



**JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Departemen  
Pedagogik Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan  
Indonesia



Gd. FIP B Lantai 5. Jln. Dr. Setiabudhi No. 229 Kota Bandung 40154. e-mail:  
jpgsd@upi.edu website: <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpgsd/index>

## **EFEKTIVITAS *CLASSDOJO* SEBAGAI APLIKASI PEMBELAJARAN DARING DI KELAS II SEKOLAH DASAR**

Has'na Aura Luthfiah<sup>1</sup>, Kurniasih<sup>2</sup>, Ari Arasy Magistra<sup>3</sup>  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Departemen Pedagogik  
Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Pendidikan Indonesia  
e-mail: [hasnaaura@upi.edu](mailto:hasnaaura@upi.edu); [kurniasih@gmail.com](mailto:kurniasih@gmail.com);  
[ariarasy@upi.edu](mailto:ariarasy@upi.edu).

**Abstract:** *The Covid-19 pandemic has made the implementation of learning transition from face-to-face classes to online learning. Based on observations at school, there are several applications that are used to support learning including WhatsApp, Zoom, and ClassDojo. Based on the survey results and supported by previous research, WhatsApp has proven to be less effective for use in learning, while for the use of Zoom there are several obstacles such as not all students can take Zoom due to limited internet facilities. One of the alternatives found for this problem is to use ClassDojo. The purpose of this study is to describe the effectiveness of ClassDojo as an online learning application in grade II elementary school. The method used in this research is descriptive research with a quantitative approach. The participants or research subjects were one class teacher and 28 second grade students at SDN X. Data collection techniques in this study used observation and documentation. Data processing was carried out using quantitative and qualitative descriptive analysis techniques according to the type of data obtained. From the research conducted, the results show that the ClassDojo application is proven to be very effective with an effectiveness level of 88.9%.*

**Keywords:** *Covid-19, Learning Applications, ClassDojo Effectiveness, Elementary School*

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan

dirinya dan masyarakat (UU SISDIKNAS No. 20 Tahun 2003). Peserta didik merupakan sasaran sekaligus sebagai subjek dalam tujuan pendidikan. Ada beberapa komponen dalam kegiatan pembelajaran yang saling berkaitan untuk mencapai tujuan pembelajaran, diantaranya guru, sarana prasarana, kurikulum, metode pembelajaran, media

pembelajaran, dan lain-lain. Idealnya pembelajaran haruslah yang mampu mendorong kreativitas siswa secara keseluruhan, membuat siswa aktif, mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan berlangsung dalam kondisi menyenangkan. Selain itu pembelajaran ideal berarti tercapainya tujuan dari suatu pembelajaran. Pembelajaran yang ideal kini cukup menjadi tantangan bagi sekolah, guru, siswa, dan orang tua dikarenakan keadaan sekitar yang cukup banyak mengalami perubahan. Adanya pandemi Covid-19 yang mulai terjadi pada akhir tahun 2019 dan mulai menyebar di Indonesia pada awal tahun 2020 menyebabkan sekolah-sekolah mulai dari jenjang PAUD, TK, SD, SMP, SMA dan Perguruan tinggi ditutup untuk sementara sesuai dengan instruksi pemerintah.

Dengan keadaan tersebut, terjadi transformasi dalam dunia pendidikan, terutama dalam hal pelaksanaan pembelajaran yang bertransisi dari kelas tatap muka ke sistem pembelajaran daring. Pembelajaran daring dinilai masih menjadi hal yang sedikit asing untuk dilakukan sekolah-sekolah Indonesia, karena selama ini siswa dan guru terbiasa bertemu melakukan pembelajaran secara tatap muka. Menghadapi tantangan tersebut, institusi pendidikan mencoba untuk melaksanakan dan beradaptasi terkait perubahan ini dengan memilih teknologi dan pendekatan yang tepat untuk mendidik dan menarik siswa mereka. Pihak sekolah harus mencari, memilih, dan menggunakan media yang ada agar dapat menunjang pembelajaran, dan pembelajaran dapat berjalan dengan lancar meskipun dilaksanakan secara daring.

Ada banyak aplikasi yang dapat dijadikan pilihan untuk mendukung berjalannya pembelajaran daring. Dalam hal ini, aplikasi yang digunakan untuk pembelajaran daring haruslah sudah bisa membantu guru dan siswa dalam menjalankan pembelajaran secara ideal

dan efektif. Pembelajaran yang ideal yaitu yang mampu mendorong kreativitas siswa secara keseluruhan, membuat siswa aktif, dapat mencapai tujuan pembelajaran dan berlangsung dalam kondisi menyenangkan. Sedangkan pembelajaran yang efektif merupakan pembelajaran yang berhasil mencapai tujuan belajar siswa sebagaimana yang diharapkan oleh guru.

Mengacu pada studi pendahuluan, peneliti melakukan survei pada aplikasi apa yang dipakai SDN X dalam melaksanakan pembelajaran daring. Hasil yang didapatkan beragam, ada yang memakai *WhatsApp*, *Zoom*, dan *ClassDojo*. Kebanyakan kelas memilih aplikasi *WhatsApp* untuk digunakan dalam pembelajaran. Banyak yang berpendapat bahwa *WhatsApp* praktis dan bisa menjangkau banyak siswa karena sering dipakai untuk kehidupan sehari-hari. Tetapi faktualnya, aplikasi *WhatsApp* belum bisa memberikan fasilitas yang mumpuni untuk mendukung pembelajaran. Berdasarkan penelitian terdahulu, Mizron Daheri, dkk dalam jurnalnya yang berjudul “Efektivitas *WhatsApp* sebagai Media Belajar Daring” mengemukakan jika aplikasi *WhatsApp* dirasa kurang efektif untuk pembelajaran.

Aplikasi *WhatsApp* pada dasarnya bukanlah suatu aplikasi yang dikhususkan untuk pendidikan melainkan untuk komunikasi. Ada beberapa kekurangan lagi yang menjadikan aplikasi *WhatsApp* kurang direkomendasikan untuk kegiatan pembelajaran, diantaranya dapat terjadi kurangnya fokus siswa selama pembelajaran berlangsung. Siswa bisa terganggu karena faktor eksternal diluar pembelajaran, seperti ada *chat* yang masuk dari orang lain, atau bisa saja temannya malah mengajak *chatting* bersama bukannya mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung, pembagian materi yang kurang terstruktur, penghimpunan tugas yang hampir setiap hari masuk membuat guru akhirnya

merasa kerepotan karena memori yang penuh dan menghambat proses penilaian. Kekurangan yang sudah dijabarkan sebelumnya dikhawatirkan dapat menghambat atau berpengaruh buruk pada proses pembelajaran daring karena alat yang digunakan untuk menyampaikan materi kepada siswa berpengaruh terhadap hasil belajar.

Selain *WhatsApp*, pemakaian aplikasi *Zoom* yang digunakan di sekolah juga memiliki hambatan karena kurang bisa untuk menjangkau semua siswa. Keterbatasan fasilitas internet membuat tidak semua siswa dapat mengikuti *Zoom* saat pembelajaran berlangsung. Melihat kondisi tersebut peneliti menemukan aplikasi *ClassDojo* yang masih jarang terlihat digunakan banyak orang. *ClassDojo* merupakan aplikasi berbasis daring yang mirip sebuah kelas *virtual*. Dengan aplikasi tersebut guru dan siswa dapat berkomunikasi satu sama lain seperti di kelas, orang tua siswa pun dapat ikut membantu mengawasi anaknya dalam kegiatan pembelajaran. *ClassDojo* mempunyai fitur seperti membagi materi, berdiskusi, memeriksa kehadiran, serta untuk menilai tugas yang telah dikumpulkan oleh siswa sesuai dengan tema-nya.

Menurut peneliti aplikasi tersebut cukup bisa dijadikan pilihan untuk membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran daring karena dari fitur yang dimiliki lebih cocok untuk digunakan siswa tingkat sekolah dasar, mudah digunakan dan diakses, salah satu aplikasi yang diluncurkan untuk mendukung proses pembelajaran, dan memiliki tampilan yang ramah anak. *ClassDojo* tersebut digunakan di beberapa kelas rendah dan kelas tinggi yang ada di SDN X.

Fokus penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bagaimana efektivitas *ClassDojo* sebagai aplikasi pembelajaran daring. Untuk penelitian tersebut akan dilaksanakan di kelas rendah, yaitu kelas 2

pada materi tema 8 karena siswa kelas rendah membutuhkan perhatian lebih dalam hal penggunaan aplikasi yang cocok agar mempermudah pembelajaran daring, dapat mengoptimalkan hasil belajar yang diperoleh, dan siswa tidak kesulitan jika harus mengoperasikannya sendiri meskipun tidak menutup kemungkinan masih dalam pengawasan dan bantuan dari orangtuanya.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang ada peneliti tertarik mengangkat judul “Efektivitas *ClassDojo* sebagai Aplikasi Pembelajaran Daring di Kelas II Sekolah Dasar” sehingga diharapkan *ClassDojo* ini dapat menjadi bahan pertimbangan guru sebagai aplikasi yang digunakan untuk pembelajaran daring di sekolah.

## METODE

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dan jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian deskriptif. Pendekatan kuantitatif adalah pendekatan penelitian yang datanya banyak berupa angka yang sudah pasti sehingga dapat diukur dengan matematis dan statistik untuk mempermudah peneliti membuat sebuah pemahaman. Penelitian deskriptif dapat diartikan sebagai penelitian yang berusaha atau bertujuan untuk mendeskripsikan kondisi yang ada atau terjadi sekarang apa adanya sesuai informasi yang didapatkan pada saat penelitian.

Dalam penelitian ini peneliti akan melihat efektivitas penggunaan aplikasi *ClassDojo* pada pembelajaran daring tanpa memberikan perlakuan sehingga data yang dihasilkan dan diteliti sebagaimana adanya pada saat penelitian dilaksanakan. Variabel penelitian ini adalah efektivitas pembelajaran dan bentuk variabel tunggal. Artinya, tidak mencari pengaruh atau hubungan variabel lain tetapi bermaksud mendeskripsikan tentang efektivitas *ClassDojo* sebagai

aplikasi pembelajaran daring di kelas II sekolah dasar. Partisipan dalam penelitian ini yaitu 1 rang guru dan 28 siswa kelas II SDN X di kota Bandung.

Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari studi dokumentasi yaitu hasil tes belajar siswa.

Teknik analisis data kualitatif melalui tiga tahapan menurut Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2011, hlm. 247-253) yaitu reduksi data, display data, dan pengambilan kesimpulan. Sedangkan teknik analisis data kuantitatif menggunakan rubrik penilaian.

**Tabel 1. Kategori Interpretasi Efektivitas (Sugiyono, 2013)**

Persentase (%)	Kategori
0 – 20	Tidak Efektif
21 – 40	Kurang Efektif
41 – 60	Cukup Efektif
61 – 80	Efektif
81 – 100	Sangat Efektif

Untuk melihat presentase efektivitas berdasarkan hasil belajar siswa dapat menggunakan rumusan hitung:

$$\frac{\text{Rata - Rata Hasil Belajar}}{\sum \text{Nilai tengah siswa}} \times 100\% = \sum \text{Siswa}$$

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas *ClassDojo* sebagai aplikasi pembelajaran daring di kelas II sekolah dasar. Temuan penelitian yang disajikan pada bagian ini, meliputi 3 hal, yaitu tujuan pembelajaran, aktivitas pembelajaran, dan hasil belajar di kelas II SDN X pada Tema 8 Subtema 4 Pembelajaran 4.

### 1. Tujuan Pembelajaran di Kelas II SDN X pada Tema 8 Subtema 4 Pembelajaran 4.

Dari observasi dan dokumentasi yang peneliti lakukan, dapat diketahui jika di kelas II SDN X pada saat pelaksanaan pembelajarannya masih menggunakan Kurikulum 2013 dan buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 sebagai acuan, sehingga untuk Kompetensi Dasar (KD), indikator, dan tujuan pembelajaran disesuaikan dengan yang ada di dalam buku tersebut. Pada pembelajaran di kelas II tema 8 subtema 4 pembelajaran ke-4 terdapat tiga mata pelajaran, yaitu Matematika, Bahasa Indonesia dan SBdP. Akan tetapi di SDN X untuk mata pelajaran SBdP selalu diajarkan terpisah dan mempunyai waktu khusus untuk dibahas pada saat hari jumat setiap minggunya. Jadi untuk mata pelajaran SBdP pada pembelajaran ini dikecualikan dan tidak diajarkan bersamaan dengan dua mata pelajaran lainnya.

Pada kompetensi dasar per mata pelajaran Guru hanya memilih satu indikator untuk kompetensi dasar pengetahuan dan kompetensi dasar keterampilan per mata pelajaran. Selain itu tujuan pembelajaran yang tercantum dan menjadi fokus hanya satu per mata pelajaran. Penentuan tersebut dilakukan oleh Guru kelas II SDN X sesuai dengan situasi dan kondisi yang dialami. Penentuan indikator dan tujuan pembelajaran yang hanya satu per mata pelajaran tersebut dilakukan karena tidak mungkin semua indikator dan tujuan dapat terlaksana pada satu hari dalam satu pembelajaran itu dikarenakan keterbatasan waktu dan keadaan PJJ (Pembelajaran Jarak Jauh) yang membuat kegiatan pembelajaran kurang leluasa. Hal tersebut diperkuat juga karena sesuai arahan dari pengawas dan juga guru senior di SDN X. Meskipun hanya ada dua tujuan pembelajaran dengan dua mata pelajaran di dalam sekali pembelajaran, tujuan yang sudah ditentukan sudah dengan hasil

pertimbangan yang mewakili dari kompetensi dasar dan indikator yang bersangkutan.

Menentukan tujuan pembelajaran yang paling penting haruslah menyesuaikan dengan keadaan dan kemampuan siswa. Seperti arahan yang diberikan kemdikbud tujuan pembelajaran ditulis dengan merujuk kepada kurikulum dan kebutuhan belajar murid. Selain itu, KD yang dibelajarkan pada tema 8 subtema 4 pembelajaran 4 tidak hanya muncul sekali saja pada saat pembelajaran 4, KD tersebut ada pada setiap sub tema di dalam tema 8. Pemilihan peringkasan tujuan ini juga memberikan dampak positif pada hasil belajar siswa karena sesuai dengan kemampuan dan dapat memberikan hasil yang maksimal dibuktikan dengan hasil belajar siswa yang memuaskan

Dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas II SDN X guru hanya memaparkan tujuan pembelajaran secara rinci pada RPP dan tidak menjabarkannya saat pelaksanaan pembelajaran. Idealnya guru juga harus menjelaskan tujuan pembelajaran pada siswa meskipun pembelajaran berlangsung secara daring melalui platform atau aplikasi yang digunakan saat pembelajaran.

## 2. Aktivitas Pembelajaran di Kelas II SDN X pada Tema 8 Subtema 4 Pembelajaran 4

Dari observasi yang dilaksanakan, pembelajaran tema 8 subtema 4 pembelajaran ke-4 di kelas II SDN X dilaksanakan pada hari Selasa, 25 Mei 2021 Jam 08.30 WIB. Guru mengirimkan *class story* melalui *ClassDojo*, membuka pembelajaran dengan menyapa siswa terlebih dahulu, berdo'a, serta mengingatkan siswa agar selalu bersyukur dan menyampaikan materi yang akan dipelajari dengan menuliskan topik "Penulisan tanda titik (.)".

Pada inti pembelajaran Guru menyampaikan materi tentang penulisan tanda titik pada waktu dan angka dengan

penyampaian materi menggunakan contoh yang ada di kehidupan sehari-hari, lalu selanjutnya dijelaskan mengapa dan bagaimana penulisan tanda titik pada waktu dan angka melalui *class story* di *ClassDojo*.

Pada akhir pembelajaran Guru menanyakan pemahaman siswa, menginstruksikan siswa untuk bertanya jika ada yang tidak dipahami, dan memberikan tugas yang harus dikerjakan oleh siswa yang terdapat di buku siswa tema 8 subtema 4 pembelajaran ke-4 halaman 187 – 191 dan di *upload* melalui *ClassDojo*.

Dari penemuan terkait aktivitas pembelajaran di kelas II SDN X pada tema 8 subtema 4 pembelajaran ke-4 dapat dilihat bisa dikatakan cukup berjalan dengan baik. Pembelajarannya tersusun mulai dari pembukaan, inti, dan penutup. Pembelajaran yang dilaksanakan pun dilihat oleh 20 dari 28 siswa yang artinya lebih dari setengahnya mengikuti pembelajaran meskipun untuk interaksi antara guru dengan siswa, atau siswa dengan siswa masih kurang terlihat.

Selain itu hal yang paling mendasar dalam pelaksanaan pembelajaran haruslah yang mendukung untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Dalam aktivitas pembelajaran haruslah yang sesuai tujuan pembelajaran yang ditentukan. seperti yang sudah dipaparkan diatas. Dalam aktivitas pembelajaran guru merealisasikan agar tujuan pembelajaran yang ditentukan dapat tercapai dengan memanfaatkan fitur-fitur yang ada di *ClassDojo* untuk proses pembelajaran. Seperti menjelaskan materi melalui *class story*, mengirimkan video berisi penjelasan terkait materi yang dipelajari, dan memberikan tugas yang juga mendukung dan mengarah pada tujuan agar siswa memahami materi pelajaran yang diajarkan.

Dengan penjelasan guru pada saat pembelajaran dibarengi dengan penugasan yang diberikan dapat membuat

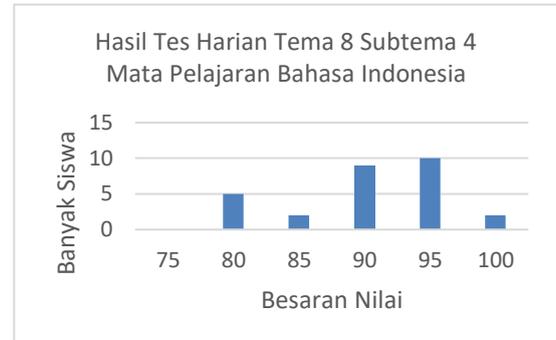
peserta didik mencapai tujuan yang diharapkan, dan aktivitas pembelajaran juga sesuai dengan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sudah dibuat Guru. Tugas yang diberikan oleh Guru berkaitan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai diantaranya : membaca kembali tentang materi aturan penggunaan tanda titik yang ada, berlatih menuliskan tanda titik pada angka, berlatih menentukan satuan waktu dalam permasalahan sehari-hari, dan berlatih menulis kalimat pendek dengan memperhatikan aturan tanda titik.

Menurut Piaget siswa kelas II SD termasuk dalam tahap pemikiran operasional konkret (usia 7 – 12 tahun) dan untuk siswa usia 7 – 8 tahun digolongkan ke dalam tahap pemikiran operasional konkrit awal. Pada tahap ini siswa sudah menggunakan pemikiran logis, tapi hanya bisa menerapkan logika pada objek fisik. Meskipun siswa bisa memecahkan masalah dengan cara logis, mereka belum bisa berpikir secara abstrak atau hipotesis. Dalam aktivitas pembelajaran yang guru lakukan di kelas II SDN X pada Tema 8 Subtema 4 Pembelajaran 4 guru memang sudah melakukan penugasan dengan bentuk pemecahan masalah juga logis sesuai dengan apa yang ada di kehidupan nyata, akan tetapi untuk contoh bentuk konkrit dari apa yang dipelajari kurang diperlihatkan langsung kepada siswa sehingga kurang mengakomodir sisi berpikir kognitif siswa terkait bentuk konkrit dari pembelajaran.

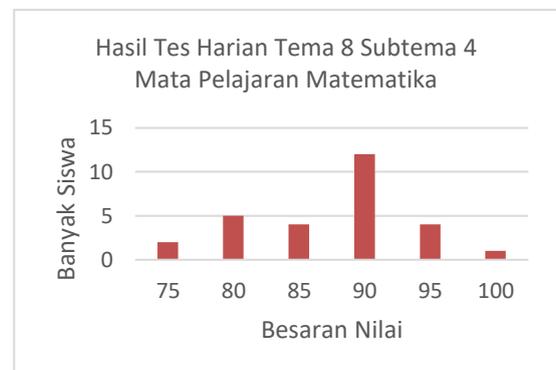
### 3. Hasil Belajar Siswa Kelas II SDN X pada Tema 8 Subtema 4 Pembelajaran 4

Data hasil belajar siswa pada tema 8 subtema 4 pembelajaran ke-4 digunakan untuk melihat ketercapaian tujuan pembelajaran, agar dapat menentukan efektivitas *ClassDojo* sebagai aplikasi pembelajaran daring. Hasil belajar siswa didapatkan dari tes harian tema 8 subtema 4 pada mata pelajaran Matematika

sebanyak 20 butir soal, dan Bahasa Indonesia sebanyak 20 butir soal. Berikut merupakan hasil dari tes pada mata pelajaran Matematika dan Bahasa Indonesia.



**Diagram 1. Hasil Tes Harian Mata Pelajaran Bahasa Indonesia**



**Diagram 2. Hasil Tes Harian Mata Pelajaran Matematika**

Dari kedua data hasil tes mata pelajaran diatas, dapat dilihat jika semua siswa mendapatkan nilai  $\geq 75$ , yang berarti tidak ada satupun siswa yang nilainya kurang dari KKM dan masuk pada kriteria tuntas. Maka tahap selanjutnya yang dilakukan yaitu menghitung rata-rata dari hasil tes siswa untuk melihat tingkat efektivitasnya. Karena terdapat 2 nilai tes yaitu dari mata pelajaran Matematika dan Bahasa Indonesia, maka digunakan nilai tengah dari kedua hasil tes tersebut sehingga hasilnya sebagai berikut.



**Diagram 3. Nilai Tengah Gabungan dari Hasil Tes Matematika dan B. Indonesia**

Setelah diketahui nilai tengah dari masing-masing siswa, maka tahap selanjutnya yaitu menghitung rata-rata dari hasil tes siswa untuk melihat tingkat efektivitasnya.

$$\begin{aligned} \text{Rata - Rata Hasil Belajar} \\ &= \frac{2.490}{2} \times 100\% = \end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan di atas, dapat diketahui jika tingkat efektivitas dari penggunaan aplikasi *ClassDojo* yang dapat dilihat dari hasil pembelajaran yaitu sebesar 88,9% yang artinya aplikasi *ClassDojo* terbukti sangat efektif.

Hasil belajar yang memuaskan tersebut tidak lepas dari penggunaan *ClassDojo* sebagai aplikasi yang menunjang pembelajaran tersebut. Dalam aplikasi *ClassDojo* banyak fitur yang dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa sehingga berdampak positif baik pada proses maupun hasil pembelajaran, diantaranya fitur *class room* untuk guru mengatur kelas dan memberikan nilai serta memantau siswa, *portfolios* tempat guru dan siswa yang berkaitan dengan tugas-tugas, *class story* tempat untuk mengajar dan berinteraksi satu sama lain baik antara guru dan siswa atau siswa dan siswa, *massage* yang merupakan fasilitas guru untuk berkomunikasi dengan orang tua siswa agar orang tua siswa tahu terkait

aktivitas anaknya saat pembelajaran, *customize avatar* untuk siswa mengubah karakter akun sesuai dengan yang diinginkan agar tidak merasa jenuh, dan *journal* yang bisa menjadi tempat siswa untuk mencatat pelajaran dan yang lainnya.

Dengan fitur yang berbagai macam dan pengimplementasian yang tepat dapat membawa hasil belajar yang bagus pula. Pendapat ini didukung lewat penelitian terdahulu yang meneliti tentang pengembangan media pembelajaran online berbasis aplikasi *ClassDojo* yang hasilnya terbukti sangat praktis. Dari pengolahan data hasil belajar siswa yang menunjukkan bahwa hasil rata-rata nilainya adalah 88,9% dan ditentukan kriteria keefektifan penggunaan aplikasi *ClassDojo* pada hasil belajar dengan menggunakan kriteria seperti pada tabel 1. sehingga hasil akhirnya dapat dikatakan bahwa efektivitas *ClassDojo* sebagai aplikasi pembelajaran daring di kelas II sekolah dasar sangat efektif.

Berdasarkan paparan diatas, peneliti telah mendapatkan semua kriteria keefektifan dalam penerapan pembelajaran menggunakan aplikasi *ClassDojo* (Sinambela 2006, hlm. 78). Hal tersebut telah dibuktikan melalui pemenuhan kriteria-kriteria antara lain:

- Ketercapaian ketuntasan belajar dilihat dari tujuan pembelajaran yang tercapai dan hasil pembelajaran yang baik dan memuaskan.
- Ketercapaian aktivitas siswa (yaitu pencapaian waktu ideal yang digunakan siswa untuk melakukan setiap kegiatan yang termuat dalam rencana pembelajaran).
- Ketercapaian efektivitas kemampuan guru mengelola pembelajaran, dan respon siswa terhadap pembelajaran yang positif.

Penelitian deskriptif kuantitatif ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas *ClassDojo* sebagai aplikasi pembelajaran daring di kelas II sekolah dasar. Penelitian dilakukan dengan mengobservasi didukung dengan dokumentasi yang ada tanpa memberikan perlakuan dan melihat penggunaan aplikasi *ClassDojo* untuk pembelajaran daring dengan apa adanya sesuai keadaan di lapangan. Aplikasi *ClassDojo* menjadi hal yang masih jarang dan baru bagi anak-anak maupun guru. Karena fiturnya yang banyak dan mendukung untuk memudahkan pelaksanaan pembelajaran daring sangat cocok untuk siswa SD terutama kelas rendah karena tingkat kerumitan aplikasi ini rendah dan diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Selama melakukan penelitian ada beberapa faktor yang menjadi penghambat penelitian ini, baik yang timbul dari subjek, lingkungan dan dari diri peneliti sendiri. Dalam penelitian ini membuktikan bahwa *ClassDojo* sebagai aplikasi pembelajaran daring di kelas II sekolah dasar tingkat efektivitasnya terbukti sangat efektif. Hal ini didukung dengan hasil tes yang diperoleh siswa dengan hasil nilai rata-rata gabungan dari mata pelajaran Matematika dan Bahasa Indonesia sebesar 88,9%.

## SIMPULAN

Berdasarkan analisis, olah data dan pembahasan tentang efektivitas *ClassDojo* sebagai aplikasi pembelajaran daring di kelas II sekolah dasar, dapat diketahui bahwa pembelajaran dengan *ClassDojo* terbukti sangat efektif dengan tingkat efektivitas yang tinggi, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

1. Penggunaan aplikasi *ClassDojo* untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan pada pelaksanaan pembelajaran terkait materi tema 8 subtema 4 pembelajaran 4 di kelas II

sekolah dasar telah dilaksanakan dengan baik sekali.

2. Penggunaan aplikasi *ClassDojo* pada aktivitas belajar dapat mendukung berjalannya pembelajaran dengan fitur-fitur yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran baik dalam bentuk file, video, gambar dan yang lainnya. Menghimpun tugas, memberikan penilaian selain pada tugas bisa juga pada penilaian sikap atau perilaku siswa saat pembelajaran baik positif maupun negatif. Selain itu dapat memudahkan siswa juga dalam penggunaannya karena tampilan yang sederhana dan menarik, juga mempermudah orang tua untuk mengawasi anaknya terkait tugas dan pembelajaran.
3. Penggunaan aplikasi *ClassDojo* dalam pembelajaran membawa pengaruh yang baik serta tujuan pembelajaran yang diharapkan juga tercapai ditinjau dari hasil belajar siswa terkait materi tema 8 subtema 4 pembelajaran 4 di kelas II SDN X. Hal ini ditunjukkan melalui tingkat efektivitas dari penggunaan aplikasi *ClassDojo* pada pembelajaran yang dapat dilihat dari hasil pembelajaran yaitu sebesar 88,9% yang artinya Jika persentase rata-rata hasil belajar peserta didik adalah lebih dari 81% dan kurang dari atau sama dengan 100% maka dapat dikatakan bahwa efektivitas *ClassDojo* sebagai aplikasi pembelajaran daring sangat efektif.

## DAFTAR RUJUKAN

- Anderson, R. H. (1994). *Media Pengajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Afifatu, R. (2015). Efektifitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 2 (1), hlm. 15.

- Arikunto, S. (2006). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2004). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Bisri, K. Dkk. (2009). Efektivitas Penggunaan Metode Pembelajaran E-learning Berbasis Browser Based Training Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Kompetensi Pemeliharaan/ Servis Transmisi Manual dan Komponen. *Jurnal PTM*, 9(1), 37-42. ISSN:1412-1247.
- Cremers, A. (1988). *Antara Tindakan Dan Pikiran*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Daheri, M. dkk. (2020). Efektifitas WhatsApp sebagai Media Belajar Daring. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 775 – 783. Doi: 10.31004/basicedu.v4i4.445
- Degeng, NS. (2005). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. (Tesis). Universitas PGRI Adi Buana, Surabaya.
- Depdikbud. (1990). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Dewi, S. K. (2011). Efektivitas E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Tik Kelas Xi Di Sma Negeri 1 Depok. (Skripsi). Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Dunne, R. (1996). *Pembelajaran Efektif* (Terjemahan). Jakarta: Grasindo.
- Eko, Meiyanto. (2012). Jenis-jenis Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi. *Jurnal Telematika*, 9(1). hlm. 33.
- Fitri, Mustika. (2020). Efektifitas Pembelajaran Daring Berbasis Media Sosial dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Journal of Science and Sosial Research*, 3(1), hlm. 75.
- Fransiska S. (2013). Peningkatan Efektivitas Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPS Menggunakan Media Tepat Guna SDN 02 Toho. (Skripsi). Universitas Tanjungpura: Pontianak.
- Gunawan, F.I. & Sunarman, S.G. (2018). Pengembangan Kelas Virtual Dengan Google Classroom Dalam Keterampilan Pemecahan Masalah (Problem Solving) Topik Vektor Pada Siswa Smk Untuk Mendukung Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Etnomatnesia*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma. ISBN: 978-602-6258-07-6
- Hamdani, A & Priatna, A. (2020). Efektifitas Implementasi Pembelajaran Daring (Full Online) Dimasa Pandemi Covid-19 Pada Jenjang Sekolah Dasar Di Kabupaten Sumedang. *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*. 4(01), 1-9.
- Kusuma, Y. A. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Pelaksanaan Pembelajaran Daring (Online) Fisika pada Materi Usaha dan Energi Kelas X MIPA di SMA Masehi Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020. (Skripsi). Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta.
- Lexy. J. M. (1991). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Moleong, L. J. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Nuriyawan, A. & Wibawa, S. (2020). Studi Komparasi Penggunaan Platform Socrative dan ClassDojo di Kelas Google Classroom. *Jurnal IT-EDU*, 05(01), 262-272).
- Peraturan Pemerintah Nomor 21 tahun 2020 tentang Pembatasan Sosial Berskala Besar dalam rangka Percepatan Penanganan Corona Virus Disease 2019 (Covid-19) ditetapkan pada 31 Maret 2020
- Rahmanto, M. & Bunyamin. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Daring Melalui Google Classroom. *Jurnal Pendidikan Islam*, 11(2), 119-135.
- Rasyid, S. & Yadav, S. S. (2020). Impact of Covid-19 Pandemic on Higher

- Education and Research. Indian Journal of Human Development, 097370302094670.  
Doi:10.1177/0973703020946700
- Saputri, A. I. (2020). Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa dalam Menyelesaikan Soal Non-Rutin pada Materi Penjumlahan Pecahan (Studi Deskriptif pada Siswa Kelas 5). (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Sadiman, A.S. dkk. (2014). Media Pendidikan. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Setyosari, P. (2014). Menciptakan Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas. Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran, 1(1), 20-30.
- Sunyoto, D. (2016). Metodologi Penelitian Akuntansi. Bandung: PT Refika Adimata.
- Sawir, M. (2020). Teori Efektivitas. Yogyakarta : CV Budi Utama
- Sinambela, N.J.M.P. (2006) . Keefektifan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah (Problem-Based Instruction) Dalam Pembelajaran Matematika untuk Pokok Bahasan Sistem Linear dan Kuadrat di Kelas X SMA Negeri 2 Rantau Selatan Sumatera Utara. (Tesis). Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Surabaya: Surabaya.
- Srihartini, Y & Lestari, M. (2021). Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini Online Di Era Pandemi Covid-19. Tarbiatuna, 1(1), 135-154.
- Suharismi, A. (1995). Dasar – Dasar Research. Bandung: Tarsoto.
- Tika, M.P. (2014). Budaya Organisasi dan Peningkatan Kinerja Perusahaan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun (2003) tentang Sistem Pendidikan Nasional, hlm. 6.
- Wardani, G. T. (2008). Efektivitas Pembelajaran IPS melalui Penggunaan Media Berbasis Komputer di SMP Negeri 26 Semarang. (Tesis). Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Wahyuni, V. N. (2021). Efektivitas Penggunaan Google Meet dalam Pembelajaran Daring Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Al-Islam Plus Krian Sidoarjo. (Skripsi). Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, Surabaya.