

## PENERAPAN *E-LEARNING SOCRATIVE* DALAM PEMBELAJARAN BAHASA

Alfa Mitri Suhara<sup>1</sup>, Indra Permana<sup>2</sup>, Dida Firmansyah<sup>3</sup>

<sup>123</sup> IKIP Siliwangi, Jl. Terusan Jenderal Sudirman Cimahi

<sup>1</sup> alfa.mitri@ikipsiliwangi.ac.id, <sup>2</sup> indrapermana@ikipsiliwangi.ac.id

<sup>3</sup> didafirmansyah@ikipsiliwangi.ac.id

### Abstract

The world of education in the era of the industrial revolution 4.0 is developing dynamically. This is a challenge for the education sector to produce critical, creative, innovative, communicative human resources who can collaborate, collaborate, and be confident. Therefore, education must be able to answer these challenges. ICT-based learning (Information Communication Technology) is a medium or learning aid that can be used in the era of the industrial revolution 4.0. One of ICT-based learning through e-learning *socratic*, namely active learning media that involves students directly through applications by utilizing the ADDIE system. E-learning *socratic* that can be used in practical learning. In this study specifically used in language learning. The purpose of this study is to determine the differences before and after the application of e-learning socialization in language learning and the learning process. The study was conducted at IKIP Siliwangi with a sample of 25 students of the Indonesian language study program. The research method uses a quasi-experimental type one group pretest-posttest design with data collection techniques through tests and observations. The results showed that the language learning process was effective and enthusiastic. The results of the average test stated there were differences before and after the application of e-learning system in language learning with an average initial test score of 55.04 and final test 62.48.

**Keywords:** learning, *socratic*, language

### Abstrak

Dunia pendidikan di era revolusi industri 4.0 berkembang secara dinamis. Hal tersebut menjadi tantangan tersendiri bagi bidang pendidikan untuk menghasilkan sumber daya manusia yang kritis, kreatif, inovatif, komunikatif dapat berkerjasama, berkolaborasi, dan percaya diri. Oleh karena itu, pendidikan harus mampu menjawab tantangan tersebut. Pembelajaran berbasis ICT (Information Communication Technology) merupakan media atau alat bantu pembelajaran yang dapat digunakan di era revolusi industri 4.0. Salah satu pembelajaran berbasis ICT melalui *e-learning socratic*, yaitu media pembelajaran aktif yang melibatkan siswa secara langsung melalui aplikasi dengan memanfaatkan sistem ADDIE. E-learning *socratic* yang dapat digunakan dalam pembelajaran secara praktis. Dalam penelitian ini secara khusus digunakan pada pembelajaran bahasa. Adapun tujuan penelitian ini untuk mengetahui perbedaan sebelum dan sesudah penerapan e-learning *socratic* dalam pembelajaran bahasa serta proses pembelajarannya. Penelitian dilakukan di IKIP Siliwangi dengan sampel 25 orang mahasiswa program studi pendidikan bahasa Indonesia. Metode penelitian menggunakan kuasi eksperimen dengan tipe *one group pretest-posttest* design dengan teknik pengumpulan data melalui tes dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan proses pembelajaran bahasa berlangsung dengan efektif-entusias. Hasil dari uji rata-rata menyatakan terdapat perbedaan sebelum dan sesudah penerapan e-learning *socratic* dalam pembelajaran bahasa dengan nilai rata-rata tes awal 55,04 dan tes akhir 62,48.

**Kata Kunci:** pembelajaran, *socratic*, bahasa

## PENDAHULUAN

Pendidikan di era revolusi industri 4.0 menjadi tantangan bagi dunia pendidikan disebabkan bidang pendidikan harus mampu menghasilkan lulusan yang kompetitif dengan orientasi baru. Sebagaimana yang disampaikan Ahmad (2018) bahwa bidang pendidikan di era revolusi industri 4.0 harus menghadirkan lulusan yang kompetitif sehingga kurikulum perlu orientasi baru. Sebab di era revolusi industri 4.0 tidak cukup dengan literasi lama (membaca, menulis, & matematika) sebagai modal berkiprah di masyarakat. Akan tetapi, perlu literasi data, literasi teknologi, literasi manusia. Berdasarkan harapan dan perkembangan literasi yang disampaikan maka bidang pendidikan di era revolusi industri 4.0 diharapkan menghasilkan lulusan yang berpikir kritis, memiliki kreativitas dan inovasi, keterampilan komunikasi yang baik serta dapat berkerjasama, berkolaborasi, dan memiliki kepercayaan diri sesuai UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Menghasilkan lulusan (*out put*) sesuai dengan tujuan dan harapan pendidikan di era revolusi industri 4.0 maka proses pembelajaran yang dilaksanakan harus tepat dan sesuai dengan kondisi era revolusi industri 4.0 di antaranya dalam membuat perencanaan, pemilihan dan penggunaan metode atau media pembelajaran serta pemilihan alat evaluasi pembelajaran yang relevan. Salah satu konsep pembelajaran yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan dan harapan tersebut dengan menggunakan pembelajaran berbasis ICT (*Information Communication Technology*) atau TIK (Teknologi Informasi Komunikasi), yaitu teknologi yang memproses dan menyampaikan informasi melalui teknologi informasi dan komunikasi. Teknologi informasi meliputi proses, penggunaan alat bantu, manipulasi informasi, dan pengelolaan informasi. Sutopo (2012) menjelaskan bahwa teknologi komunikasi merupakan segala sesuatu yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari satu ke perangkat lainnya. Termasuk pembelajaran bahasa pun harus disajikan sesuai dengan tujuan era revolusi industri 4.0 diperlukan proses pembelajaran yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Salah satunya dengan memanfaatkan aplikasi *socrative* dalam kegiatan pembelajaran bahasa, yaitu aplikasi yang dapat digunakan secara praktis dalam kegiatan belajar bahasa.

Berdasarkan pemaparan yang telah dikemukakan, adapun rumusan masalah yang hendak dipecahkan dalam penelitian ini sebagai berikut. Pertama, bagaimanakah proses pembelajaran bahasa di Program Studi PBS. Bahasa Indonesia sebelum dan sesudah diterapkan *E-learning Socrative*? Kedua, bagaimanakah pembelajaran melalui *E-learning Socrative* di Program Studi PBS. Indonesia?

### *E-learning Socrative*

*Socrative* salah satu aplikasi *e-learning* yang dapat digunakan dalam pembelajaran berbasis ICT (*Information Communication Technology*). *Socrative* merupakan sebuah *student response system* yang memungkinkan guru untuk membuat kuis atau permainan interaktif dan melibatkan siswa secara langsung (Guraru, 2013). Selain itu, *socrative* merupakan media sosial yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran bahasa, dalam pembelajarannya guru dapat memberikan kuis dengan suasana berbeda karena bisa diakses dengan komputer ataupun ponsel siswa. Hal ini membantu interaksi antara guru, siswa dan antarteman sekelas. (Awedh, dkk, 2014; Dervan, P, 2014).

Lebih lanjut, Chotijah, Larasati, Sari (2016) menyatakan bahwa media *e-learning socrative* merupakan produk pada materi pengohalan. Pengembangan media pembelajaran mengikuti model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). *E-learning Socrative* diharapkan mampu menjadi sebuah media yang dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Selain itu, dosen dan mahasiswa diharapkan

dapat menggunakan teknologi secara tepat dalam pembelajaran dan mampu meningkatkan kreativitas dan kemampuan yang inovatif khususnya dalam pembelajaran bahasa. Dengan *socrative*, pendidik dapat membuat kuis lebih menyenangkan dan menantang. Jawaban peserta didik dapat dihitung secara otomatis dan disajikan dalam bentuk *file excel* atau *Google spreadsheet*.

### **Pembelajaran Bahasa**

Belajar dan pembelajaran merupakan suatu proses untuk mempelajari suatu ilmu pengetahuan dan keterampilan. Sejalan dengan uraian Sanjaya (2011) bahwa pembelajaran merupakan yang keberhasilannya dapat dilihat dari aspek produk dan aspek proses. Kedua aspek itu ada dalam pembelajaran bahasa. Salah satu hal penting yang perlu dipelajari di sekolah, yaitu mempelajari bahasa. Bahasa telah disepakati bersama merupakan alat komunikasi yang bersifat arbitrer dan konvensional sehingga penting untuk mempelajarinya. Dalam mempelajari bahasa khususnya pada pendidikan formal dibutuhkan empat faktor, yaitu guru, pengajaran bahasa, metode pengajaran bahasa, dan materi pelajaran. Sebagaimana yang disampaikan Prasetyo (2016) bahwa empat faktor yang harus dilibatkan dalam pembelajaran bahasa, yakni guru, pengajaran bahasa, metode pengajaran bahasa, dan materi pelajaran. Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa guru harus mengembangkan potensi, menentukan bahan ajar, media, dan metode untuk memberikan pembelajaran bahasa yang tepat.

### **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen. Metode penelitian ditetapkan sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan, yakni untuk melihat perbedaan antara kemampuan mahasiswa dalam pembelajaran bahasa sebelum dan sesudah penerapan *e-learning socrative*. Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan pada bagian sebelumnya, maka rancangan penelitian yang dipilih adalah eksperimen *tipe one group pretest-posttest design* dengan O1 X O2, yaitu pemberian tes awal, perlakuan, dan tes akhir. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa angkatan 2017 reguler Prodi bahasa Indonesia IKIP Siliwangi dan sampel penelitian sebanyak satu kelas, yaitu kelas A2 dengan jumlah 25 orang. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*.

Selanjutnya, teknik pengambilan data penelitian dilakukan dengan observasi dan tes. Observasi dilakukan untuk mengamati kegiatan yang berkaitan dengan proses pembelajaran bahasa khususnya metode, pendekatan, strategi, dan media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan tes digunakan untuk mengukur hasil belajar mahasiswa. Tes awal digunakan untuk mengukur hasil belajar sebelum diberikan pembelajaran (perlakuan) dan tes akhir mengukur kemampuan mahasiswa setelah diberikan perlakuan (penerapan *e-learning socrative* dalam pembelajaran bahasa). Data yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis melalui teknik-teknik yang direncanakan secara sistematis, yaitu pertama teknik analisis data penelitian berupa hasil latihan (kuis) pembelajaran bahasa. Kedua pengolahan hasil analisis nilai latihan (kuis) pembelajaran bahasa secara statistik.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Objek kajian dalam penelitian ini berupa nilai dari hasil pembelajaran bahasa. Berikut paparan hasil dan pembahasan penelitian.

## Kemampuan Mahasiswa dalam Pembelajaran Bahasa Sebelum dan Sesudah Menggunakan E- Learning Scorative

Kemampuan awal dan akhir dalam pembelajaran bahasa mahasiswa semester 5 Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia diketahui dari hasil pretes dan postes. Data tersebut dianalisis berdasarkan pemerolehan nilai yang diperoleh dari soal (latihan/kuis) yang dikerjakan mahasiswa. Pemerolehan nilai dibagi ke dalam empat kategori yaitu sangat baik, baik, sedang dan kurang. Nilai mahasiswa yang dikategorikan sangat baik yaitu antara nilai 86 sampai dengan 100, dikategorikan baik, antara 76 sampai dengan 85, dan kategori cukup antara 56 sampai dengan 75, adapun di bawah 10 sampai dengan 55 kriterianya kurang (Nurgiyantoro, 2014, hlm. 253).

### Analisis Data Hasil Pretes dan Postes

Perolehan nilai pretes dan postes, dilakukan dua bagian. Bagian pertama, yaitu penilaian di awal sebelum kegiatan pembelajaran bahasa dengan *e-learning socrative* dilakukan sedangkan bagian kedua setelah dilakukan pembelajaran bahasa dengan menggunakan *e-learning socrative* dalam pembelajaran bahasa. Berikut hasil pemerolehan data pretes dan postes.

**Tabel 1**  
**Data Hasil Pretes**

No.	Sampel	Nilai
1	S01	52
2	S02	54
3	S03	55
4	S04	52
5	S05	54
6	S06	62
7	S07	58
8	S08	60
9	S09	50
10	S10	55
11	S11	48
12	S12	58
13	S13	45
14	S14	50
15	S15	68
16	S16	55
17	S17	70
18	S18	60
19	S19	52
20	S20	55
21	S21	48
22	S22	55
23	S23	45
24	S24	55
25	S25	60
<b>Rata-Rata</b>		<b>55.04</b>

Berdasarkan tabel di atas hasil pretes dapat diketahui nilai terendah sampai tertinggi yang diperoleh mahasiswa. Nilai terendah yaitu 45 dan nilai tertinggi 70. Adapun rincian sebagai berikut: sebanyak dua orang memperoleh nilai 45, sebanyak dua orang memperoleh nilai 48, sebanyak dua orang memperoleh nilai 50, sebanyak enam orang memperoleh nilai 52, sebanyak dua orang memperoleh nilai 54, sebanyak dua orang memperoleh nilai 55, sebanyak dua orang memperoleh nilai 58, sebanyak tiga orang memperoleh nilai 60, satu orang memperoleh nilai 62, satu orang memperoleh nilai 68, satu orang memperoleh nilai 70.

**Tabel 2**  
**Data Hasil Postes**

<b>No.</b>	<b>Sampel</b>	<b>Nilai</b>
1	S01	68
2	S02	65
3	S03	68
4	S04	65
5	S05	62
6	S06	62
7	S07	72
8	S08	70
9	S09	55
10	S10	65
11	S11	52
12	S12	62
13	S13	50
14	S14	60
15	S15	70
16	S16	58
17	S17	75
18	S18	62
19	S19	55
20	S20	58
21	S21	60
22	S22	58
23	S23	60
24	S24	65
25	S25	65
<b>Rata-Rata</b>		<b>62.48</b>

Berdasarkan tabel di atas hasil postes dapat diketahui nilai terendah sampai tertinggi yang diperoleh mahasiswa. Nilai terendah yaitu 50 dan nilai tertinggi 75. Adapun rincian sebagai berikut: satu orang memperoleh nilai 50, satu orang memperoleh nilai 52, sebanyak dua orang memperoleh nilai 55, sebanyak tiga orang memperoleh nilai 58, sebanyak tiga orang memperoleh nilai 60, sebanyak empat orang memperoleh nilai 62, sebanyak lima orang memperoleh nilai 65, sebanyak dua orang memperoleh nilai 68, sebanyak dua orang memperoleh nilai 68, satu orang memperoleh nilai 72, satu orang memperoleh nilai 68, satu orang memperoleh nilai 75

### Uji Signifikansi Koefisien t

Dilihat dari data pretes dan postes, maka hasil perhitungan nilai pretes dan diketahui selesai rata-rata adalah 7,44 dengan perhitungan sebagai berikut. Selisih mean =  $M_y - M_x$  (62,48-55,04). Dengan demikian, hasil perhitungan selisih rata-rata menunjukkan adanya perbedaan hasil pembelajara bahasa pada mahasiswa. Setelah selisih rata-rata diketahui, selanjutnya menguji signifikansi koefisien t dengan menggunakan rumus t\_ tes yang memiliki ketentuan jika t hitung > t tabel maka hipotesis diterima apabila t hitung < t table maka hipotesis ditolak. Adapun perhitungan koefisien dan uji t berdasarkan nilai rata-rata pretes, nilai rata-rata postes, dan nilai gain diketahui, hasil perhitunagan kuadrat deviasi, koefisien, uji t, dan analisis yang telah dilakukan diperoleh hasil derajat kebebasan (d.b) sebesar 24 dengan tingkat kepercayaan 95% ternyata t\_hitung>t tabel, yakni  $7,87 > 2,06$ . Artinya terdapat perbedaan antara pretes dan postes dalam pembelajaran bahasa dengan menerapkan e-learning scorative.

### Hasil Observasi Pembelajaran Bahasa dengan *E-learning Socratic*

Hasil Observasi terhadap penerapan e-learning *socratic* dalam pembelajaran bahasa, kegiatan pembelajaran berlangsung sebagai berikut.

Pendahuluan: Tahap ini dosen memulai pembelajaran dengan melakukan apersepsi seperti mengucapkan salam, berdoa, mengecek kehadiran, memberikan motivasi, menggali informasi terkait materi dipertemuan sebelumnya. Selanjutnya dosen menyampaikan tujuan kompetensi dasar mata kuliah yang akan dipelajari dan mengenai e-learning scorative. Mahasiswa terlihat antusias mengikuti pembelajaran.

Tahap Inti: Hasil pengamatan pada tahap inti kegiatan pembelajaran berjalan dengan kondusif. Sampel diperkenalkan terlebih dahulu dengan pembelajaran berbasis ICT atau TIK, yaitu e-learning scorative. Kemudian mahasiswa mengamati dan memahami materi perkuliahan yang diberikan secara berkemlompok. Setelah itu dosen memberikan latihan (kuis). dan dikerjakan melalui aplikasi scorative. Mahasiswa mengerjakan soal dengan semangat, senang, dan aktif sehingga kegiatan pembelajaran berjalan dengan lancar serta tertib. Terjadi komunikasi atau diskusi secara aktif, fokus belajar mahaiswa terkendali.

Penutup: Dosen melakukan evaluasi terhadap seluruh rangkain penerapan e-learning *socratic* dalam pembelajaran bahasa. Mahasiswa diminta memberikan pendapat mengenai materi pembelajaran dan latihan (kuis) yang telah dilaksanakan. Selanjutnya mahasiswa diberikan tugas mengerjakan soal atau latihan melalui *e-learning scorative*.

### SIMPULAN

Secara umum dari hasil dan pembahasan penelitian menunjukkan bahwa penerapan e-learning *socratic* dalam pembelajaran bahasa dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa IKIP Siliwangi. *Socratic* sebagai aplikasi pembelajaran e-learning dapat digunakan sebagai salah satu pilihan untuk pembelajaran bahasa berbasis ICT (Information Communication Technology) atau TIK (Teknologi Informasi Komunikasi). Secara khusus dapat disimpulkan sesuai dengan rumusan penelitian sebagai berikut.

Berdasarkan hasil penelitian pada kemampuan awal (pretes) mahasiswa angkatan 2017 kelas A2 sebelum diterapkan e-learning *socratic* dalam pembelajaran bahasa, kemampuan yang diperoleh adalah 55,04. Setelah diberikan perlakuan, hasil kemampuan akhir (postes) yang diperoleh adalah 62,48.

Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa penerapan *e-learning socratic* dalam pembelajaran bahasa mahasiswa dapat belajar dengan efektif, menyenangkan, dan antusias. Terdapat perbedaan pada hasil pembelajaran bahasa dengan menggunakan *e-learning socratic*. Hal ini ditunjukkan dari hasil perhitungan analisis data penelitian. Berdasarkan hasil uji perbedaan rata-rata pada tes awal dan akhir dengan tingkat kepercayaan 95% ternyata  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , yakni  $7,87 > 2,06$ .

## REFERENCES

- Ahmad, I. (2018). Pendidikan Tinggi "4.0" yang Mampu Meningkatkan Daya Saing Bangsa. Makassar, Indonesia.
- Awedh, M., Mueen, A., Zafar, B., & Manzoor, U. (2015). Using *Socratic* and Smartphones for The Support of Collaborative Learning. ArXiv Preprint ArXiv:1501.01276.
- Chotijah, H. Y., Larasati, S., & Sari, I. P. A. (2018). Penerapan Media E-Learning *Socratic* dalam Materi Pengolahan Data Kelas VI Sekolah Dasar. Seminar Nasional Pendidikan Matematika Ahmad Dahlan, 1, 94–98.
- Dervan, P. (2014). Increasing in-Class Student Engagement Using *Socratic* (an Online Student Response System). *AISHE-J: The All Ireland Journal of Teaching and Learning in Higher Education*, 6(3).
- Gururu. (2013). *Socratic* Memanfaatkan Gadget Siswa untuk Bermain Sambil Belajar. Retrieved from <http://gururu.org/info/socratic-memanfaatkan-gadget-siswa-untuk-bermain>
- Nurgiyantoro, Burhan. (2014). Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi. Yogyakarta: Fakultas Ekonomika dan Bisnis UGM.
- Prasetyo, Agung. (2016). Pengertian Belajar dan Pembelajaran Bahasa. Tersedia: <https://www.linguistikid.com/2016/08/pengertian-belajar-pembelajaran-bahasa.html>.
- Sanjaya, W. (2011). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana.
- Sutopo, Ariesto Hadi. (2012). Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan. Jakarta: Graha Ilmu.
- UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.