



Jurnal PGMI UNIGA (JPU)
Fakultas Pendidikan Islam dan Keguruan
Universitas Garut
e-ISSN:

Media Interaktif Classdojo untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika

Dida Hartati¹, Nurdin Muhamad², Ani Siti Anisah³

¹Dida Hartati
Universitas Garut, Indonesia
Jl. Raya Samarang No. 52A, Garut.
e-mail: didahrt14@gmail.com

²Nurdin Muhamad
Universitas Garut
Garut, Indonesia
e-mail: nurdin@uniga.ac.id

³Ani Siti Anisah
Universitas Garut
Garut, Indonesia
e-mail: sitianisah@uniga.ac.id

ABSTRACT

This research aims to improve the mathematical concept understanding of first-grade students at SD GIS Prima Insani through the use of ClassDojo interactive media. Using a quantitative experimental method, the study involved 55 students divided into an experimental class (n=26) and a control class (n=29). Pretest results indicated that the initial abilities of both groups were equivalent ($p = 0.527$). However, after the intervention, the Mann-Whitney test revealed a significant difference in posttest scores with an Sig. $0.038 < 0.05$

The result N-Gain score of 0.57 indicates a "medium" improvement category with an effectiveness level of 57%. Furthermore, student engagement increased significantly from 60% to 90% when using ClassDojo. These findings are supported by constructivist theory, which emphasizes active student involvement. It is concluded that ClassDojo interactive media is effective in enhancing mathematical concept understanding and creating a more interactive and meaningful learning experience compared to conventional media.

Keywords: *ClassDojo, Interactive Media, Concept Understanding, Mathematics.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa kelas I SD GIS Prima Insani melalui media interaktif ClassDojo. Menggunakan metode kuantitatif eksperimen, penelitian melibatkan 55 siswa yang terbagi dalam kelas eksperimen (n=26) dan kelas kontrol (n=29). Hasil pretest menunjukkan kemampuan awal kedua kelas setara ($p = 0,527$). Namun, setelah diberikan perlakuan, uji *Mann-Whitney* menunjukkan perbedaan signifikan pada skor posttest dengan nilai *Asymp. Sig.* $0,038 (< 0,05)$. Hasil uji *N-Gain* sebesar 0,57 membuktikan peningkatan kategori sedang dengan tingkat efektivitas 57%. Selain itu, aktivitas siswa meningkat drastis dari 60% menjadi 90% saat menggunakan ClassDojo. Temuan ini didukung teori konstruktivisme yang menekankan keterlibatan aktif siswa. Disimpulkan bahwa media ClassDojo efektif meningkatkan pemahaman konsep matematika dan kualitas pembelajaran menjadi lebih interaktif serta bermakna dibandingkan media konvensional.

Kata Kunci: *ClassDojo, Media Interaktif, Pemahaman Konsep, Matematika.*

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan krusial sebagai pilar utama dalam pembangunan nasional. Dalam ekosistem pendidikan, interaksi antara guru dan peserta didik menjadi elemen fundamental yang menentukan keberlangsungan proses instruksional. Capaian perkembangan kognitif, emosional, dan psikomotorik peserta didik sangat bergantung pada kualitas serta intensitas pembelajaran yang dilakukan secara konsisten. Sejalan dengan itu, upaya meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia memerlukan transformasi dalam sistem pembelajaran, terutama pada metode dan kualitas pengajaran yang diterapkan di kelas (Mulaikah, 2024).

Matematika merupakan disiplin ilmu esensial yang diperkenalkan sejak jenjang sekolah dasar, di mana kemampuan berhitung menjadi landasan bagi pemahaman konsep matematis yang lebih kompleks di masa depan. Namun, realitanya banyak peserta didik di tingkat Sekolah Dasar (SD) yang mengalami kesulitan dalam menguasai kompetensi ini. Kendala yang sering ditemukan meliputi rendahnya pemahaman konsep, kesulitan dalam mengidentifikasi pola matematika sederhana, hingga hambatan dalam menyusun langkah logis untuk menyelesaikan persoalan.

Berdasarkan observasi awal melalui program Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP), ditemukan bahwa variasi penggunaan media pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran matematika di kelas rendah, masih terbatas. Meskipun SD GIS Prima Insani memiliki Ketersediaan infrastruktur yang representatif, perbedaan metode dan model pengajaran antar guru menuntut adanya pengembangan media yang lebih inovatif. Mengingat karakteristik matematika yang bersifat abstrak, diperlukan media pembelajaran konkret dan interaktif untuk menjembatani pemahaman peserta didik terhadap materi yang sulit. Pernyataan guru kelas I memperkuat kebutuhan ini; peserta didik cenderung lebih antusias dan aktif saat terlibat dalam pembelajaran yang didukung media interaktif. Namun, guru kerap menghadapi kendala keterbatasan waktu dalam merencanakan pembelajaran serta kesulitan dalam menentukan jenis materi yang tepat untuk dikembangkan.

Sebagai solusi, penggunaan media interaktif ClassDojo menawarkan peluang untuk memvisualisasikan konsep matematika secara lebih nyata dan mudah dipahami oleh peserta didik kelas I SD. ClassDojo merupakan instrumen teknologi pendidikan yang populer dalam mendukung pengelolaan kelas dan perilaku peserta didik. Dengan jargon "Kelas yang lebih bahagia, cara sederhana untuk membangun komunitas kelas yang luar biasa", platform ini memungkinkan pemantauan aktivitas dan perkembangan sikap anak secara *real-time* (Aisyah, 2024).

Selaras dengan pandangan Munandar et al. (2024), aplikasi ClassDojo dilengkapi dengan berbagai fitur fungsional untuk penugasan dan komunikasi. Hal ini tidak hanya mendukung efektivitas penyampaian informasi di kelas, tetapi juga memfasilitasi hubungan antara guru dan orang tua untuk memantau progres belajar anak.

Urgensi penelitian ini terletak pada upaya mengobservasi bagaimana penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat memengaruhi hasil belajar peserta didik melalui aktivitas yang interaktif. Selain itu, besar harapan study ini mampu memberikan sumber bagi praktisi pendidikan mengenai variasi media pembelajaran, khususnya dalam mengubah materi matematika yang abstrak menjadi pengalaman belajar yang nyata dan partisipatif.

METODE PENELITIAN

Studi ini menerapkan pendekatan kuantitatif, kemudian di pilih desain dengan menggunakan *Quasi-Experimental tipe Nonequivalent Control Group Design*. Selanjutnya penggunaan populasi, mengambil seluruh siswa kelas I di SD GIS Prima Insani (kelas IA, IB, dan IC) yang berjumlah 90 orang. Pemilihan sampel dari populasi dilakukan dengan menetapkan dua kelas sebagai subjek penelitian, di mana kelas IC berfungsi sebagai kelompok eksperimen dan kelas IA sebagai kelompok kontrol. Instrumen pengumpulan data yang digunakan meliputi tes hasil belajar, observasi langsung, serta dokumentasi untuk memperkuat validitas temuan. Selanjutnya, data yang terkumpul diolah melalui serangkaian tahapan statistik. Analisis diawali dengan uji normalitas dan uji homogenitas sebagai syarat prasyarat. Apabila data memenuhi asumsi parametrik, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Uji t atau Uji t'. Namun, jika asumsi tersebut tidak terpenuhi, maka digunakan Uji Mann-Whitney sebagai alternatif non-parametrik. Untuk mengevaluasi efektivitas perlakuan serta mengukur peningkatan kemampuan peserta didik, peneliti menerapkan analisis N-Gain yang membandingkan selisih antara Kedua skor pengujian *pre-test* dan *post-test*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Observasi Pembelajaran

Berdasarkan uji validitas (*judgment*) oleh ahli, instrumen pada kedua variabel dinyatakan layak digunakan sebagai penunjang pembelajaran. Instrumen pada variabel X (media interaktif ClassDojo) menggunakan lembar observasi yang terdiri dari 19 butir pernyataan untuk guru dan 10 butir untuk peserta didik. Data untuk variabel Y dihimpun melalui instrumen tes berbentuk pilihan ganda dengan total 14 item pertanyaan Secara keseluruhan, seluruh perangkat instrumen telah memenuhi kriteria kelayakan untuk mengukur efektivitas media dalam proses pembelajaran.

Tabel 1. Hasil Observasi Guru

No	Total Item	Nilai Rata-Rata Pertemuan			Persentase
		1	2	3	
1	19	63%	79%	89%	77%

Selama proses eksperimen, peneliti berkolaborasi dengan guru matematika kelas I untuk mengimplementasikan penggunaan media interaktif ClassDojo. Peneliti berperan sebagai fasilitator guna memastikan perlakuan berjalan sesuai rencana pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama tiga pertemuan, kinerja guru dalam mengelola pembelajaran berbasis ClassDojo mencapai nilai rata-rata 77%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa implementasi media berada dalam kategori baik.

Tabel 2. Hasil Observasi Murid

Kelas	Lembar Observasi	Hasil Rata-rata	Keterangan
Eksperimen	Observasi Pertama	60%	Cukup
	Observasi Kedua	90%	Sangat Baik

Analisis observasi menunjukkan peningkatan signifikan pada aktivitas belajar peserta didik setelah penerapan media interaktif ClassDojo. Pada observasi awal sebelum perlakuan, persentase aktivitas tercatat sebesar 60% (kriteria cukup), namun melonjak drastis menjadi 90% (kriteria sangat baik) pada observasi kedua setelah pemberian perlakuan (*treatment*). Hal ini mengindikasikan bahwa integrasi ClassDojo mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, variatif, dan berkesan.

2. Hasil Uji Instrumen Soal

Instrumen soal diujikan terlebih dahulu pada satu tingkat kelas di atasnya, pada penelitian ini diujikan kepada kelas II SD sebelum digunakan sebagai instrumen *pretest* dan *posttest* Uji prasyarat.

Tabel 3. Pengujian Validitas

No Soal Asal	Indikator	Validitas	Keputusan	No Soal Baru
1	6	0,560	VALID	5
2	3	0,220	TIDAK VALID	
3	2	0,479	VALID	6
4	5	#DIV/0!	TIDAK VALID	
5	6	0,305	TIDAK VALID	
6	1	0,442	VALID	8
7	4	0,468	VALID	7
8	3	0,432	VALID	1
9	1	-0,130	TIDAK VALID	
10	7	0,426	VALID	2
11	2	0,149	TIDAK VALID	
12	4	0,467	VALID	3
13	5	0,396	VALID	4
14	7	#DIV/0!	TIDAK VALID	

14 instrumen soal yang diberikan kepada peserta didik, setelah diuji validitas ada 8 soal yang valid sehingga dapat digunakan instrumen *pretest* dan *posttest*.

Table 4. Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
0,431	14

Perolehan nilai Alpha sebesar 0,431 apabila merujuk pada klasifikasi koefisien reliabilitas maka berada pada kriteria reliabilitas sedang/cukup. Sehingga instrumen soal dapat dipakai untuk instrumen *pretest* dan *posttest* karena memenuhi kriteria.

Tabel 5 Pengujian Tingkat Kesukaran

No. Soal	Nilai	Ket
PK_1	0,38	Sedang
PK_2	0,81	Mudah
PK_3	0,77	Mudah
PK_4	0,85	Mudah
PK_5	0,54	Sedang
PK_6	0,35	Sedang
PK_7	0,88	Mudah
PK_8	0,88	Mudah

Kesimpulan dari hasil di atas menunjukkan bahwa perolehan kategori mudah sebesar 5 item dan kategori sedang sebanyak 3 item.

Table 6 Hasil Uji Daya

No. Soal	Nilai	Kategori
UD_1	0,62	Baik
UD_2	0,23	Cukup
UD_3	0,46	Baik
UD_4	0,31	Cukup
UD_5	0,31	Cukup
UD_6	0,38	Cukup
UD_7	0,23	Cukup
UD_8	0,23	Cukup

Berdasarkan hasil uji daya pembeda pada tabel 6 diatas dapat disimpulkan bahwa yang mendapatkan kategori baik sebanyak 2 butir soal, dan kategori cukup sebanyak 6 itembutir soal.

3. Hasil Pengujian Pretest

Penelitian diawali dengan pelaksanaan pretest pada 7 Maret 2025 untuk mengukur kemampuan awal pemahaman konsep peserta didik. Detail nilai mentah kedua kelas tersebut tersedia dan diolah lebih lanjut menggunakan langkah-langkah analisis data yang telah ditetapkan untuk mendapatkan temuan penelitian.

Tabel 7 Hasil Uji Normalitas Pretest

Kelas	Kolmogorov_Smirnovv ^a			Shapiro_Wilkk		
	Statistik	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest_Kontrol	0.182	29	0.015	0.932	29	0,062
Pretest_Eksperimen	0.178	26	0.034	0.933	26	0,092

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan metode Shapiro-Wilk (mengingat jumlah sampel kurang dari 50). Perolehan nilai signifikansi kelas kontrol sebesar $0,062 > 0.05$. kemudian, 0,092 untuk kelas eksperimen. Kesimpulanya, data pretest kedua kelas berdistribusi normal. Dengan terpenuhinya asumsi normalitas ini, analisis data dapat dilanjutkan ke tahap selanjutnya.

Tabel 10 Pengujian T

		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Nilai 95% Interval	
									Lower	Upper
Hasil	Equal variances assumed	0,146	0,703	0,637	53	0,547	2,542	3,993	-5,467	10,552
	Equal variances not assumed			0,640	52,990	0,545	2,542	3,972	-5,424	10,509

Berdasarkan tabel output yang dihasilkan nilai Sig. sebesar $0,547 > 0,05$ maka kesimpulannya, tidak terdapat perbedaan antar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan awal antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam kategori yang sama.

4. Hasil Data Protest

Analisis data posttest dilakukan untuk mengevaluasi kemampuan akhir peserta didik setelah mendapatkan materi pelajaran dengan perlakuan khusus, yaitu penggunaan media interaktif ClassDojo pada kelas eksperimen.

Data hasil posttest untuk kelas eksperimen tersedia pada, sedangkan untuk kelas kontrol. Seluruh data tersebut kemudian dianalisis secara statistik untuk melihat efektivitas perlakuan yang telah diberikan.

Tabel 11 Hasil Pengujian *Posttest*

Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Posttest_Kontrol	0,214	29	0,002	0,900	29	0,010
	Posttest_Eksperimen	0,188	26	0,018	0,873	26	0,004

Berdasarkan hasil uji Shapiro-Wilk pada data *posttest*, ditemukan bahwa nilai signifikansi untuk kelas kontrol adalah 0,010 dan kelas eksperimen sebesar 0,004. Karena kedua nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 ($p < 0,05$), maka disimpulkan bahwa data berdistribusi tidak normal. Sebagai konsekuensinya, pengujian hipotesis beralih dari statistik parametrik ke statistik non-parametrik menggunakan pengujian, sebagai berikut :

Table 12 Hasil Uji Mann-Whitney

HASIL	
Mann-Whitney U	280,000
Wilcoxon W	715,000
Z	-1,709
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,038

Hasil analisis menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar $0,038 < 0,05$, maka hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hal ini membuktikan secara statistik bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok sampel, yang berarti penggunaan media interaktif ClassDojo efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika peserta didik.

Tabel 13 Pengujian N-Gain

	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
NGain_Score	26	.0	.1	.0,57	.0,286

NGain_Persen	26	.19	.100	.57,17	.28,625
Valid N (listwise)	26				

Analisis N-Gain Score pada kelas eksperimen menghasilkan nilai 0,57, yang masuk dalam kriteria sedang. Secara persentase, nilai tersebut mencapai 57%, yang dikategorikan sebagai cukup efektif. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media interaktif ClassDojo memberikan peningkatan pemahaman konsep yang lebih baik dan berbeda secara signifikan dibandingkan kelas kontrol yang hanya menggunakan media papan tulis.

PEMBAHASAN

1. Pemahaman Konsep Peserta Didik

Hasil pengolahan data awal terhadap 55 siswa di SD GIS Prima Insani, membuktikan kedua kelompok memiliki kemampuan awal yang setara. Perolehan nilai signifikansi masing-masing pengujian normalitas dan pretes sebesar 0,092 dan 0,062 data dinyatakan berdistribusi normal serta memiliki varians yang homogen dengan nilai *Based on Mean* sebesar $0,703 > 0,05$. Pengujian hipotesis menggunakan statistik parametrik (uji-t) menghasilkan nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,527, sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan signifikan pada kompetensi awal peserta didik di kedua kelas tersebut sebelum diberikan perlakuan.

Implementasi media interaktif ClassDojo dalam proses pembelajaran terbukti memberikan dampak positif. Lembar observasi menunjukkan aktivitas guru berada pada kategori baik dengan skor 77%, di mana media ini membantu pendidik menyajikan materi matematika yang dianggap sulit menjadi lebih menyenangkan dan fleksibel. Selain itu, peningkatan signifikan terlihat pada respons peserta didik; penggunaan media papan tulis hanya mencapai skor 60% (cukup), namun meningkat drastis menjadi 90% (sangat baik) setelah penggunaan ClassDojo. Hal ini mengindikasikan bahwa media interaktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, tidak monoton, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep.

Temuan penelitian ini selaras (Mulaikah, 2024). Penggunaan media interaktif seperti ClassDojo menjadi instrumen krusial untuk menarik atensi siswa sekaligus mengevaluasi perubahan sikap mereka selama di kelas. Hal ini diperkuat oleh pemikiran Munandar et al. (2024) yang menyatakan bahwa aplikasi ini memberikan persepsi baru dan pengalaman belajar yang lebih positif, sehingga memudahkan proses penyampaian informasi dan transformasi kualitas belajar peserta didik secara keseluruhan.

2. Perbedaan Pemahaman Konsep Peserta Didik Dengan Penggunaan Media Interaktif ClassDojo Dengan Media Papan Tulis Pada Pembelajaran Matematika

Analisis data *posttest* dilakukan terhadap 55 peserta didik, dari 26 peserta didik kelas eksperimen dan 29 siswa kelas kontrol untuk mengukur efektivitas perlakuan. Berdasarkan hasil uji normalitas dengan taraf signifikansi 0,05, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,004 untuk kelas eksperimen (setelah implementasi media *ClassDojo*) dan 0,010 untuk kelas kontrol.

Berdasarkan hasil pengujian Mann-Whitney, diperoleh nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar $0,038 < 0,05$. Kesimpulannya, H_a diterima. Hasil ini secara statistik membuktikan adanya

perbedaan yang signifikan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif *ClassDojo* secara efektif mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa.

3. Peningkatan Pemahaman Konsep Peserta Didik Dengan Penggunaan Media Interaktif ClassDojo Pada Pembelajaran Matematika

Analisis uji N-Gain menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan berada pada kategori sedang dengan skor 0,57. Secara persentase, perolehan sebesar 57% ini mengindikasikan bahwa penggunaan media interaktif *ClassDojo* termasuk dalam kategori cukup efektif. Meski berdampak positif, peningkatan hasil belajar yang tidak terlalu tinggi ini dipengaruhi oleh keragaman gaya belajar peserta didik serta waktu yang dibutuhkan siswa Fase A dalam menginternalisasi konsep matematika. Mengingat siswa pada fase ini masih berada dalam tahap dunia bermain, pemberian stimulus yang tepat oleh guru dan orang tua melalui media interaktif menjadi krusial agar perkembangan kognitif mereka optimal dalam menghadapi tantangan pembelajaran di masa depan.

Ahmed Alamodi & Alsehli (2022) fitur-fitur dalam *ClassDojo* sangat bermanfaat untuk menghubungkan guru, siswa, dan orang tua dalam mendukung pemahaman informasi di kelas. Pemahaman konsep merupakan keterampilan mendasar yang wajib dikuasai anak sebelum beralih ke ide matematika yang lebih kompleks (Anggara et al., 2023). Hal ini memperkuat gagasan Edgar Dale mengenai pengalaman belajar, di mana keterlibatan aktif peserta didik melalui media pembelajaran yang tepat akan meningkatkan retensi memori dan daya ingat mereka terhadap materi (Lestari et al., 2023).

Secara teoretis, penelitian selaras dengan teori yang menekankan bahwa peserta didik membangun maknanya sendiri melalui partisipasi aktif dan pengalaman langsung (Arafah et al., 2023). Hasil observasi menunjukkan bahwa pemilihan media *ClassDojo* mampu menciptakan atmosfer belajar yang menyenangkan dan bermakna, sehingga mendukung kelancaran proses transfer ilmu. Signifikansi hubungan antara penggunaan media interaktif ini dengan peningkatan hasil belajar matematika membuktikan bahwa partisipasi aktif—sebagaimana digambarkan dalam "*Cone of Experience*" Edgar Dale—memberikan dampak yang jauh lebih besar dibandingkan proses pembelajaran konvensional yang cenderung monoton.

KESIMPULAN

Penelitian mengenai penggunaan media interaktif *ClassDojo* di kelas I SD GIS Prima Insani mengkonfirmasi bahwa pada tahap awal, kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki kemampuan yang setara, dibuktikan dengan pengujian pretest. Implementasi media ini mendapatkan respons positif, tercermin dari kualitas mengajar guru yang mencapai kategori baik

(77%) serta lonjakan drastis antusiasme siswa dari skor 60% (kriteria cukup) saat menggunakan papan tulis menjadi 90% (kriteria sangat baik) setelah menggunakan *ClassDojo*. Hal ini mengindikasikan bahwa media interaktif mampu mengubah atmosfer pembelajaran menjadi lebih bermakna, berkesan, dan tidak monoton bagi siswa Fase A yang masih berada dalam dunia bermain.

Analisis akhir menunjukkan adanya perbedaan pemahaman konsep yang signifikan antara kedua kelompok, di mana hasil uji *Mann-Whitney* memperoleh nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,038 ($p < 0,05$). Dukungan sarana teknologi di sekolah yang memadai memungkinkan media *ClassDojo* menarik perhatian siswa secara optimal dibandingkan media konvensional. Berdasarkan kesimpulan pengujian *N-Gain*, tercatat peningkatan hasil belajar sebesar 0,57 (kategori sedang) dengan tingkat efektivitas 57% (kategori cukup efektif). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif *ClassDojo* secara nyata mampu meningkatkan pemahaman konsep matematika peserta didik dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya mengandalkan media papan tulis.

Ucapan Terimakasih

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dalam menyelesaikan penelitian ini. Penulis menyadari bahwa pencapaian ini merupakan hasil kolektif atas dukungan dan kontribusi tulus dari berbagai pihak selama seluruh tahapan penelitian berlangsung. Ucapan terimakasih ini disampaikan kepada kedua orang tua yang telah menjadi memberikan motivasi selama masa peneliti berlangsung. Apresiasi setinggi-tingginya kepada dosen pembimbing utama serta dosen pembimbing pendamping atas dedikasi yang penuh kesabaran.

Selain itu, penulis menyampaikan apresiasi setinggi-tingginya kepada pihak SD GIS Prima Insani, terutama kepada Kepala Sekolah dan para guru. Terima kasih tulus juga disampaikan kepada siswa-siswi kelas IA dan IC yang telah menjadi peserta didik yang kooperatif dan penuh semangat dalam mengikuti setiap sesi pembelajaran menggunakan media *ClassDojo*.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmed Alamodi, H. S., & Alsehli, A. (2022). The Effect of using Flipped Classroom strategy by using *ClassDojo* App in Physics on developing Self-Regulated Learning skills among in the 10th grade female students. *Egyptian Journal of Science Education*, 25(4), 127–155.
- Aisyah. (2024). *Pengaruh Classdojo Application Terhadap Self Regulated Learning Dan Keterlibatan Orang Tua Di Sd Kharisma Bangsa Kota Tangerang Selatan* [Skripsi/Tesis, Program Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah]. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.

- Anggara, M., & Samsudin, A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Mengetahui Gambaran Pemahaman Konsep Penjumlahan Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Sebelas April Elementary Education*, 2(1), 62–71.
- Arafah, A. A., Sukriadi, S., & Samsuddin, A. F. (2023). Implikasi teori belajar konstruktivisme pada pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 13(2), 358–366.
- Lestari, V. E. (2023). Peningkatan kemampuan belajar siswa pada materi bangun ruang dengan media virtual augmented reality (AR) pada siswa kelas V SD Kartika Nasional Plus Surabaya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 3(03), 506-511.
- Mulaikah. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Kantong Bilangan Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Materi Perkalian Kelas 2* [Skripsi/Tesis, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah]. Uin Syarif Hidayatullah.
- Munandar, F., Wibowo, F. C., & Aisyah, S. (2024). Penerapan Aplikasi Class Dojo dan Peran Orang Tua dalam Pembelajaran Matematika untuk Memfasilitasi Level Pemahaman Siswa SDN Sepatan I. *Jurnal Syntax Admiration*, 5(10), 4410–4425