagian karena meningkatnya penggunaan teknologi dalam penelitian medis dan operasi itu sendiri. Salah satu contohnya adalah sistem pelatihan bedah dasar elektronik sebuah inisiatif yang timbul dari kolaborasi antara Royal College of Surgeons di Irlandia dan Harvard Medical School. Hampir tidak perlu dikatakan bahwa di bidang teknologi menyebabkan perubahan yang cepat dalam praktik profesional itu sendiri, lingkungan *e-learning* cenderung menjadi canggih dan sangat relevan. Bukan simulasi operasi, misalnya, ada manfaat besar yang bisa didapat dari dokter yang dapat beroperasi pada pasien di kejauhan, menggunakan teknologi kamera miniatur terbaru, sementara siswa mereka melihat operasi yang sebenarnya, dan berinteraksi dengan dari penjuru dunia.

### **3. Fungsi *E-learning***

Menurut Arsyad (2011:125) ada 3 (tiga) fungsi pembelajaran elektronik terhadap kegiatan pembelajaran di dalam kelas (*Classroom instruction*), yaitu sebagai suplemen yang sifatnya pilihan/optional,

pelengkap (komplemen), atau pengganti (substitusi). Pembelajaran elektronik dikatakan berfungsi sebagai suplemen (tambahan), apabila peserta didik mempunyai kebebasan memilih, apakah akan memanfaatkan materi pembelajaran elektronik atau tidak. Dalam hal ini, tidak ada kewajiban/keharusan bagi peserta didik untuk mengakses materi pembelajaran elektronik. Sekalipun sifatnya opsional, peserta didik yang memanfaatkannya tentu akan memiliki tambahan pengetahuan atau wawasan.

Pembelajaran elektronik dikatakan berfungsi sebagai komplemen (pelengkap) apabila materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk melengkap materi pembelajaran yang diterima siswa di dalam kelas (Lewis, 2002). Sebagai Komplemen berarti materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk menjadi materi *reinforcement* (pengayaan) atau *remedial* bagi peserta didik di dalam mengikuti kegiatan pembelajaran konvensional.

Pembelajaran elektronik dikatakan sebagai *enrichment*, apabila kepada peserta didik yang dapat dengan cepat menguasai/memahami materi pelajaran yang disampaikan guru secara tatap muka (*fast learners*) diberikan kesempatan untuk mengakses materi pembelajaran elektronik yang memang secara khusus dikembangkan untuk mereka. Tujuannya agar semakin memantapkan tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi pelajaran yang disajikan guru didalam kelas. Dikatakan sebagai program remedial, apabila kepada peserta didik yang mengalami kesulitan memahami materi

pelajaran yang disajikan guru secara tatap muka di kelas (*Slow learners*) diberikan kesempatan untuk memanfaatkan materi pembelajaran elektronik yang memang secara khusus dirancang untuk mereka.

Pengganti (Substitusi) Beberapa perguruan tinggi di Negara-negara maju memberikan beberapa alternatif model kegiatan pembelajaran/perkuliahannya kepada para mahasiswanya. Tujuannya agar para mahasiswa dapat secara fleksibel mengelola kegiatan perkuliaannya sesuai dengan waktu dan aktivitas lain sehari-hari mahasiswa.

#### **4. Kelebihan dan Kekurangan**

*E-learning* memiliki beberapa keunggulan daripada model pembelajaran yang konvensional (Arsyad, 2011:130) antara lain sebagai berikut: 1) Proses pembelajaran dapat dilaksanakan melalui jarak jauh, artinya *e-learning* memungkinkan peserta didik belajar tanpa menghadiri kelas secara fisik. 2) Penggunaan media e-learning mempersingkat waktu pembelajaran. 3) Menghemat biaya yang harus dikeluarkan lembaga pendidikan.

Dengan penggunaan *e-learning* interaksi siswa dengan guru, sesama siswa serta dengan materi pembelajaran menjadi mudah, selain itu waktu pembelajaran juga menjadi fleksibel. *E-learning* juga membuat suasana belajar menjadi santai. Siswa dengan mudah berkembang karena tidak malu pada saat melakukan kesalahan, sebab dia tidak merasa ada yang mengawasi. Sangat mudah melakukan pengupdate-an pada materi pembelajaran, dikarenakan semua dalam bentuk digital. Berbagai macam



media yang digunakan seperti audio dan video membuat siswa senang dan tidak bosan.

Beberapa kekurangan *e-learning* antara lain: 1) memerlukan biaya yang cukup besar dalam hal jaringan pendukung dan perangkat lunak yang digunakan untuk mendukung pembelajaran, sebab agar pembelajaran berjalan dengan baik dibutuhkan jaringan yang stabil dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. 2) Terdapat guru yang belum terlalu trampil dalam mengoperasikan computer menjadi salah satu hambatan dalam pembelajaran daring. 3) Keterbatasan sumber daya teknologi yang dimiliki sekolah. 4) Guru kehilangan peran untuk dapat berinteraksi secara langsung dengan peserta didik (Arsyad, 2011:132).

### **2.1.2 Socrative**

*Socrative* adalah sebuah sistem respon siswa yang memungkinkan guru untuk membuat kuis atau permainan interaktif dan melibatkan siswa secara langsung atau *real time*. *Socrative* adalah aplikasi cerdas untuk mengolah respon siswa, aplikasi ini berbasis android dan iOS untuk tablet dan *smartphone*. *Socrative* memiliki beberapa fitur, seperti *multiple choice* yang memungkinkan guru untuk menerima respon siswa dalam menjawab pertanyaan pilihan ganda melalui perangkat TIK mereka, ada pula fitur *short answer* dan *true or false* (Warner, 2015:3).

Aplikasi *Socrative* adalah salah satu Teknologi Web 2.0 yang mengacu pada perpindahan pembangunan aplikasi dari statik menuju ke dinamik. Beberapa contoh teknologi web versi 2.0 yang populer antara lain Blogspot,

Youtube, Facebook, Instagram, Twitter. Beberapa aplikasi dalam dunia pendidikan juga muncul dengan berbasis teknologi web 2.0 antara lain, *Schoology*, *Edmodo*, *Scribbler* dan ada juga aplikasi berbentuk kuis seperti *Quizzie*, *Kahoot* dan *Verbmash*. Proses pembelajaran menggunakan media ini dapat membantu guru serta peserta didik jika penggunaannya dilakukan secara tepat, sebab interaksi yang muncul selama pembelajaran terjadi secara *'blended learning'*. Pembelajaran ini memiliki konsep guru serta peserta didik dapat berinteraksi walaupun di luar sekolah.

Selain itu, penggunaan *socrative* yang dapat diaplikasikan dalam mendukung proses belajar-mengajar di dalam dan di luar sekolah. Guru juga boleh memunculkan pembelajaran dengan permainan kuis di dalam kelas untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran. Dewasa ini, siswa dipermudah karena dapat mengakses *socrative* melalui internet menggunakan telephone gengam maupun komputer/laptop. Penggunaan Web 2.0 ini membantu mengubah pola pembelajaran pada abad ke-21 dalam bidang pendidikan. Ia membentuk pendekatan pelajar untuk belajar, pendekatan pengajar untuk mengajar dan bagaimana pendidik berinteraksi dengan pelajar (Hargadon, 2009:8).

Teknologi web 2.0 dalam mendukung proses belajar mengajar yang dikaji Hussain (2014) menghasilkan analisis deskriptif penerimaan peserta didik terhadap teknologi Web 2.0. Hasil kajian ini memberi gambaran penerimaan peserta didik terhadap aplikasi teknologi Web 2.0 dalam mendukung pembelajaran mereka. Aplikasi *Socrative* merupakan bahan

pengajaran yang memberi kemudahan kepada guru untuk melibatkan diri dan menilai pelajar selama pembelajaran sedang berlaku. Melalui penggunaan aplikasi ini peserta didik akan memberi respon yang lebih baik terutama pada berbagai soal atau pertanyaan yang disediakan. Soal berbagai macam pilihan dapat menjadi alat pembelajaran dan penilaian yang sangat efisien, selama ada pengawasan yang tepat guna meminimalisir kecurangan yang terjadi selama ujian dijalankan.

### **2.1.3 *Hidden Curriculum***

#### **1. Kurikulum**

Menurut Trump dan Miller (dalam Poerwati, 2013:3) kurikulum adalah metode mengajar dan belajar, cara mengevaluasi murid dan seluruh program, perubahan tenaga mengajar, bimbingan dan penyuluhan, supervisi dan administrasi, dan hal-hal struktural mengenai waktu, jumlah ruangan serta kemungkinan memilih mata pelajaran. Sedangkan menurut Posner (dalam Indratno, 2013:32) kurikulum dimengerti sebagai seluruh pengalaman yang direncanakan akan dialami oleh siswa dalam seluruh proses pendidikan di sekolah, sehingga tujuan pendidikan tercapai. Menurut Hamalik (2011:16) kurikulum berasal dari bahasa latin, yaitu "*curriculae*" artinya jarak yang harus ditempuh oleh seorang pelari. Kurikulum merupakan jangka waktu pendidikan yang harus ditempuh oleh siswa yang bertujuan untuk memperoleh ijazah. Dalam hal ini ijazah pada hakikatnya merupakan suatu bukti, bahwa siswa telah menempuh kurikulum berupa rencana pelajaran, sebagaimana halnya seorang pelari telah menempuh suatu

jarak antara satu tempat ke tempat lainnya dan akhirnya sampai selesai atau lulus.

Pengertian kurikulum dalam penelitian ini adalah seperangkat aturan yang dijadikan acuan atau pedoman dalam perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian pembelajaran di lingkungan pendidikan. Penyusunan kurikulum menyesuaikan kepada kondisi setiap tingkat pendidikan dalam menyelenggarakan pembelajaran. Kurikulum dibuat dengan tujuan agar tujuan pendidikan dapat terlaksana.

## **2. Pengertian *Hidden Curikulum***

*Hidden curriculum* adalah hasil sampingan dari proses pembelajaran, baik diluar ataupun di dalam sekolah tetapi tidak secara formal dicantumkan sebagai tujuan pendidikan.

Menurut Rosyada (2012:27) *hidden curriculum* secara teoritik sangat rasional mempengaruhi siswa, lingkungan sekolah, suasana kelas, pola interaksi guru dengan siswa di dalam kelas. *Hidden curriculum* bahkan dapat mempengaruhi pada kebijakan serta manajemen pengelolaan sekolah secara lebih luas dan perilaku dari semua komponen sekolah dalam hubungan interaksi vertikal dan horizontal.

Menurut Meighan (dalam Hidayat, 2011:79) menjelaskan bahwa *hidden curriculum* adalah segala sesuatu yang dipikirkan sekolah tetapi tidak diucapkan oleh guru. *Hidden curriculum* merupakan salah satu pendekatan untuk hidup dan bersikap dalam belajar. Proses belajar mengajar di sekolah tidak semua bersumber dari kurikulum tertulis secara formal yang sudah

disiapkan. Pembelajaran sering kali memberikan materi tambahan yang tidak tertuang dalam buku teks materi yang sudah disiapkan.

Menurut Hidayat (2011:80) *hidden curriculum* merupakan transmisi norma, nilai, serta kepercayaan yang disampaikan baik secara pendidikan formal maupun interaksi sosial. Sekolah tidak hanya memberikan pengetahuan yang ada sesuai dalam kurikulum tertulis di sekolah, namun juga pengetahuan lainnya yang tidak tertuang dalam kurikulum sekolah.

### **3. Fungsi *Hidden Curriculum***

Menurut Sanjaya (2012) *hidden curriculum* memiliki beberapa fungsi yaitu: 1) memberikan kecakapan dan keterampilan bagi siswa, 2) mekanisme kontrol sosial yang efektif terhadap perilaku siswa maupun guru, 3) dapat membantu menciptakan masyarakat yang demokratis, 4) menciptakan pembelajaran yang senang, suasana yang tenang, dan penghargaan terhadap guru dalam keaneragaman pengetahuan guru, dan 5) metode menambah pengetahuan diluar materi pembelajaran.

Menurut Hidayat (2011:82) fungsi *hidden curriculum* dapat meliputi memberikan pemahaman mendalam tentang kepribadian, norma, nilai, serta keyakinan siswa. Memberikan keterampilan yang sangat bermanfaat sebagai bekal dalam fase kehidupan bermasyarakat nantinya. Menciptakan masyarakat yang demokratis melalui ekstrakurikuler, pelatihan khusus menjahit, serta lainnya. Mengontrol perilaku sosial siswa dengan cara memberikan contoh panutan yang baik kepada siswa perilaku hidup bermasyarakat. Meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa.

#### 4. Aspek *Hidden Curriculum*

Menurut Hidayat (2011:83) aspek *hidden curriculum* memiliki 2 aspek yaitu aspek struktural dan aspek budaya. Aspek structural membahas tentang kegiatan yang ada di luar sekolah, fasilitas yang disediakan serta pembagian kelas. Aspek budaya membahas norma, etos kerja, tanggung jawab, relasi sosial, konflik antar pelajar, ritual, perayaan ibadah, kerja sama.

Menurut Sanjaya (2012:74) aspek atau dimensi hidden kurikulum meliputi: 1) *hidden curriculum* dapat menjelaskan sejumlah proses pelaksanaan di dalam atau diluar sekolah yang meliputi hal-hal yang memiliki nilai tambah sosialisasi, dan pemeliharaan struktur kelas. 2) *hidden curriculum* dapat menunjukkan suatu hubungan sekolah, yang meliputi interaksi guru, peserta didik, struktur kelas, keseluruhan pola organisasional peserta didik sebagai mikrokosmos sistem nilai sosial, dan 3) *hidden curriculum* mencakup perbedaan tingkat kesenjangan seperti halnya yang dihayati oleh para peneliti, tingkat yang berhubungan dengan hasil yang bersifat insidental. Bahkan hal itu terkadang tidak diharapkan dari penyusunan kurikulum dalam kaitannya dengan fungsi sosial pendidikan.

##### 2.1.4 Pembelajaran

Pembelajaran adalah kegiatan yang mampu mempengaruhi siswa sehingga memiliki kemudahan dalam proses interaksi dengan lingkungannya. Slameto (2010:2) mengatakan bahwa belajar pada dasarnya adalah suatu proses usaha yang dilakukan seorang untuk peroleh suatu

perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Pembelajaran merupakan aktivitas yang dilakukan guru dimana di dalamnya muncul proses interaksi antara sesama siswa dan siswa dengan guru. Tujuan pembelajaran adalah menciptakan perubahan secara terus-menerus pada perilaku dan pemikiran siswa. Menurut Sudjana (2010:28) belajar merupakan proses yang ditandai dengan perubahan pada diri seseorang.

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan tempat ia berada sehingga menimbulkan perubahan pada perilaku ke arah yang lebih baik. Pada saat proses belajar berlangsung, guru memiliki tugas dalam membuat lokasi belajar agar dapat menunjang perubahan perilaku peserta didik ke arah yang lebih baik (Mulyasa, 2013:46). Belajar merupakan suatu proses komunikasi antara dua orang atau lebih, yaitu antara guru yang berperan sebagai pendidik dan siswa yang melakukan proses belajar. Nazarudin (2009:162) menyatakan bahwa pembelajaran adalah seperangkat peristiwa external yang dirancang guna mendukung proses belajar internal.

Menurut berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu perubahan dari peristiwa atau situasi yang dirancang sedemikian rupa dengan tujuan memberikan bantuan atau kemudahan dalam proses belajar mengajar sehingga bisa mencapai tujuan belajar.

Berlangsungnya proses pembelajaran tidak terlepas dari komponen-komponen yang ada di dalamnya, menurut Moedjiono dan Dimiyati (2009:23) komponen-komponen proses belajar mengajar tersebut adalah peserta didik, guru, tujuan pembelajaran, materi/isi, metode, media dan evaluasi. Berdasarkan pendapat tersebut dapat dikemukakan bahwa peserta didik adalah seseorang dengan segala potensi yang ada pada dirinya untuk senantiasa dikembangkan baik melalui proses pembelajaran maupun ketika ia berinteraksi dengan segala sesuatu. Berdasarkan pendapat tersebut dapat dikemukakan bahwa evaluasi adalah sebagai satu upaya untuk melihat, memberikan nilai pada objek tertentu dengan menggunakan alat dan kriteria tertentu.

Berdasarkan penjelasan di atas, komponen pembelajaran dapat diartikan sebagai seperangkat alat atau cara dari berbagai proses yang kemudian menjadi satu kesatuan yang utuh dalam sebuah pembelajaran demi tercapainya suatu tujuan.

### **2.1.5 Pembelajaran Sosiologi di SMA**

Nana Sudjana (1989:168) mendefinisikan pembelajaran sebagai berikut:

“Suatu model atau lebih dikenal dengan model instruksional, menunjuk pada pengertian sekelompok atau seperangkat bagian atau komponen yang saling bergantung satu sama lain untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu model senantiasa merupakan suatu keseluruhan atau totalitas dari semua bagian yang satu sama lain tidak dapat dipisahkan”.

Bruce Weil mengemukakan tiga prinsip penting dalam proses pembelajaran, yang pertama yaitu proses pembelajaran merupakan bentuk kreasi



lingkungan yang dapat membentuk atau mengubah struktur kognitif siswa. Yang kedua, berhubungan dengan tipe pengetahuan yang harus dimiliki seperti pengetahuan fisis, sosial, dan logika. Ketiga, dalam proses pembelajaran harus melibatkan keterlibatan lingkungan sosial.

Dari pernyataan diatas dan kedua definisi diatas maka dapat diambil pengertian bahwa kegiatan pembelajaran adalah proses melaksanakan kegiatan yang bersifat edukatif oleh guru dan siswa sebagai komponen utama yang di dukung oleh komponen lain yang kesemuanya tidak dapat dipisah-pisahkan untuk mencapai tujuan tertentu. Peran guru dalam kegiatan ini adalah sebagai pengarah dan pembimbing yang menentukan jalannya kegiatan, sedangkan siswa subyek yang mengalami dan terlibat aktif di dalamnya.

#### **2.1.6 *Blended Learning***

Blended learning merupakan istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang terdiri dari dua suku kata, *blended* dan *learning*. *Blended* artinya campuran atau kombinasi yang baik (Husamah, 2014:11). Bielawski dan Metcalf (dalam Husamah, 2014:16) mengemukakan bahwa *blended learning* adalah sebuah konsep yang relatif baru dalam pembelajaran dimana pengajaran yang disampaikan melalui gabungan pembelajaran online dan tatap muka yang dalam pelaksanaannya dilakukan oleh instruktur atau pengajar. Selain itu, Chaeruman (dalam Husamah, 2014:19) juga berpendapat bahwa *blended learning* seharusnya mengombinasikan antara potensi pertemuan tatap muka serta teknologi informasi dan komunikasi

secara arif, relevan dan tepat sehingga memungkinkan: 1) terjadinya pergeseran paradigma pembelajaran yang dulunya lebih terpusat kepada pendidik (*teacher-centered learning*) kearah paradigma baru yang terpusat kepada siswa (*student-centered learning*), 2) terjadinya peningkatan interaksi antara siswa dengan pendidik/guru, siswa dengan siswa, siswa dengan konten, siswa dengan sumber belajar lainnya, dan 3) terjadinya konvergensi antar berbagai metode, media, sumber belajar serta lingkungan belajar yang relevan

*Blended learning* merupakan solusi jitu dalam upaya perbaikan pembelajaran karena sebagaimana menurut Lewis (2002) satu hal yang perlu ditekankan dan dipahami adalah bahwa *e-learning* tidak dapat sepenuhnya menggantikan kegiatan pembelajaran konvensional di kelas. *E-learning* dapat menjadi partner atau saling melengkapi dengan pembelajaran konvensional di kelas. *E-learning* bahkan menjadi komplemen besar terhadap model pembelajaran di kelas atau sebagai alat yang ampuh untuk program pengayaan. Sekalipun diakui bahwa belajar mandiri merupakan basic thrust kegiatan pembelajaran elektronik, namun jenis kegiatan pembelajaran ini masih membutuhkan interaksi yang memadai sebagai upaya untuk mempertahankan kualitasnya.

Implementasi *blended learning* menjadi jalan keluar yang tepat atas berbagai kritik kekurangan *e-learning* yang mengatakan bahwa di samping daerah jangkauan kegiatan *e-learning* yang terbatas (sesuai dengan ketersediaan infrastruktur), frekuensi kontak secara langsung antarsesama

peserta didik maupun antara peserta didik dengan narasumber atau pengajar sangat minim, demikian juga dengan peluang peserta didik yang terbatas untuk bersosialisasi. Penggabungan berbagai keunggulan pembelajaran berbasis internet (*e-learning online*), berbasis multimedia (*e-learning offline*) dan pemanfaatan teknologi mobile (*mobile learning*) dengan pembelajaran tatap muka (*face to face*) pada akhirnya diharapkan meningkatkan kreativitas peserta didik.

Menuru Husamah (2014:226) tujuan diterapkannya *blended learning* adalah sebagai berikut: 1) membantu peserta didik untuk berkembang lebih baik di dalam proses belajar sesuai dengan gaya belajar dan preferensi dalam belajar, 2) menyediakan peluang yang praktis dan realistis bagi pengajar dan peserta didik untuk pembelajaran secara mandiri, bermanfaat dan terus berkembang, dan 3) peningkatan penjadwalan fleksibilitas bagi peserta didik, dengan menggabungkan aspek terbaik dari tatap muka dan pembelajaran online. Kelas tatap muka dapat digunakan untuk melibatkan para peserta didik dalam pengalaman interaktif, sedangkan kelas online memberikan para peserta didik dengan konten multimedia yang kaya akan pengetahuan pada setiap saat, dan di mana saja selama peserta didik memiliki akses internet.

### **2.1.7 Kelebihan dan Kekurangan *E-learning***

*E-learning* memiliki beberapa keunggulan daripada model pembelajaran yang konvensional (Arsyad, 2011:130) antara lain sebagai berikut: 1) Proses pembelajaran dapat dilaksanakan melalui jarak jauh,

artinya *e-learning* memungkinkan peserta didik belajar tanpa menghadiri kelas secara fisik. 2) Penggunaan media *e-learning* mempersingkat waktu pembelajaran. 3) Menghemat biaya yang harus dikeluarkan lembaga pendidikan.

Dengan penggunaan *e-learning* interaksi siswa dengan guru, sesama siswa serta dengan materi pembelajaran menjadi mudah, selain itu waktu pembelajaran juga menjadi fleksibel. *E-learning* juga membuat suasana belajar menjadi santai. Siswa dengan mudah berkembang karena tidak malu pada saat melakukan kesalahan, sebab dia tidak merasa ada yang mengawasi. Sangat mudah melakukan *upgrade* pada materi pembelajaran, dikarenakan semua dalam bentuk digital. Berbagai macam media yang digunakan seperti audio dan video membuat siswa senang dan tidak bosan.

Beberapa kekurangan *e-learning* antara lain: 1) memerlukan biaya yang cukup besar dalam hal jaringan pendukung dan perangkat lunak yang digunakan untuk mendukung pembelajaran. 2) Terdapat guru yang belum terlalu trampil dalam mengoperasikan computer menjadi salah satu hambatan dalam pembelajaran daring. 3) Keterbatasan sumber daya teknologi yang dimiliki sekolah. 4) Guru kehilangan peran untuk dapat berinteraksi secara langsung dengan peserta didik (Arsyad, 2011:132).

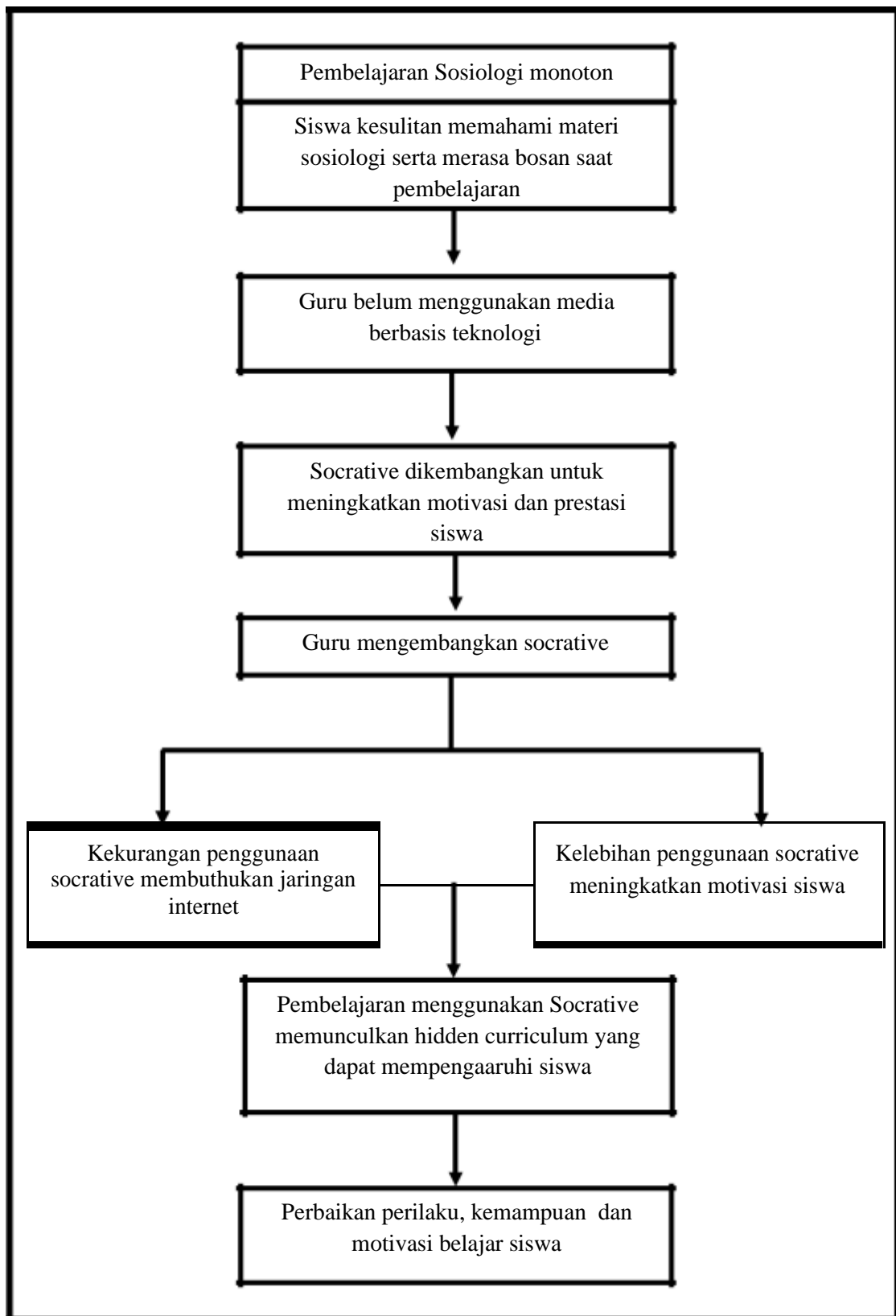
## **2.2 Kerangka Berpikir**

Proses belajar mengajar merupakan interaksi antara siswa dan guru yang tidak bisa dipisahkan. Pembelajaran yang kurang menarik akan membuat

siswa bosan dan materi yang akan diberikan menjadi tidak diterima siswa. Suksesnya kegiatan pembelajaran salah satunya akan dipengaruhi faktor penggunaan media pembelajaran oleh guru. Media berperan penting sebagai perantara penyampain isi materi pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, media soctrative dalam pembelajaran sosiologi dibutuhkan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Materi sosiologi yang penuh dengan teori dirasa kurang menarik. Guru harus menggunakan media pembelajaran yang menarik agar proses pembelajaran berhasil.

Pada penelitian ini, guru menggunakan media Socratic guna meningkatkan minat belajar siswa, penggunaannya pada saat proses pembelajaran dan pengambilan nilai. Pembelajaran dengan menggunakan Socratic pada beberapa penelitian terdahulu telah terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **6.1 Simpulan**

Penelitian pembelajaran sosiologi menggunakan media *socratic* di SMA Negeri 3 Slawi yang telah dilaksanakan menghasilkan beberapa simpulan antara lain:

1. Penerapan pembelajaran menggunakan *socratic* pada mata pelajaran Sosiologi menghasilkan beberapa hal, 1) Proses pembelajaran Sosiologi dengan menggunakan media *socratic* berlangsung dengan baik dengan indikator suatu pembelajaran dikatakan berjalan dengan baik jika, proses pembelajaran berlangsung secara terstruktur serta penggunaan waktu secara optimal -tidak kekurangan waktu juga tidak banyak waktu tersisa- oleh guru; 2) Selama proses pembelajaran berlangsung siswa terlihat antusias sehingga siswa tertarik terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung; 3) Penggunaan media *socratic* dalam mata pelajaran Sosiologi di SMA Negeri 3 Slawi hanya digunakan pada saat proses pengambilan nilai; 4) Siswa merasa senang karena, pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan handphone serta dilaksanakan dalam kelompok sehingga peserta didik merasa seperti sedang bermain; 5) Respon yang ditimbulkan selama proses pembelajaran antara lain Asik, Menarik, Seru, Santai, Nyaman dan mudah dipahami; 6) Guru tetap melakukan controlling.

## 2. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Menggunakan Media

### Socrative

Kelebihan pembelajaran sosiologi menggunakan media socrative: 1) Pembelajaran yang menggunakan handphone menjadikan belajar menjadi mudah dan menyenangkan; 2) Siswa menjadi aktif serta tertantang dalam belajar; 3) Siswa merasa terbantu dengan media socrative karena pengerjaan yang dilaksanakan secara kelompok membuat siswa saling berbagi pengetahuan yang mereka dapatkan selama pembelajaran; 4) Penggunaan media yang simple, tidak memerlukan kertas dan pena (*go green*); 5) Nilai ulangan langsung terlihat, tidak perlu menunggu guru untuk melakukan koreksi terlebih dahulu; 6) Adanya gambar dan soal yang bervariasi, selain itu terdapat game race yang merupakan jenis menjawab soal berbentuk permainan yang menarik untuk dimainkan sehingga siswa merasa sedang bermain saat belajar.

Kekurangan pembelajaran sosiologi menggunakan media socrative: 1) Kecepatan jaringan internet yang kurang mendukung membuat proses pengerjaan soal menggunakan *Socrative* sedikit terhambat lantaran loading-nya sangat lama; 2) Perlunya pengawasan extra dari guru untuk meminimalisir terjadinya kecurangan; 3) Pengaturan aplikasi menggunakan Bahasa asing (Inggris) juga dirasa menyulitkan bagi siswa yang tidak terlalu paham Bahasa Inggris.; 4) Tampilan utama media socrative yang terkesan datar, hanya berisi soal



dan gambar dirasa kurang menarik minat siswa dalam menggunakan aplikasi; 5) Kurang seringnya menggunakan media membuat peserta didik merasa tidak begitu familiar dengan media E-learning.

3. Selama proses pembelajaran menggunakan media socrative terdapat *hidden curriculum* yang muncul. Munculnya *Hidden curriculum* tersebut terjadi secara tidak direncana sebagai hasil dari kegiatan pembelajaran, namun hal tersebut muncul akibat peran aktif guru selama pembelajaran. *Hidden curriculum* yang muncul antara lain: 1) Disiplin/Tepat Waktu; 2) Sopan; 3) Kerja sama; 4) Tolong-menolong; 5) Berani mengeluarkan pendapat; 6) Menerima pendapat orang lain; dan 7) Mandiri. Ketujuh *hidden curriculum* tersebut muncul selama proses pembelajaran menggunakan media Socrative.

## 6.2 Saran

Saran yang dapat peneliti sampaikan berdasarkan hasil penelitian tersebut antara lain:

1. Bagi guru sosiologi harus selalu berperan aktif dalam mengupgrade media untuk menunjang proses pembelajaran siswa, agar siswa tidak bosan selama proses pembelajaran. Selain itu guru juga dituntut agar mampu mengembangkan *hidden curriculum* agar tercipta siswa-siswi yang berkarakter baik dalam lingkungan sekolah maupun di luar lingkungan sekolah.
2. Bagi sekolah, termasuk kepala sekolah, guru, maupun karyawan di sekolah harus ikut berperan dalam memberikan contoh dan teladan

yang baik pada siswa sehingga muncul *hidden curriculum* yang dapat dicontoh oleh siswa dan menjadikan peserta didik di lingkungan sekolah menjadi siswa berkarakter.

3. Bagi siswa, siswa harus lebih giat belajar dan selalu bersikap disiplin dan harus selalu mengamalkan hal baik yang telah diperoleh dari sekolah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arief S, S. (dkk). (2010). *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Arum, D. (2017). Pentingnya Teknologi Dalam Pendidikan. *Ilmuti.org*. hal 1-3
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Awedh, M.dkk. (2014). Using Socrative and Smartphones for the support of collaborative learning. *International Journal on Integrating Technology in Education*. Vol. 3, No. 4 hal 17-24.
- Balta, N. dkk. (2017). Using socrative as an online homework platform to increase students' exam scores. *Education and Information Technologies*, hal 837-850.
- Budiman, H. (2017). Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Dunia Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*. Volume 8.
- Dakka, S.M. (2015). Using socrative to enhance in-class student engagement and collaboration. *International Journal on Integrating Technology in Education* Vol.4, No.3, hal 13-19.
- Danim, S & Suparno. (2009). *Manajemen dan Kepemimpinan Transformasional Kekepalasekolahan*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Darin E. H. (2011). *Selling e-learning*. American Society for Training and Development.
- Dervan, P. (2014). Enhancing In-class Student Engagement Using Socrative (an Online Student Response System): A Report. *Institute of Technology, Blanchardstown, Dublin*. Volume 6, Number 3. Hal 1801-1813.
- Dimiyati & Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Djamarah. (2010). *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif: Suatu Pendekatan Teoretis Psikologis*. Jakarta: Rhineka Cipta.
- Hamalik, O. (2011). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

\_\_\_\_\_. (2012). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Hargadon, S. (2009). Educational Networking: The Important Role Web 2.0 Will Play in Education. Diperoleh 10 Januari 2019, dari <http://www.stevhargadon.com/2009/12/social-networking-in-education.html>.

Hartley, D. (2001). *Selling e-learning*. American Society for Training and Development.

Hidayat, R. (2011). *Pengantar Sosiologi Kurikulum*. Jakarta: Rajawali Press.

Holmes, B & Gardner, J. (2006). *E-learning*. London: Sage Publications.

Husamah. (2014). *Pembelajaran Bauran (blended learning)*. Jakarta: Prestasi Pustakara.

Hussain. (2014). "Role of Information Technologies in Teaching Learning Process: Perception of The Faculty". *Turkish Online Journal of Distance Education*. 2014. Volume 9.

Indratno, A.F. (2013). *Menyambut Kurikulum 2013*. Jakarta: Kompas Media Nusantara.

Lewis, D. E. (2002). More Companies Seeing Benefits of *E-learning*. *A Departure from Training by the Book*. The Boston Globe, Globe Staff.

Martin, J. et al. (2017, 11). Improvement of The Learning Process Through The Use Of Socrative Application With Undergraduate Students At The Technical University Of Madrid. *ICERI*. Volume 11.

Maryaeni. (2012). *Metode Penelitian Kebudayaan*. Malang: Bumi Aksar.

Méndez. (2013). Software Socrative and Smartphones 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* Vol.4 Issue 2 2013 pp, 17-24.

Miles, Matthew B and A. Michael Huberman. 2007. *Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber tentang Metode-Metode Baru*. Jakarta: Universitas Indonesia Press.

Miller, K. (2014). Socrative. *The Charleston Advisor*, hal 42-45.

- Moleong, L. J. (2009). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- \_\_\_\_\_. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif. Edisi Revisi*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, H.E. (2013). *Pegembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nana Sudjana. (1989). *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru.
- Nazarudin. (2009). *Manajemen Pembelajaran: Implementasi Konsep, Karakteristik dan Metodologi Pendidikan Agama Islam di Sekolah Umum*. Yogyakarta: Teras.
- Noor, J. (2012). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Nuri. (2016). Taking Advantages of Technologies: Using the Socratic in English Language Teaching Classes. *International Journal of Social Sciences & Educational Studies*. March 2016, Vol.2, No.3 pp, 4-12.
- Poerwati, L.E. (2013). *Panduan Memahami Kurikulum 2013*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Purwanto. (2013). *Evaluasi hasil belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rifa'i, Ahmad & Catharina. (2009). *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES
- Rosyada, D. (2012). *Paradigma pendidikan demokratis*. Bandung: Rosdakarya.
- Warner. (2015). Socratic App Review. Diperoleh 15 januari 2019, dari <https://sites.psu.edu/rjr5047teachingandmobiledevices?s=socratic>.
- Sadiman, A. (2010). *Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, W. (2012). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses*. Pendidikan. Jakarta: Kencana.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Subkhan, E. (2016). *Sejarah dan Paradigma Teknologi Pendidikan Untuk Perubahan Sosial*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Sudjana, N. (2010). *Dasar-dasar Proses Belajar*. Bandung: Sinar Baru.

- Sudjana, N & Rivai, A. (2011). *Media Pengajaran*. Jakarta: Sinar Baru.
- Sudjana, N. (2012). *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata. (2007). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung. PT Remaja Puskakarya
- Supardi. (2014). *Kinerja Guru*. Jakarta: Grafindo Persada. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003
- Warner, R. (2015, 26 Agustus). Socrative App Review. Diperoleh 15 januari 2019, dari <https://sites.psu.edu/rjr5047teachingandmobiledevices?s=socrative>.