

## **Penerapan Aplikasi *Class Dojo* dan Peran Orang Tua dalam Pembelajaran Matematika untuk Memfasilitasi Level Pemahaman Siswa SDN Sepatan I**

**Faisal Munandar<sup>1</sup>, Firmanul Catur Wibowo<sup>2</sup>, Siti Aisyah<sup>3</sup>**

<sup>1,3</sup> Universitas Terbuka, Indonesia

<sup>2</sup> Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

Email: faisalmunandar12@gmail.com, fcwibowo@unj.ac.id, sitia@ecampus.ut.ac.id

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas aplikasi ClassDojo dan peran orang tua dalam meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar pada pembelajaran Matematika. ClassDojo merupakan aplikasi ruang kelas yang memungkinkan guru untuk memfasilitasi pembelajaran, berkomunikasi dengan siswa dan orang tua, serta melaksanakan penilaian secara real-time. Dalam pembelajaran Matematika, aplikasi ini mendukung guru untuk memberikan materi, penjelasan, dan penilaian melalui fitur-fitur yang interaktif dan menarik, yang diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain pretest dan posttest, melibatkan kelas kontrol dan eksperimen di kelas VI SDN Sepatan I, Kecamatan Sepatan, tahun ajaran 2019/2020, dengan total 30 siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa ada pengaruh positif penggunaan ClassDojo terhadap pemahaman siswa, yang lebih tinggi dibandingkan metode konvensional. Berdasarkan uji t dengan tingkat signifikansi 5% dan derajat bebas (n-2), diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 3,833 dan 2,2312, keduanya lebih besar dari  $t_{tabel}$  (1,670). Ini menunjukkan bahwa hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak, sedangkan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Kesimpulannya, penggunaan ClassDojo terbukti memberikan dampak positif dan meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan dibandingkan dengan metode konvensional.

**Kata Kunci:** penerapan aplikasi class dojo ; peran orang tua ; pembelajaran matematika; level pemahaman

### **Abstract**

*This study aims to evaluate the effectiveness of the ClassDojo application and the role of parents in improving elementary school students' understanding of Mathematics learning. ClassDojo is a classroom application that allows teachers to facilitate learning, communicate with students and parents, and carry out assessments in real-time. In Mathematics learning, this application supports teachers to provide materials, explanations, and assessments through interactive and engaging features, which are expected to improve student understanding. This study uses an experimental method with pretest and posttest designs, involving control classes and experiments in class VI of SDN Sepatan I, Sepatan District, for the 2019/2020 school year, with a total of 30 students. The results of the analysis show that there is a positive influence of the use of ClassDojo on students' understanding, which is higher than the conventional method. Based on the*

*t*-test with a significance level of 5% and degrees of freedom ( $n-2$ ),  $t_{hitung}$  values of 3.833 and 2.2312 were obtained, both of which were greater than  $t_{tabel}$  (1.670). This indicates that the null hypothesis ( $H_0$ ) is rejected, while the alternative hypothesis ( $H_a$ ) is accepted. In conclusion, the use of *ClassDojo* has been proven to have a positive impact and significantly improve student understanding compared to conventional methods.

**Keywords:** *Implementation of the Classdojo Application ; Role of parents ; Mathematics learning ; Level of Understanding*

## **Pendahuluan**

Perkembangan teknologi saat ini tidak bisa kita lepaskan dari dunia pendidikan. Orang-orang di zaman modern seperti sekarang sangat bergantung pada teknologi. Hal ini tentu saja membuat teknologi menjadi kebutuhan universal (Williamson, 2017). Dari anak muda sampai orang tua, dari orang awam sampai para ahli, dari masyarakat desa sampai kota mereka juga menggunakan teknologi dalam berbagai aspek kehidupan mereka. Ini pun terjadi pada bidang pendidikan. Dalam bidang pendidikan sendiri teknologi kini memiliki peranan tersendiri dalam proses belajar mengajar (Imani et al., 2023).

Dengan semakin berkembangnya teknologi, metode atau media pembelajaran berbasis teknologi juga semakin berkembang. Teknologi sangat penting untuk proses pendidikan saat ini (Hajrah, 2011). Salah satu diantaranya adalah aplikasi penilaian yang dapat kita akses mudah melalui internet melalui gawai komputer atau telepon seluler.

*Dojo Class* adalah aplikasi gratis berbasis web yang bisa didownload di handphone atau komputer. Aplikasi ini memberikan banyak fitur dan memungkinkan pengguna melihat kegiatan anak dan perkembangan sikap secara real time, seperti yang diungkapkan oleh (Soroko, 2016). *Class Dojo* adalah alat manajemen perilaku yang memberikan komentar tentang sikap yang diamati melalui komunikasi elektronik antara guru, siswa dan orang tua (Maclean-blevins, 2013). Saat ini aplikasi *Class Dojo* dapat digunakan untuk menilai dan mengukur perkembangan sikap dari peserta didik dalam pembelajaran di kelas. Disamping itu pula aplikasi ini dapat memberikan pengalaman baru kepada siswa khususnya dari segi pemahaman mereka terhadap pembelajaran (Krach et al., 2017; Ramsden, 2015).

Kelebihan *Class Dojo* dibandingkan dengan aplikasi online lainnya adalah: 1) mampu menilai perasaan siswa secara positif dan negatif; 2) Guru dapat mengontrol pembagian data siswa dengan HP Android; 3) Dengan satu klik, guru dapat membuat pertanyaan atau latihan; 4) mudah digunakan (Lutovac, 2020; Maclean-Blevins & Muilenburg, 2013).

Selain itu menu yang disediakan dalam *class Dojo* seperti login siswa, login orang tua, setting class, laporan kehadiran siswa, reset point, award multiple student, tahapan remove student serta pengaturan tampilan *Class Dojo* semua ini dapat membangun kemitraan pendidikan antara orang tua dan siswa. Selain dapat digunakan oleh siswa

dalam meningkatkan pemahamannya, aplikasi Class Dojo juga dapat dijadikan penghubung antar guru dan orang tua siswa (Macleane-blevins, 2013; Masruri et al., 2017).

Menurut peneliti aplikasi Class Dojo sangat membantu dalam pelaksanaan pembelajaran dengan berbasis *smartphone*. Beberapa fitur nya dapat dimanfaatkan dalam penugasan maupun komunikasi baik dengan siswa maupun dengan orang tua sehingga diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami dan mempelajari materi yang akan disampaikan dalam pembelajaran.

Aplikasi Class Dojo dapat membantu pendidik dalam proses pembelajaran di kelas dan di rumah, diantaranya adalah pembelajaran untuk Matematika (Kusuma et al., 2020; Rosnawati, 2022). Dengan aplikasi ini guru dapat memfasilitasi Siswa dalam mendapatkan pemahaman yang lebih baik dalam setiap materi yang disampaikan (Adzkiya & Suryaman, 2021; Haniko et al., 2023; Zahwa & Syafi'i, 2022). Dengan aplikasi *classdojo* siswa diberikan pengalaman dan kesempatan untuk mempelajari hal baru yang dapat menarik perhatian dan fokusnya.

Dewi, (2024), Hasilnya adalah sebagai berikut: siswa memiliki kemampuan berpikir kritis yang baik setelah menggunakan Model Pembelajaran Berbasis masalah dengan pendekatan *Open-Ended* berbantuan Class Dojo lebih baik daripada peserta didik yang memperoleh model pembelajara konvensional, meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis siswa melalui pengajaran berbasis masalah dengan Pendekatan *Open-Ended* berbantuan Class Dojo siswa yang menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Masalah memiliki tingkat kemandirian yang lebih tinggi daripada siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional dengan Pendekatan *Open-Ended* berbantuan Class Dojo lebih baik daripada Siswa yang telah belajar menggunakan model pembelajaran konvensional.

Meskipun penelitian sebelumnya telah mengeksplorasi manfaat dari berbagai aplikasi pendidikan, penelitian ini memiliki kebaruan dalam fokus gandanya pada pengaruh Class Dojo terhadap pemahaman matematika siswa dan peran keterlibatan orang tua sebagai faktor pendukung. Dengan menerapkan desain eksperimen untuk membandingkan penggunaan Class Dojo dengan metode tradisional, penelitian ini menyediakan analisis komprehensif tentang bagaimana alat digital interaktif, bersama dengan partisipasi aktif orang tua, dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif, terutama untuk pendidikan matematika tingkat dasar.

Dengan semakin bergantungnya sektor pendidikan pada teknologi, terdapat kebutuhan mendesak untuk penelitian yang menilai efektivitas aplikasi tertentu dalam pengaturan kelas. Memahami dampak Class Dojo terhadap hasil akademik siswa menjadi sangat penting karena pendidik mencari solusi inovatif untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Selain itu, dalam konteks pendidikan pasca-pandemi, di mana model pembelajaran campuran semakin umum, relevansi alat interaktif dan mudah diakses untuk peningkatan pendidikan tidak dapat diremehkan.

Tujuan yang diharapkan dalam penelitian ini mendapatkan hasil penerapan Aplikasi Class Dojo untuk Memfasilitasi Level Pemahaman siswa Sekolah Dasar, mendapatkan efektivitas pengembangan Aplikasi *class dojo* untuk memfasilitasi Level

Pemahaman untuk siswa Sekolah Dasar dan mendapatkan hasil kuantitas dari level Pemahaman dan siswa Sekolah Dasar. Temuan dari penelitian ini akan memberikan wawasan bagi pendidik, orang tua, dan pembuat kebijakan pendidikan. Bagi pendidik, penelitian ini menawarkan strategi berbasis bukti untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa melalui platform digital. Orang tua dapat lebih memahami pentingnya keterlibatan aktif dalam pendidikan anak mereka, sementara pembuat kebijakan dapat menemukan data berharga untuk mendukung integrasi teknologi interaktif dalam kurikulum, terutama pada mata pelajaran yang membutuhkan kejelasan konsep, seperti matematika.

### Metode Penelitian

Untuk memecahkan masalah penelitian, seorang peneliti harus mempertimbangkan teori yang relevan. Dibutuhkan metode khusus untuk menerapkan teori untuk memecahkan masalah. Menurut (Ahmad, 2018) menyatakan bahwa “desain penelitian adalah suatu cara ilmiah yang digunakan untuk mendapatkan data yang objektif dan valid, dengan tujuan yang dapat di kemukakan. Dibuktikan dan di kembangkan menjadi suatu pengetahuan, sehingga dapat digunakan untuk memahami, memecahkan dan mengatasi masalah (Wolcott et al., 2019)”.

Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimental. Jenis penelitian eksperimental yang dilakukan adalah eksperimental semu (*quasy experimental*), yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol, yang subjeknya (peserta didik) sudah secara alami terbentuk dalam satu kelompok (satu kelas) (Akbar et al., 2023) (Arib et al., 2024). Kelas eksperimen menggunakan aplikasi classdojo untuk mengajar sedangkan kelas Kontrol adalah kelas yang pembelajarannya tanpa menggunakan aplikasi classdojo. Desain penelitian yang digunakan adalah *nonequivalent control group design*.

**Tabel 1. Desain Penelitian Nonequivalent Control Grup Design**

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X <sub>1</sub>	O <sub>2</sub>
Kontrol	O <sub>3</sub>	X <sub>2</sub>	O <sub>4</sub>

### Keterangan :

O<sub>1</sub> = Pretest (sebelum perlakuan pada kelas eksperimen (menggunakan aplikasi classdojo)

O<sub>2</sub> = Posttest (setelah perlakuan menggunakan aplikasi classdojo) pada kelas eksperimen

O<sub>3</sub> = Pretest (tanpa perlakuan menggunakan aplikasi classdojo) pada kelas kontrol

O<sub>4</sub> = Posttest (tanpa perlakuan menggunakan aplikasi classdojo) pada kelas Kontrol

X<sub>1</sub> = Perlakuan menggunakan aplikasi classdojo pada kelas eskperimen

X<sub>2</sub> = Perlakuan tanpa menggunakan aplikasi classdojo pada kelas Kontrol

Penelitian ini dilakukan menggunakan teknik sampling purposive. Salah satu metode sampling non-random adalah teknik purposive sampling di mana peneliti menentukan pengambilan sampel dengan cara menetapkan ciri-ciri khusus yang sesuai

dengan tujuan penelitian sehingga di harapkan dapat menjawab permasalahan penelitian. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 60 siswa dari kelas VI di SDN Sepatan I (30 siswa kelas VI A dan 30 siswa kelas VI B).

Penelitian ini dilakukan dalam tujuh tahap, yaitu studi pendahuluan, studi literature, pembuatan perangkat pembelajaran dan instrumen, uji coba instrument, implementasi, teknik pengumpulan data, dan di akhiri dengan analisis hasil dan pembahasan.

### **1. Studi Pendahuluan**

Studi pendahuluan dilakukan untuk mengidentifikasi masalah pembelajaran saat ini. Matematika dengan aplikasi Classdojo. Studi pendahuluan ini dilakukan dengan meminta data pada hasil belajar Matematika kelas VI, melihat langsung kondisi dalam Pembelajaran Matematika di dalam kelas yang biasa dilakukan dan kendala yang di alami pada proses tersebut. Hasil dari penelitian pendahuluan ini akan berfungsi sebagai dasar untuk pembuatan judul penelitian.

### **2. Studi Literatur**

Studi literatur di lakukan untuk mengkaji teman-teman penelitian sebelumnya. Selain itu, penelitian ini dilakukan untuk menemukan teori-teori yang relevan dengan Metode pembelajaran menggunakan aplikasi Classdojo, hasil studi literatur selanjutnya di gunakan sebagai landasan mengembangkan pembelajaran Matematika menggunakan aplikasi Classdojo.

### **3. Pembuatan Perangkat Pembelajaran dan Instrumen**

Rencana pelaksanaan pembelajaran dibuat dengan melakukan langkah ini (RPP) yang selanjutnya di konsultasikan dengan dosen pembimbing, guru mata pelajaran Matematika dan team IT untuk mendapatkan masukan untuk melakukan pembelajaran di kelas dengan baik. Langkah selanjutnya, membuat instrument penelitian berupa tes hasil belajar, kuisisioner (angket) minat belajar dan lembar observasi pembelajaran keterlaksanaan menggunakan aplikasi Classdojo. Setelah dilakukan penyusunan instrument penelitian maka dilakukan *judgment* oleh pakar untuk mengetahui validitas isi dari instrument yang digunakan dalam penelitian.

### **4. Uji Coba Instrumen**

Instrument penelitian sebelum digunakan, dilakukan uji validitas, uji reabilitas, uji tingkat kesukaran, dan uji daya pembeda. Hasil uji coba yang tidak memenuhi syarat akan diperbaiki atau diubah. Butir soal yang sudah layak dan sudah revisi dapat langsung digunakan untuk mengambil data.

### **5. Implementasi**

Pada pembelajaran Matematika yang di aplikasikan menggunakan aplikasi Classdojo siswa kelas VI Sekolah Dasar dan pembelajaran Matematika yang tanpa menggunakan aplikasi Classdojo siswa kelas VI Sekolah Dasar pada saat implementasi ini menggunakan aplikasi Classdojo kognitif siswa yaitu pilihan ganda, kuisisioner (angket).

### **6. Teknik Pengumpulan Data**

Penelitian ini mengumpulkan data dengan menggunakan tes hasil belajar kognitif dan kuisisioner (angket) terhadap pelaksanaan pembelajaran Matematika yang

menggunakan aplikasi *Classdojo* dan pembelajaran Matematika tanpa menggunakan aplikasi *Classdojo*

## 7. Analisis Hasil dan Pembahasan

Pada tahap ini peneliti melakukan pengumpulan data yang telah di didapatkan kemudian dilakukan analisis terhadap data tersebut dan seterusnya dilakukan pembahasan dan ditarik kesimpulan.

### Hasil dan Pembahasan

Data penelitian yang di deskripsikan adalah data dari setiap variabel penelitian, yang terdiri dari dua variabel terikat, yaitu level pemahaman, dan satu variabel bebas, aplikasi *Class Dojo*. Data level pemahaman siswa diperoleh dari Tes yaitu berupa soal uraian.

**Tabel 2. Distribusi Frekuensi Kelas Kontrol**

No	Interval Kelas	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif
1	40 – 45	6	20.00
2	46 - 50	8	26.67
3	51 – 55	7	23.33
4	56 - 60	6	20.00
5	61 – 65	3	10.00
<b>Total</b>		<b>30</b>	<b>100%</b>

Dari Tabel diatas dapat diketahui data terdiri dari 5 kelas yang memiliki panjang kelas (rentang nilai) sebesar 6 yang dimulai dari rentang nilai terkecil yaitu 40-45 dengan jumlah siswa yang memiliki rentang nilai tersebut sebanyak 6 siswa, rentang nilai 46-50 dengan jumlah siswa sebanyak 8 siswa, rentang nilai 51-55 dengan jumlah siswa sebanyak 7 siswa, rentang nilai 56-60 dengan jumlah siswa sebanyak 6 siswa, rentang nilai 61-65 dengan jumlah siswa sebanyak 3 siswa. Rentang nilai beserta jumlah siswa ini diperoleh setelah peneliti memberikan perlakuan terhadap kelas kontrol dengan model konvensional. Pada kelas kontrol, setelah perawatan dengan model konvensional didapatkan jumlah siswa terbanyak pada rentang nilai 46-50 sedangkan jumlah siswa paling sedikit terdapat pada rentang nilai 61-65.

**Tabel 2 Distribusi Frekuensi Kumulatif Kelas Kontrol**

Data Kurang Dari	Frekuensi Kumulatif (kurang dari)	Data Lebih Dari	Frekuensi Kumulatif (Lebih dari)
40.5	0	40.5	30
45.5	6	45.5	24
50.5	14	50.5	16
55.5	21	55.5	9
60.5	27	60.5	3
65.5	30	65.5	0

Dari Tabel diatas dapat diketahui penyajian jumlah siswa yang memiliki nilai kurang dari atau lebih dari batas nilai suatu kelas. Nilai kurang dari 40,5 berjumlah 0 (tidak ada siswa yang memiliki nilai dibawah 40,5), nilai kurang dari 45,5 berjumlah 6 siswa, nilai kurang dari 50,5 berjumlah 14 siswa, nilai kurang dari 55,5 berjumlah 21 siswa, nilai kurang dari 60,5 berjumlah 27 siswa, nilai kurang dari 65,5 berjumlah 30 siswa. Sedangkan nilai yang lebih dari dari 40,5 berjumlah 30 siswa, nilai yang lebih dari dari 45,5 berjumlah 24 siswa, nilai yang lebih dari dari 50,5 berjumlah 16 siswa, nilai yang lebih dari dari 55,5 berjumlah 9 siswa, nilai yang lebih dari dari 60,5 berjumlah 3 siswa, nilai yang lebih dari dari 65,5 berjumlah 0 siswa (tidak ada siswa yang memiliki nilai dibawah 65,5).

### Kelas Eksperimen

Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam pada kelas eksperimen telah diperoleh hasil postes yaitu hasil tes setelah dilakukannya perlakuan (pemberian materi) diperoleh rentang skor antara 56 sampai dengan 80 dengan nilai tengah sebesar 65.81; nilai yang sering muncul sebesar 63.00; rata-rata nilai sebesar 66.55. Pengelompokan rentang nilai dan jumlah siswa hasil belajar siswa kelas eksperimen setelah perawatan ditunjukkan pada tabel berikut ini:

**Tabel 3. Distribusi Frekuensi Kelas Eksperimen**

No	Interval Kelas	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif
1	56 - 60	7	23.33
2	61 – 65	8	26.67
3	66 – 70	5	16.67
4	71 – 75	6	20.00
5	76 - 80	4	13.33
<b>Total</b>		<b>30</b>	<b>100%</b>

Dari Tabel 3 dapat diketahui data terdiri dari 5 kelas yang memiliki panjang kelas (rentang nilai) sebesar 6 yang dimulai dari rentang nilai terkecil yaitu 56-60 dengan jumlah siswa yang memiliki rentang nilai tersebut sebanyak 7 siswa, rentang nilai 61-65 dengan jumlah siswa sebanyak 8 siswa, rentang nilai 66-70 dengan jumlah siswa sebanyak 6 siswa, rentang nilai 71-75 dengan jumlah siswa sebanyak 6 siswa, rentang nilai 76-80 dengan jumlah siswa sebanyak 4 siswa. Rentang nilai beserta jumlah siswa ini diperoleh setelah peneliti memberikan perlakuan terhadap kelas eksperimen dengan metode pembelajaran Matematika menggunakan aplikasi Classdojo.

Pada kelas eksperimen, setelah perawatan dengan metode pembelajaran Matematika menggunakan aplikasi Dojo didapatkan jumlah siswa terbanyak pada rentang nilai 61-65 sedangkan jumlah siswa paling sedikit terdapat pada rentang nilai 76-80.

**Tabel 4. Distribusi Frekuensi Kumulatif Kelas Eksperimen**

<b>Data Kurang Dari</b>	<b>Frekuensi Kumulatif (kurang dari)</b>	<b>Data Lebih Dari</b>	<b>Frekuensi Kumulatif (Lebih dari)</b>
55.5	0	55.5	30
60.5	7	60.5	23
65.5	15	65.5	15
70.5	20	70.5	10
75.5	26	75.5	4
80.5	30	80.5	0

Dari Tabel diatas dapat diketahui penyajian jumlah siswa yang memiliki nilai kurang dari atau lebih dari batas nilai suatu kelas. Nilai kurang dari 55,5 berjumlah 0 (tidak ada siswa yang memiliki nilai dibawah 55,5), nilai kurang dari 60,5 berjumlah 7 siswa, nilai kurang dari 65,5 berjumlah 15 siswa, nilai kurang dari 70,5 berjumlah 20 siswa, nilai kurang dari 75,5 berjumlah 26 siswa, nilai kurang dari 80,5 berjumlah 30 siswa. Sedangkan nilai yang lebih dari dari 55,5 berjumlah 31 siswa, nilai yang lebih dari dari 60,5 berjumlah 23 siswa, nilai yang lebih dari dari 65,5 berjumlah 15 siswa, nilai yang lebih dari dari 70,5 berjumlah 10 siswa, nilai yang lebih dari dari 75,5 berjumlah 4 siswa, nilai yang lebih dari dari 80,5 berjumlah 0(tidak ada siswa yang memiliki nilai dibawah 80,5).

### **Rekapitulasi Data Hasil *Posttest***

Rekapitulasi data hasil *Posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada Tabel 5 berikut ini.

**Tabel 5. Rekapitulasi Data Hasil *Posttest***

<b>No</b>	<b>Kriteria Data</b>	<b>Posttest</b>	
		<b>Kelas Control</b>	<b>Kelas Eksperimen</b>
1	Jumlah sample	30	30
2	Nilai Tertinggi	65	80
3	Nilai Terendah	40	56
4	Mean	51.57	66.67
5	Median	51.36	66.50
6	Modus	55.30	62.00

Berdasarkan Tabel 5 Dapat di lihat perbandingan antara hasil *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Untuk nilai terendah pada kelas kontrol dan kelas eksperimen sangat jauh perbedaan nilainya yaitu kelas kontrol 40 dan kelas eksperimen 56. Untuk nilai tertinggi pada kelas kontrol dan kelas eksperimen sangat jauh perbedaan nilainya yaitu kelas kontrol 65 dan kelas eksperimen 80. Untuk nilai mean pada kelas kontrol dan kelas eksperimen sangat jauh perbedaan nilainya yaitu kelas control 51.57 dan kelas eksperimen 66.67. Untuk nilai median pada kelas kontrol dan kelas eksperimen sangat jauh perbedaan nilainya yaitu kelas kontrol 51.36 dan kelas eksperimen 66.50.

Untuk nilai modus pada kelas kontrol dan kelas eksperimen sangat jauh perbedaan nilainya yaitu kelas kontrol 55.30 dan kelas eksperimen 62,00. Hal ini menunjukkan bahwa setelah di beri perlakuan kedua kelas sama – sama mengalami peningkatan hasil belajar, namun lebih besar hasil peningkatan pada kelas eksperimen.

**Hasil Uji Prasayarat Analisis Data**

**1. Uji Normalitas**

Pada kelas eksperimen setelah diberikan uji normalitas, distribusi data perlakuan diuji dengan. Kenormalan data dapat dilihat dari output SPSS versi 24, Uji normalitas data dilakukan dengan mempergunakan teknik Kolmogorov-Smimov. Berikut ini ditampilkan tabel Output SPSS uji normalitas.

**a. Uji Normalitas**

**Tabel 6. Uji Normalitas**

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
TOTAL HASIL	0.092	60	.200*	0.971	60	0.143

\*. This is a lower bound of the true significance.  
a. Lilliefors Significance Correction

Dalam uji normalitas, dasar pengambilan keputusan adalah bahwa data memiliki distribusi normal jika nilai signifikan lebih besar dari 0.05, dan jika nilai signifikan lebih rendah dari 0.05, maka data tersebut tidak memiliki distribusi normal. Berdasarkan tabel di atas, dapat di uraikan hasil pengujian normalitas terhadap hasil belajar adalah nilai signifikan  $0.200 > 0.05$  maka dapat disimpulkan bahwa observasi adalah normal.

**2. Uji Homogenitas**

Uji homogenitas di gunakan untuk mengetahui apakah data yang berasal dari varian populasi sama atau tidak. dapat dilihat dari output SPSS versi 24. Berikut ini ditampilkan tabel Output SPSS uji homogenitas.

**a. Uji Homogenitas**

**Tabel 4. Uji Homogenitas**

Test of Homogeneity of Variances			
Nilai Siswa			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
5.518	1	58	0.052

Berdasarkan hasil data tabel diatas di peroleh sebesar 0.052 dengan taraf signifikannya  $5\% = 0.05$  berdasarkan hasil perhitungan terlihat  $0.052 > 0.05$ , maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar data pada siswa kelas VI adalah homogen.

### 3. Uji T

Uji ini dilakukan untuk mengetahui perbedaan kondisi sebelum dan setelah perlakuan pada kelompok tidak saling berpasangan. Jenis data yang digunakan harus berskala interval atau rasio. Data dapat dilihat dari output SPSS versi 24. Berikut ini ditampilkan tabel Output SPSS Uji T.

#### a. Uji T Hasil Nilai Siswa

**Tabel 5. Uji T Hasil Nilai Siswa**

Independent Samples Test		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
Nilai Siswa	Equal variances assumed	5.518	0.052	0.816	58	0.418
	Equal variances not assumed			0.816	51.262	0.418

Berdasarkan hasil data tabel diatas di peroleh sebesar 0.052 dengan taraf signifikannya  $5\% = 0.05$  berdasarkan hasil perhitungan terlihat  $0.052 > 0.05$ , maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar data pada siswa kelas VI adalah homogen.

#### Data Kuantitas Level Pemahaman Siswa

Data kuantitas pemahaman siswa yang diperoleh dari hasil posttest yang diukur melalui instrumen test pemahaman pada materi Bangun Ruang berbentuk soal uraian terbuka. Menghitung persentase jumlah siswa untuk setiap level pemahaman dengan menggunakan panduan pengkategorian pada tabel 1. hasil sebaran level pemahaman dan karakteristiknya hasil level pemahaman pada Tabel 9

**Tabel 9. Sebaran Level Pemahaman tiap konsep bangun Ruang dan volume**

Level Pemahaman	Karakteristik Jawaban Siswa	Label Konsep					
		1	2	3	4	5	6
		$\sum$ %	$\sum$ %	$\sum$ %	$\sum$ %	$\sum$ %	$\sum$ %
(4) Memahami secara utuh (MSU)	Menjawab dengan benar semua butir pertanyaan pada suatu soal	26 (87)	24 (80)	24 (80)	24 (80)	24 (80)	22 (67)
(3) Memahami Sebagian (MSB)	Menjawab dengan benar sebagian butir pertanyaan pada suatu soal	2 (7)	4 (13)	6 (20)	2 (7)	4 (13)	4 (13)
(2) Memahami secara Keliru (MSK)	Menjawab dengan semua butir pertanyaan pada suatu soal tetapi	2 (7)	2 (7)	0 (0)	2 (7)	2 (7)	4 (13)

Level Pemahaman	Karakteristik Jawaban Siswa	Label Konsep					
		1	2	3	4	5	6
		$\Sigma$ %	$\Sigma$ %	$\Sigma$ %	$\Sigma$ %	$\Sigma$ %	$\Sigma$ %
jawabannya tidak jelas atau jawabannya salah							
(1) Tidak Memahami (TMH)	Menjawab semua butir pertanyaan pada suatu soal tetapi jawaban yang diberikan tidak sesuai ( tidak relevan ) dengan pertanyaan	0 (0)	0(0)	0 (0)	2 (7)	0 (0)	0 (0)
(0) Tidak Menjawab (TMJ)	Tidak memberikan jawaban terhadap semua pertanyaan pada suatu butir soal	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)

Keterangan :

$\Sigma$  : Jumlah siswa yang mengalami level pemahaman

% : Persentase siswa yang mengalami level pemahaman

Label Konsep 1 : Bangun ruang

Label Konsep 2 : Bangun Ruang Kubus dan Balok

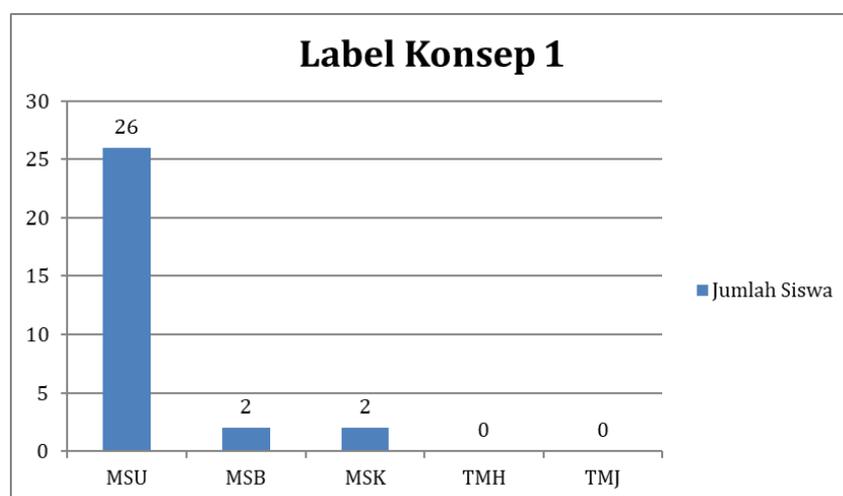
Label Konsep 3 : Bangun Ruang Limas dan Kerucut

Label Konsep 4 : Bangun Ruang Tabung dan Trapesium

Label Konsep 5 : Bangun Ruang Tabung dan Bola

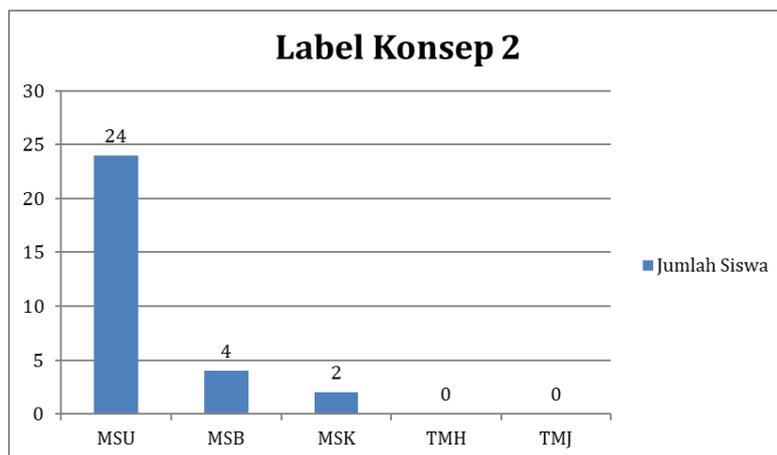
Label Konsep 6 : Bangun Ruang dan Volume

Diperoleh informasi bahwa secara berturut – turut rata-rata level pemahaman dari yang tinggi ke rendah setelah penerapan aplikasi classdojo pada pembelajaran matematika. Hasil lengkap level pemahaman materi bangun ruang terdapat pada gambar 4.3 menunjukkan persentase rata-rata level pemahaman materi bangun ruang. level pemahaman pada Konsep 1



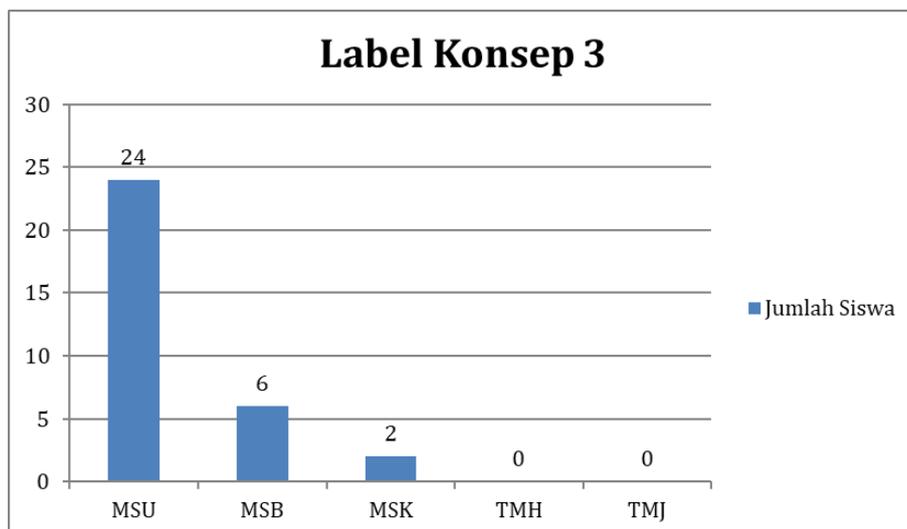
Gambar 1. Diagram Batang Level Pemahaman Konsep 1

Berdasarkan diagram di atas pada konsep 1 mengenai bangun ruang kelas eksperimen mengalami peningkatan pada level pemahaman, sebanyak 26 siswa ( 87%) berhasil menjawab semua butir soal dan masuk kedalam kategori MSU ( Memahami Secara Utuh), 2 siswa masuk dalam kategori memahami sebagian, dan 2 siswa masuk dalam kategori memahami secara keliru.



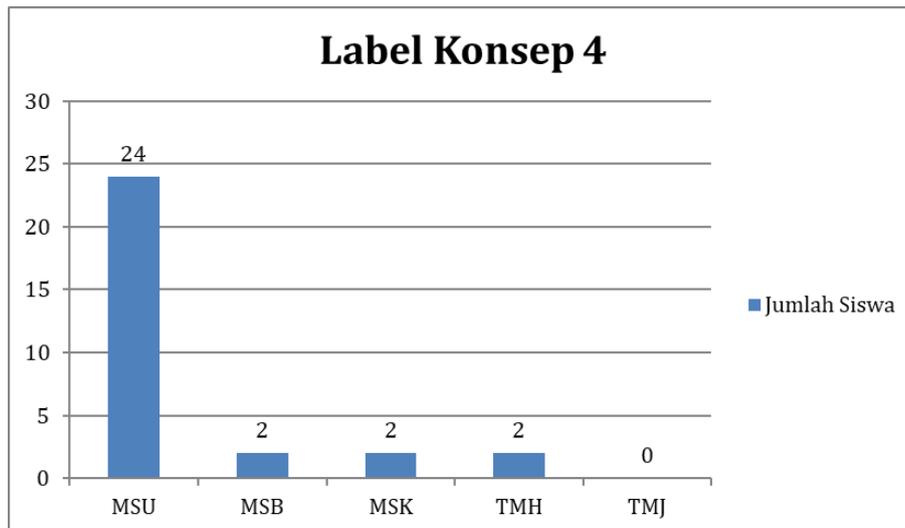
**Gambar 2. Diagram Batang Level Pemahaman Konsep 2**

Pada konsep 2 materi bangun ruang kubus, terdapat 24 siswa (80%) yang dapat memahami materi secara utuh, 4 siswa masuk dalam kategori memahami Sebagian dan 2 siswa masuk dalam level memahami secara keliru. Pada materi konsep ini diberikan materi dan soal mengenai konsep bangun ruang kubus dan balok.



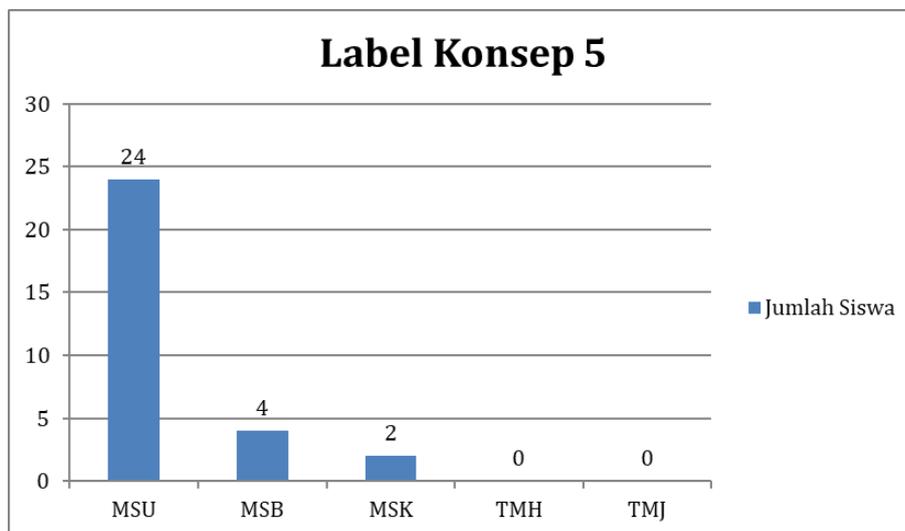
**Gambar 3. Diagram Batang Level Pemahaman Konsep 3**

Pada level pemahaman di konsep ke-3 terdapat 24 siswa yang masuk kategori memahami secara utuh, 6 siswa memahami Sebagian dan 2 orang memahami secara keliru, materi pada konsep ini adalah mengenai bangun ruang limas dan kerucut.



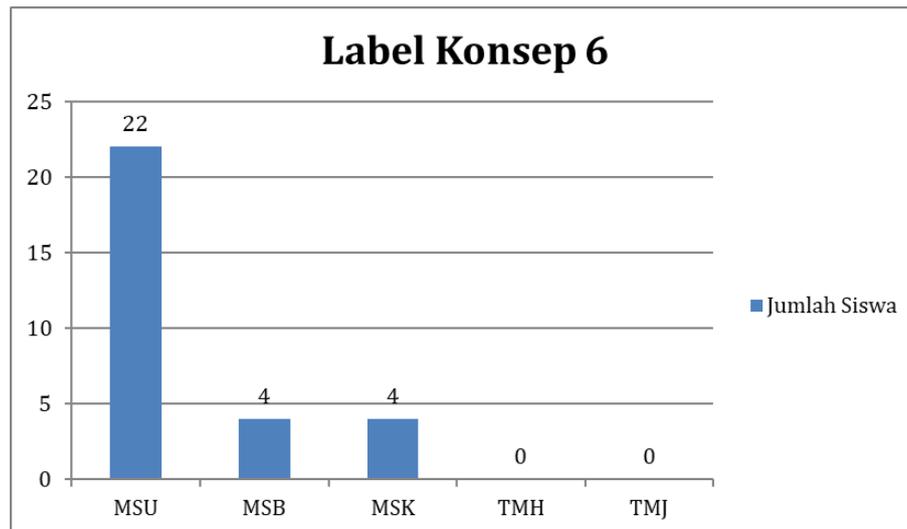
**Gambar 4. Diagram Batang Level Pemahaman Konsep 4**

Pada konsep ini terdapat 24 siswa yang masuk level memahami secara utuh, 2 siswa memahami Sebagian, 2 siswa memahami secara keliru dan 2 siswa masuk kategori tidak memahami. Pada konsep ini materi yang dibahas adalah materi bangun ruang tabung dan trapesium



**Gambar 5. Diagram batang Level Pemahaman Konsep 5**

Pada level pemahaman konsep 5, terdapat 24 siswa masuk dalam kategori memahami secara utuh, 4 siswa memahami Sebagian dan 2 siswa memahami secara keliru, materi pada konsep 5 adalah bangun ruang tabung dan bola.



**Gambar 6. Daigram Batang Level Pemahaman Konsep 6**

Pada level konsep 6 materi masih pada bangun ruang dan volume, jadi pembahasan mulai dari awal konsep 1 sampai dengan konsep 5, terdapat 22 siswa masuk dalam kategori memahami secara utuh 4 siswa memahami Sebagian 4.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan dari hasil penelitian di atas maka diperoleh karakteristik aplikasi classdojo yang diterapkan dalam pelajaran Matematika di sekolah dasar. Aplikasi ini dapat digunakan dengan mudah oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran, selain dapat diunduh secara gratis di smartphone, penggunaannya serta tampilan dari aplikasi ini sangat menarik dan dapat digunakan di kelas maupun di rumah. Aplikasi Classdojo dapat digunakan oleh guru, siswa dan orang tua pada saat bersamaan dengan pembelajaran di kelas. Terdapat pengaruh positif dan nilai lebih tinggi terhadap level pemahaman yang menggunakan aplikasi classdojo dibandingkan dengan metode konvensional pada kelas eksperimen. Diperoleh informasi bahwa secara berturut – turut rata-rata level pemahaman dari yang tinggi ke rendah setelah penerapan aplikasi classdojo pada pembelajaran matematika. Hasil lengkap level pemahaman materi bangun ruang menunjukkan persentase rata-rata level pemahaman materi bangun ruang.

## BIBLIOGRAFI

- adzkiya, D. S., & Suryaman, M. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Google Site dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 20–31.
- Ahmad, J. (2018). Desain Penelitian Analisis Isi (Content Analysis). *Research Gate*, 5(9), 1–20.
- Akbar, R., Weriana, W., Siroj, R. A., & Afgani, M. W. (2023). Experimental Research dalam Metodologi Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(2), 465–474.
- Arib, M. F., Rahayu, M. S., Sidorj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). Experimental Research dalam Penelitian Pendidikan. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 4(1), 5497–5511.
- Dewi, A. A. (2024). *Model Problem-Based Learning dengan Pendekatan Openended Berbantuan Classdojo dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis dan Self-Efficacy Siswa SMA*. Fkip Unpas.
- Hajrah, S. (2011). *Correlation Between The Learning Media and The Students ' Attitudes*. 99–110.
- Haniko, P., Mayliza, R., Lubis, S., Sappaile, B. I., Hanim, S. A., & Farlina, B. F. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Online untuk Memudahkan Guru dalam Penyampaian Materi dalam Pembelajaran. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 2862–2868.
- Imani, L. N., Dewanti, K. A., Pratanto, C., Wijayanti, A., & Nurjanah, A. (2023). Upaya Meningkatkan Antusias Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Primary Edu*, 1(1), 11–18.
- Krach, S. K., McCreery, M. P., & Rimel, H. (2017). Examining Teachers' Behavioral Management Charts: A Comparison of Class Dojo and Paper-Pencil Methods. *Contemporary School Psychology*, 21, 267–275.
- Kusuma, J. W., Jefri, U., Surnani, E., Pratiwi, I., & Kurniawan, E. (2020). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Classdojo sebagai Upaya Peningkatan Pembelajaran Jarak Jauh bagi Guru SD IT Bina Bangsa di Era Kenormalan Baru. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1.
- Lutovac, S. (2020). How Failure Shapes Teacher Identities: Pre-Service Elementary School and Mathematics Teachers' Narrated Possible Selves. *Teaching And Teacher Education*, 94, 103120.
- Maclea-Blevins, A., & Muilenburg, L. (2013). Using Class Dojo to Support Student Self-Regulation. *Edmedia+ Innovate Learning*, 1684–1689.
- Maclea-Blevins, A. O. (2013). *Class Dojo: Supporting The Art of Student Self-Regulation*. 6.
- Masruri, M., Murtiyasa, B., Kom, M., & Muhibbin, A. (2017). *Pemanfaatan Aplikasi Class Dojo sebagai Pengganti Buku Penghubung Orang Tua Siswa di SD Djamaatul Ichwan Program Utama Surakarta*. Universitas Muhammadiyah

Penerapan Aplikasi *Class Dojo* dan Peran Orang Tua dalam Pembelajaran Matematika untuk Memfasilitasi Level Pemahaman Siswa SDN Sepatan I

Surakarta.

- Ramsden, P. (2015). *Understanding Student Learning (Routledge Revivals)*.
- Rosnawati, E. (2022). Penggunaan Aplikasi Classdojo Oleh Tenaga Pendidik Asing dan Tenaga Pendidik Indonesia dan Pengaruhnya terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 12953–12960.
- Soroko, A. (2016). No Child Left Alone. *The Classdojo App. Our Schools/Our Selves*, 25(3), 63–74.
- Williamson, B. (2017). Decoding Classdojo: Psycho-Policy, Social-Emotional Learning and Persuasive Educational Technologies. *Learning, Media And Technology*, 42(4), 440–453.
- Wolcott, M. D., Lobczowski, N. G., Lyons, K., & Mclaughlin, J. E. (2019). Design-Based Research: Connecting Theory and Practice in Pharmacy Educational Intervention Research. *Currents in Pharmacy Teaching and Learning*, 11(3), 309–318.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 19(01), 61–78.

---

**Copyright holder:**

Faisal Munandar, Firmanul Catur Wibowo, Siti Aisyah (2024)

**First publication right:**

Syntax Admiration

**This article is licensed under:**

