

PELATIHAN APLIKASI CLASS DOJO SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM JARINGAN DI SDN CILENGGANG 02 KOTA TANGERANG SELATAN

Ari Fujiarti, Indri Dwi Ariyani

¹PGSD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pamulang

²PGSD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pamulang

E-mail: dosen02920@unpam.ac.id

E-mail: dosen02851@unpam.ac.id

ABSTRAK

Class Dojo adalah media pembelajaran interaktif antara guru dan siswa dimana guru fokus untuk memotivasi siswa dalam hal memberikan arahan dan pembelajaran dalam perilaku positif siswa yang bisa dibantu dan bisa melibatkan orang tua siswa dalam mendidik siswa serta terdapat ada dua versi, yakni versi web dan versi aplikasi. Penelitian ini dilakukan di SDN Cilenggang 02. Jenis penelitian ini adalah kualitatif dengan jenis penelitian fenomenologi yang mendeskripsikan mengenai pemanfaatan aplikasi Class Dojo sebagai media pembelajaran dalam jaringan. Data dari penelitian ini diperoleh melalui wawancara bersama wali kelas yang menjadi sumber utama dari penelitian ini, kemudian wawancara bersama enam peserta didik kelas 6, observasi berupa observasi partisipasi pasif serta dokumentasi sebagai data pendukung dari hasil wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru telah memanfaatkan Class Dojo sebagai media pembelajaran dalam menunjang kegiatan pembelajaran dalam jaringan (Daring) dengan memanfaatkan berbagai fitur yang tersedia seperti fitur class story, portofolio dan personal chat. Kemudian dalam pelaksanaan pemanfaatan Class Dojo sebagai media pembelajaran terdapat beberapa hambatan yaitu gangguan sinyal, memori HP penuh, kurangnya interaksi, sulit mengetahui keseriusan belajar peserta didik. Adapun solusi yang dilakukan untuk mengatasi hambatan yang terjadi dari pemanfaatan Class Dojo sebagai media pembelajaran dalam jaringan adalah meningkatkan pembelajaran mandiri melalui portofolio digital dan interaksi dengan orang tua untuk mendukung pembelajaran

Keyword: Classdojo, Media pembelajaran

ABSTARCT

Class Dojo is an interactive learning media between teachers and students where the teacher focuses on motivating students in terms of providing direction and learning in positive student behavior that can be helped and can involve parents of students in educating students and there are two versions, namely the web version and the application version . This research was conducted at SDN Cilenggang 02. This type of research is qualitative with a phenomenological type of research that describes the use of the Class Dojo application as an online learning medium. Data from this research was obtained through interviews with the class teacher who was the main source of this research, then interviews with six grade 6 students, observations in the form of passive participant observation and documentation as supporting data from the interview results. The research results show that teachers have used Class Dojo as a learning medium to support online learning activities by utilizing various available features such as class story, portfolio and personal chat features. Then, in implementing the use of Class Dojo as a learning medium, there are several obstacles, namely signal interference, full cellphone memory, lack of interaction, difficulty knowing the seriousness of students' learning. The solution taken to overcome the obstacles that arise from using Class Dojo as an online learning medium is to increase independent learning through digital portfolios and interaction with parents to support learning.

Keyword: Classdojo, learning media

PENDAHULUAN

Kecanggihan teknologi digital dapat dimanfaatkan untuk proses pembelajaran oleh guru dan siswa. Pembelajaran secara daring merupakan bentuk pembelajaran yang memanfaatkan kemajuan teknologi dan dapat dijadikan alternatif untuk mencegah wabah penyebaran *Corona Virus Disease 2019 (Covid-19)* yang melanda negara di seluruh dunia. Menurut Moore, Dickson-Deane dan Galyen, pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran.

Pembelajaran daring dipilih sebab akses informasi yang sangat mudah, murah dan dapat dilakukan kapan saja serta dimana saja. Banyak dari guru maupun siswa telah memiliki fasilitas-fasilitas dasar yang dibutuhkan dalam pembelajaran daring seperti *smartphone*, laptop ataupun tablet serta data internet. Fleksibilitas dalam pelaksanaannya mampu mendorong siswa untuk lebih aktif dan mandiri serta perilaku *social distancing* tetap terlaksana.

Kenyataan yang terjadi dalam pembelajaran daring tidak seindah yang dibayangkan. Di lapangan yang berjalan pembelajaran daring sering membuat siswa bosan karena cara yang digunakan monoton. Seperti data yang peneliti peroleh dari guru IPAS di SDN Cilenggang 02 bahwa kebanyakan siswa disana cenderung pasif terhadap pembelajaran serta media yang digunakan dalam proses pembelajaran hanya menggunakan aplikasi *WhatsApp*. Penyampaian materi dari guru tidak ada yang mampu menjamin siswa sungguh-sungguh mendengarkan dan memahami ulasan. Siswa banyak yang tidak aktif dalam proses pembelajaran, seperti tidak menjawab saat diberi pertanyaan dan diberi kesempatan bertanya tidak

ada yang bertanya maupun kegiatan diskusi yang tidak dimanfaatkan secara maksimal oleh siswa.

Dari permasalahan tersebut guru merasa perlu untuk menyelesaikannya dengan bantuan sebuah aplikasi bernama *Class Dojo* sebagai media pembelajaran pengganti dari media sebelumnya. Aplikasi *Class Dojo* dipilih oleh guru sebab penggunaannya yang mudah bagi guru maupun siswa. Penelitian terdahulu oleh Melissa Bryanne Mchugh Dillon (2016) dari Universitas Mississippi Selatan juga membuktikan bahwa aplikasi ini mampu meningkatkan perilaku akademis siswa. *Class Dojo* merupakan layanan berbasis web dan aplikasi yang dapat membantu guru dalam mengatur kelas. Guru dapat merekam pencapaian siswa dengan mudah serta dapat terkoneksi dengan orang tua siswa. Dengan *Class Dojo*, guru dapat mendokumentasikan pencapaian siswa dan membagikannya kepada orang tua dengan lancar. Berdasarkan fenomena di atas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan tujuan untuk mendeskripsikan, mengetahui hambatan dan solusi dari pemanfaatan aplikasi *Class Dojo* sebagai media pembelajaran dalam jaringan di SDN Cilenggang 02 Kota Tangerang Selatan. Maka dari itu penulis mengakat judul **“Pemanfaatan Aplikasi *Class Dojo* sebagai Media Pembelajaran dalam Jaringan di SDN Cilenggang 02 Kota Tangerang Selatan”**.

1.1. Rumusan kegiatan

Berdasarkan analisis situasi permasalahan di atas, maka rumusan masalah pada kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini yaitu :

1. Bagaimanakah bentuk perencanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berbentuk Pelatihan Penggunaan Aplikasi *ClassDojo* sebagai Media Pembelajaran dalam Jaringan?

2. Bagaimanakah proses pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berbentuk Pelatihan Penggunaan Aplikasi ClassDojo sebagai Media Pembelajaran dalam Jaringan?
3. Bagaimanakah dampak yang diperoleh guru setelah kegiatan pengabdian kepada masyarakat berbentuk Pelatihan Penggunaan Aplikasi ClassDojo sebagai Media Pembelajaran dalam Jaringan?

1.2 Tujuan Pengabdian kepada masyarakat

Berdasarkan analisis situasi permasalahan di atas, maka tujuan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini yaitu:

1. Untuk mendeskripsikan bentuk perencanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berbentuk Pelatihan Penggunaan Aplikasi ClassDojo sebagai Media Pembelajaran dalam Jaringan
2. Untuk mendeskripsikan proses pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berbentuk Pelatihan Penggunaan Aplikasi ClassDojo sebagai Media Pembelajaran dalam Jaringan
3. Untuk mengetahui dampak yang diperoleh guru setelah kegiatan pengabdian kepada masyarakat berbentuk Pelatihan Penggunaan Aplikasi ClassDojo sebagai Media Pembelajaran dalam Jaringan

METODE

Penelitian mengenai pemanfaatan aplikasi *Class Dojo* sebagai media pembelajaran dalam jaringan di SDN Cilenggang 02 Kota Tangerang Selatan yang akan dilakukan oleh penulis menggunakan metode kualitatif. Meleong menyatakan bahwa metodologi kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskripsi berupa penjelasan tertulis maupun lisan dari subjek yang diamati.

Pendekatan kualitatif ini digunakan untuk mendeskripsikan pemanfaatan *Class Dojo* sebagai media pembelajaran dalam jaringan di SDN Cilenggang 02 Kota Tangerang Selatan.

Jenis penelitian yang digunakan adalah fenomenologi. Sebab menurut Kuntarto & Sugandi (2018) bahwa pendekatan fenomenologi menghasilkan data temuan yang ada dilapangan secara mendalam dan bermakna yang nantinya akan dideskripsikan sebagai bentuk hasil dari penelitian ini, dengan pendekatan ini peneliti seolah melihat dan merasakan realita yang terjadi. Dari penjelasan itu sudah membuktikan bahwa jenis penelitian ini adalah didasari oleh suatu fenomena.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pemanfaatan aplikasi *Class Dojo* sebagai media pembelajaran dalam jaringan dilaksanakan di SDN Cilenggang 02 Kota Tangerang Selatan. Penelitian dimulai pada tanggal 11 Oktober 2024 sampai 20 November 2024 dengan melakukan teknik observasi dan wawancara mengenai pemanfaatan aplikasi *Class Dojo* dalam proses pembelajaran daring. *Class Dojo* merupakan media teknologi informasi yang jarang diketahui banyak orang, terutama penggunaannya di dunia pendidikan sebagai media pembelajaran dalam penunjang keberhasilan suatu kegiatan pembelajaran daring saat ini. Layanan fitur *Class Dojo* seperti *Class Story*, komunikasi personal, umpan balik berupa sticker sering digunakan oleh guru untuk mengirim pesan, dokumen, foto, video dan audio. Berbagai fitur gratis berbasis internet ini dapat diakses melalui smartphone, laptop maupun tablet juga menghubungkan guru, siswa dan orang tua atau keluarga secara mudah dan praktis, dengan demikian pembelajaran akan lebih menarik dan menyenangkan.

Pada proses pengambilan data dilakukan sebelum penelitian dan ketika penelitian berlangsung. Penelitian ini dilakukan dengan cara pengamatan langsung terhadap pemanfaatan aplikasi Class Dojo sebagai media pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan aplikasi Class Dojo sebagai media pembelajaran dalam jaringan serta hambatan maupun solusi dari proses pembelajaran menggunakan aplikasi Class Dojo. Kemudian dilakukan wawancara secara mendalam bersama guru dan juga wawancara bersama 6 peserta didik yang disertai dengan bukti pendukungnya. Dokumentasi berupa foto maupun screenshot pembelajaran menggunakan aplikasi Class Dojo saat guru sedang mengajar dijadikan sebagai data pendukung dalam pengambilan data. Peneliti melakukan wawancara secara virtual maupun nonvirtual dengan peserta didik maupun guru. Wawancara virtual dibantu dengan aplikasi *WhatsApp* melalui chat personal dan video call sedang nonvirtual yaitu dengan cara mendatangi langsung rumah peserta didik serta menemui guru wali kelas 6A ibu Neneng Hulyach, S. Pd yang menjadi subjek utama dalam penelitian di sekolah, tindakan ini dilakukan melihat proses pembelajaran yang dilakukan secara online dirumah saja dan sebagai simulasi jika pembelajarann secara luring diadakan kembali.

Wawancara yang dilakukan juga bersama perwakilan peserta didik yaitu terdiri dari 6 siswa sebagai informan. Wawancara dilakukan dengan cara berkunjung langsung ke rumah peserta didik serta video call dan chat personal melalui aplikasi *WhatsApp* disesuaikan dengan waktu ketersediaan peserta didik untuk melakukan wawancara. Berikut hasil dari penelitian yang mencakup perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi

1. Perencanaan guru dari pemanfaatan aplikasi Class Dojo sebagai media dalam pembelajaran daring

Hasil dari observasi menunjukkan bahwa sebelum melaksanakan proses pembelajaran guru mempersiapkan segala aspek perencanaan yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran secara online terutama dalam perencanaan penggunaan aplikasi Class Dojo. Perencanaan yang dilakukan oleh guru adalah sebagai berikut:

- a. Guru membuat group kelas aplikasi Class Dojo yang akan digunakan
 - b. Guru mempersiapkan modul daring yang akan digunakan
 - c. Guru menentukan jadwal dan rencana yang digunakan
 - d. Guru mempersiapkan materi berupa video dan audio
 - e. Guru mempersiapkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)
 - f. Guru mempersiapkan kesiapan siswa dalam proses pembelajaran melalui absensi yang dibuat secara online dengan memanfaatkan aplikasi Class Dojo
2. Pelaksanaan pembelajaran dari pemanfaatan aplikasi Class Dojo sebagai media dalam pembelajaran daring

Peneliti mengamati pemanfaatan aplikasi Class Dojo yang dilakukan oleh ibu Neneng Hulyach, S. Pd melalui pengamatan langsung yang peneliti lakukan di kelas 6A terlihat bahwa guru memanfaatkan aplikasi Class Dojo sebagai media belajar online. Peneliti bergabung langsung di dalam group aplikasi Class Dojo kelas, mengamati aktifitas selama proses pembelajaran berlangsung di dalam jam sekolah.

Pada awal pembelajaran guru menyapa peserta didik melalui fitur class story aplikasi Class Dojo dengan mengucapkan salam, lalu dilanjutkan dengan mengisi absensi online siswa yang disediakan aplikasi Class Dojo dan siswa baik yang hadir

ataupun tidak akan otomatis terdata. Kemudian guru memberikan intruksi kepada siswa mengenai kegiatan yang akan dilakukan.

Selanjutnya guru mengirimkan materi pembelajaran berupa video pendek yang biasa digunakan. Kemudian dijelaskan kembali melalui audio untuk membantu pemahaman siswa serta file dokumen untuk belajar siswa yang dirancang sesuai buku siswa dan guru. Setiap siswa diberikan kesempatan untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami atau dimengerti.

Dalam proses pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan, interaksi dilakukan oleh guru dengan individu siswa yaitu melalui personal chat, sedangkan interaksi antara semua anggota kelas dilakukan dengan fitur class story.

Setelah itu, guru menjawab pertanyaan siswa dan semua siswa menyatakan paham mengenai bahasan materi. Guru akan memberikan mini kuis untuk dikerjakan sebagai pernyataan siswa benar-benar paham akan materi. Kuis terdiri dari lima soal atau riview materi secara singkat. Setelah siswa mengerjakan dan mengumpulkan jawaban kuis barulah guru memberikan soal sebenarnya berupa LKPD yang telah dibuat oleh guru. Guru memberikan waktu pengiriman tugas hingga pukul 23.00 WIB, hal ini dikarenakan ada beberapa siswa yang menggunakan handphone milik orang tuanya.

Tugas yang diberikan dapat dikumpulan berupa foto, dokumen maupun langsung jawaban melalui fitur portofolio siswa. Bagi siswa yang terlambat mengumpulkan jawaban tugas sampai batas waktu yang diberikan, siswa masih bisa mengirim jawaban tugas keesokan harinya tetapi harus menyertai alasan yang logis. Setelah semua siswa mengerti akan materi dan tugas yang diberikan, guru menutup pembelajaran dengan memberikan apresiasi dengan ucapan terimakasih dan sticker

lucu berbentuk jempol kepada siswa yang telah mengikuti pembelajaran dengan baik.

3. Evaluasi dari pemanfaatan aplikasi Class Dojo sebagai media dalam pembelajaran daring

Setelah peneliti melakukan pengamatan serta didukung dengan wawancara, Sistem evaluasi yang dilakukan oleh guru yaitu setelah semua tugas yang diberikan kepada peserta didik sudah diterima oleh guru, guru akan mengoreksi satu persatu tugas yang masuk di group *class dojo* atupun personal chat dan memasukkan nilai peserta didik ke dalam buku penilaian siswa, untuk peserta didik yang belum mengerjakan atau mendapat nilai di bawah KKM, guru akan memberikan informasi melalui personal chat langsung kepada orang terkait.

Presensi yang telah diisikan melalui *class dojo*, guru akan merekapitulasi semua kehadiran peserta didik, ke dalam buku absen guru, sebagai bukti fisik. Selanjutnya melalui kegiatan dengan menggunakan *class dojo* guru laporkan hasil kegiatan pembelajaran ke dalam laporan kegiatan belajar peserta didik yang dibuat setiap harinya, dan dilaporkan kepada kepala sekolah tepat setiap minggunya.

Adapun hambatan yang terjadi dari pemanfaatan aplikasi *Class Dojo* sebagai media pembelajaran dalam jaringan di SDN Cilenggang 02 Kota Tangerang Selatan.

- a. Gangguan Sinyal

Gangguan sinyal yang terjadi pada saat pelaksanaan pembelajaran daring tentu akan berdampak pada proses mengakses pembelajaran. faktor ini terjadi ketika mati lampu, atau faktor lain yang membuat signal lambat, hingga mengakibatkan pembelajaran terlambat atau tidak sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

Melalui wawancara bersama guru kelas 6, diketahui bahwa solusi yang dilakukan adalah dengan tambahan waktu dalam pengiriman tugas, pengiriman bisa dilakukan sampai malam hari pukul 23.00 WIB.

b. Memori HP yang penuh

Memori HP yang penuh, tentu akan membuat penggunaan HP menjadi lambat. Dari hasil wawancara bersama informan bahwa jumlah foto berupa tugas dan materi pembelajaran yang dikirimkan, membuat operasi HP tidak bekerja dengan baik. Solusi yang dilakukan adalah guru mencoba menggunakan media class dojo dengan versi web yang berisikan materi pembelajaran dan absensi.

c. Sulit mengetahui keseriusan peserta didik

Menurut Oknisih & Suyoto (2019) Pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi online mampu meningkatkan kemandirian belajar, dengan kemandirian akan menumbuhkan tanggung jawab dan juga dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik. Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti yaitu didapatkan kesulitan dalam melihat keseriusan peserta didik terhadap tugas dan tanggung jawab yang diberikan, hal dapat dilihat dari tugas yang telah dikerjakan. Solusi yang dilakukan adalah melakukan kerjasama bersama orang tua, dan mendokumentasikan kegiatan belajar dalam bentuk foto dan dikirimkan melalui personal chat kepada guru.

Solusi yang dilakukan untuk mengatasi hambatan dari pemanfaatan aplikasi *Class Dojo* sebagai media pembelajaran dalam jaringan di SDN Cilenggang 02 Kota Tangerang Selatan.

Aplikasi *ClassDojo* dapat dimanfaatkan secara efektif oleh siswa dengan memaksimalkan fitur-fitur yang ada untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan,

dan hasil pembelajaran. Berikut adalah solusi agar aplikasi ClassDojo dapat digunakan dengan optimal oleh siswa:

1. Meningkatkan Pembelajaran Mandiri Melalui Portofolio Digital

ClassDojo memungkinkan siswa untuk mengunggah berbagai karya, baik itu tugas harian, video pembelajaran, atau hasil proyek mereka ke dalam portofolio digital. Ini memberi siswa kesempatan untuk:

- 1) Melacak Kemajuan Pribadi: Dengan memanfaatkan portofolio, siswa bisa melihat perkembangan mereka dari waktu ke waktu, sehingga lebih sadar akan peningkatan keterampilan mereka dan merasa lebih percaya diri.
- 2) Refleksi Diri: Setiap siswa dapat menulis komentar atau catatan refleksi terkait dengan tugas atau proyek yang mereka unggah. Ini membantu mereka untuk mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki, serta mencatat pencapaian yang mereka raih. Guru juga dapat memberikan umpan balik yang konstruktif untuk setiap tugas.
- 3) Kreativitas: Portofolio memungkinkan siswa untuk lebih kreatif dalam cara mereka mengungkapkan hasil belajar mereka, entah itu melalui gambar, video, atau tulisan. Ini memberi ruang bagi berbagai gaya belajar dan kecenderungan pribadi dalam mengekspresikan ide.

2. Interaksi dengan Orang Tua untuk Mendukung Pembelajaran

ClassDojo memiliki fitur komunikasi yang memungkinkan orang tua untuk terhubung langsung dengan guru, memberikan umpan balik secara real-time, dan memantau perkembangan siswa.

- 1) Membuka Jalur Komunikasi Dua Arah: Dengan melibatkan orang tua dalam proses pembelajaran, siswa merasa lebih didukung dalam hal emosional dan akademik.

Orang tua bisa mendapatkan laporan mengenai perilaku atau kemajuan akademik anak mereka, yang membantu mereka untuk memberi dukungan lebih efektif di rumah.

- 2) Menggunakan Pesan Kelas untuk Memotivasi: Guru bisa mengirim pesan positif atau pengingat kepada orang tua tentang kemajuan anak mereka, sehingga orang tua bisa memberikan penghargaan atau motivasi ekstra di rumah. Hal ini dapat memperkuat pengalaman belajar siswa.
- 3) Keterlibatan Orang Tua dalam Pencapaian: Mengingat bahwa orang tua dapat melihat pencapaian yang dicapai siswa melalui ClassDojo, mereka dapat memberi apresiasi langsung kepada anak, baik dalam bentuk pujian maupun motivasi. Ini menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyeluruh dan terintegrasi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pemanfaatan Aplikasi Class Dojo sebagai Media Pembelajaran dalam Jaringan di kelas 6 SDN Cilenggang Kota Tangerang Selatan Pertama, pemanfaatan yang dilaksanakan oleh guru kelas dalam kegiatan pembelajaran yang memuat kegiatan pembuka, inti, dan penutup. Kemudian fitur yang sering digunakan fitur class story dengan mengunggah foto, video, dokumen, serta Group class dojo untuk proses kegiatan belajar mengajar. Kemudahan dirasakan dengan kehadiran fitur class dojo dan juga penggunaannya yang mudah dan dapat digunakan oleh berbagai kalangan.
2. Hambatan-hambatan dalam pemanfaatan class dojo sebagai media pembelajaran dalam jaringan di kelas 6 SDN Cilenggang 02 Kota Tangerang Selatan yaitu gangguan sinyal yang mengakibatkan class dojo akan sulit diakses, kendala lain

yaitu kurang efektifnya proses pembelajaran guru tidak bisa secara langsung melihat kesungguhan peserta didik, memori handpone yang cepat penuh dengan dokumen yang masuk, tidak semua peserta didik memiliki alat pendukung pembelajaran online saat ini, sebab kurang kepercayaan terhadap handphone yang diberikan, kurangnya interaksi antara guru dan peserta didik lainnya, serta pembelajaran menggunakan class dojo juga kurang efektif karena tidak semua peserta didik paham akan tugas dan materi yang diberikan.

3. Solusi mengatasi hambatan dalam pemanfaatan class dojo sebagai media pembelajaran dalam jaringan di kelas 6 SDN Cilenggang 02 Kota Tangerang Selatan yang dilakukan guru adalah dengan meminimalisir semua kendala baik dari gangguan jaringan dengan memperpanjang jangka waktu pengiriman tugas, membuat materi pembelajaran lebih sederhana dan mudah dimengerti, melakukan interaksi dengan versi web aplikasi class dojo atau melakukan interaksi seminggu sekali sesuai jadwal pertukaran buku pembelajaran, dan melakukan inovasi media lain seperti zoom meeting tetapi tidak meninggalkan peran utama penggunaan class dojo.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam & Taufik. 2015. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam. *CBIS Journal*. Vol. 3(2). 78-90.
- Akuan Siswono. 2008 *Jurnal Pendidikan Penabur*. Jakarta Barat: BPK Penabur. Ali, Muhammad. *Guru Dalam Proses Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Arief Furchan & Agus Maimun. 2005. *Studi Tokoh: Metode Penelitian Mengenai Tokoh* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Basrowi, Suwandi. 2008. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bryanne, Melissa Mchugh Dillon. 2016. *The Tootling Intervention with Class Dojo: Effects on Classwide Disruptive Behavior and Academically Engaged Behavior in An Upper Elementary School Setting*. University of Southern Mississippi: Fakultas Psikologi.
- Barhomi, Choki. 2015. *Effectiveness of WhatsApp Mobile Learning Activities Guided*

- by Activity eory on Students Knowledge Mangement Contemporary Educational Technology, Vol 6 (3).
- Chusna, Musyidatul. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Aplikasi Class Dojo dalam Pembelajaran IPS Kelas VII A MTs Riyadlatul Fallah". Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Eko, Jazi Istiyanto. 2013. Pemrograman Smartphone Menggunakan SDK Android dan Hacking Android. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Jaka wijaya Kusuma dkk. 2020 Pelatihan Penggunaan Aplikasi Classdojo Sebagai Upaya Peningkatan Pembelajaran Jarak Jauh Bagi Guru Sd It Bina Bangsa Di Era Kenormalan Baru. Universitas Bina Bangsa. Jurnal pengabdian kepada masyarakat. 01(01).
- Kuntarto, E., & Sugandi, S. (2018). Penerapan Program Pengembangan Profesi Guru Di Sekolah Dasar Islam Terpadu Diniyah Al-Azhar Kota Jambi. Jurnal Gentala Pendidikan Dasar, 3(2)
- Melissa Bryanne Mchugh Dillon. 2016. The Tootling Intervention with Class Dojo: Effects on Classwide Disruptive Behavior and Academically Engaged Behavior in An Upper Elementary School Setting", Disertasi, Fakultas Psikologi University of Southern Mississippi.
- Michael Scott Burger. 2015. The Perception Of The Effectiveness Of Class Dojo In Middle School Classrooms: A Transcendental Phenomenological Study", Disertasi, Universitas Liberty.
- Masruri. 2017. Pemanfaatan Aplikasi ClassDojo Sebagai Pengganti Buku Penghubung Orang Tua Siswa Di SD Djama'atul Ichwan Program Utama Surakarta. Tesis, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Mahnun, Nunu. 2012. Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). Dalam Jurnal Pemikiran Islam; Vol. 37, (1): 27.
- Moleong, J.L. 2017. Metode penelitian kualitatif. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Miles & Huberman, Saldana. 2014. Qualitative Data Analysis". (Amerika: SAGE Publications.