

PENGARUH PENGGUNAAN PLATFORM CLASSDOJO TERHADAP PARTISIPASI AKTIF DAN HASIL BELAJAR IPAS DI SEKOLAH DASAR

Gilang Satya Panjalu¹, Ricky Setiawan², Ulhaq Zuhdi³, Fiena Saadatul Ummah⁴

^{1,2,3,4}PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya

gilang.22135@mhs.unesa.ac.id, rickysetiawan@unesa.ac.id,

ulhaqzuhdi@unesa.ac.id, fienaummah@unesa.ac.id

ABSTRACT

This mixed-method study was motivated by the low level of students' active participation in IPAS learning among fourth-grade students at an elementary school in Surabaya. The study aimed to analyze the effect of the ClassDojo platform on students' active participation and learning outcomes. The research employed a quasi-experimental method with a nonequivalent control group design. Data were collected through pretest-posttest, questionnaires, interviews, observations, and documentation. The data were analyzed using normality tests, homogeneity tests, and independent sample t-tests. The results showed that the use of the ClassDojo platform had a significant effect on increasing students' active participation, but did not show a significant effect on students' learning outcomes. In addition, students gave positive responses because the learning process became more interesting, enjoyable, and motivating for them to participate more actively. Therefore, ClassDojo can be used as an alternative digital learning media to improve students' active participation in IPAS learning.

Keywords: ClassDojo, learning outcomes, active participation, elementary school.

ABSTRAK

Penelitian mixed method ini dilatarbelakangi oleh rendahnya partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran IPAS di kelas IV salah satu sekolah dasar di Surabaya. Penelitian bertujuan menganalisis pengaruh penggunaan platform ClassDojo terhadap partisipasi aktif dan hasil belajar siswa. Penelitian menggunakan metode quasi experimental dengan desain nonequivalent control group design. Pengumpulan data dilakukan melalui pretest-posttest, kuesioner, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan uji normalitas, homogenitas, dan independent sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan platform ClassDojo berpengaruh signifikan terhadap peningkatan partisipasi aktif siswa, tetapi belum memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, siswa memberikan respons positif karena pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan memotivasi siswa untuk lebih aktif. Dengan demikian, ClassDojo dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran digital untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran IPAS.

Kata Kunci: ClassDojo, hasil belajar, partisipasi aktif, sekolah dasar.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan komponen penting dalam pembangunan nasional yang berperan dalam mewujudkan tujuan bangsa untuk mencerdaskan kehidupan masyarakat sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Dasar 1945. Pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai proses transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai sarana mengembangkan kemampuan, keterampilan, sikap, dan karakter peserta didik melalui proses pembelajaran yang terencana dan berkelanjutan (UU No. 20 Tahun 2003; Purwaningsih, 2021)

Keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh kemampuan guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga oleh keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran yang baik perlu memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif dan mengeksplorasi potensinya melalui bimbingan guru yang profesional (Masdul, 2018; Purwaningsih, 2021). Selain itu, keberhasilan pembelajaran membutuhkan interaksi positif antara guru dan siswa, di mana guru mampu

mengomunikasikan tujuan pembelajaran dengan jelas dan siswa berpartisipasi aktif sebagai bentuk umpan balik terhadap proses belajar yang berlangsung (Ai Nurul Nurohmah et al., 2023; Suwatra dkk. dalam Purwaningsih, 2021).

Partisipasi aktif siswa menjadi salah satu indikator penting dalam pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Menurut Hamna dan BK (dalam Ai Nurul Nurohmah et al., 2023), pembelajaran aktif menempatkan siswa sebagai pusat kegiatan belajar sehingga siswa terlibat dalam setiap tahapan pembelajaran. Ellis et al. (dalam Wihartanti, 2022) menjelaskan bahwa partisipasi siswa mencakup aktivitas berbicara, mendengarkan, membaca, menulis, serta aktivitas fisik yang mendukung proses belajar. Sejalan dengan itu, Sujiono (dalam Wihartanti, 2022) menyatakan bahwa pembelajaran yang berpusat pada siswa ditandai oleh adanya interaksi dinamis antara guru dan siswa maupun antar siswa. Dengan demikian, pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila seluruh siswa memperoleh kesempatan untuk

terlibat aktif dalam berbagai aktivitas pembelajaran.

Namun, partisipasi aktif siswa masih menjadi tantangan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara pada tanggal 9 Maret 2026 di kelas IV salah satu sekolah dasar di Surabaya, ditemukan bahwa keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPAS masih tergolong rendah. Sebagian siswa cenderung pasif ketika diminta bertanya atau menyampaikan pendapat, kurang percaya diri saat presentasi, serta enggan terlibat dalam diskusi kelas. Selain itu, masih terdapat siswa yang kurang memperhatikan penjelasan guru dan lebih banyak berbicara dengan teman selama pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi, antusiasme, dan keterlibatan siswa.

Dalam pembelajaran abad ke-21, guru dituntut mampu memilih model, metode, strategi, dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik (Munawir et al., 2022). Akan tetapi, pendekatan pembelajaran tradisional yang berpusat pada guru masih sering

digunakan dan dinilai kurang efektif dalam membangun keterlibatan aktif siswa di era digital (M. Yusuf, 2025). Sebaliknya, pembelajaran inovatif dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses belajar sehingga pengalaman belajar menjadi lebih bermakna (Qalbi & Zuhdi, 2023).

Perkembangan teknologi digital menghadirkan berbagai inovasi yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran, salah satunya melalui penggunaan platform digital. Pemanfaatan teknologi memungkinkan penyajian materi secara lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik pada era digital (Agustina & Siregar, 2023). Salah satu platform yang dapat digunakan adalah ClassDojo. Menurut Masruri (dalam Novita & Wulandari, 2020), ClassDojo merupakan aplikasi berbasis internet yang menyediakan berbagai fitur untuk memantau aktivitas dan perkembangan siswa secara real time. Platform ini memungkinkan guru memberikan poin sebagai bentuk penghargaan dan umpan balik terhadap perilaku maupun keterlibatan siswa selama

pembelajaran sehingga dapat mendorong partisipasi aktif siswa.

Penggunaan ClassDojo dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan partisipasi siswa, menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, serta mendukung peningkatan hasil belajar dibandingkan pembelajaran konvensional (Dos Santos & Vélez Ruiz, 2021). Platform ini juga dinilai efektif dalam mendorong keterlibatan siswa melalui pemberian umpan balik dan penghargaan secara langsung selama proses pembelajaran berlangsung (Munandar et al., 2024).

Meskipun demikian, penelitian mengenai penggunaan ClassDojo masih lebih banyak difokuskan pada peningkatan pemahaman siswa dan pembelajaran daring. Kajian yang secara khusus meneliti pengaruh penggunaan ClassDojo terhadap partisipasi aktif dan hasil belajar IPAS masih relatif terbatas.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan platform ClassDojo terhadap partisipasi aktif dan hasil belajar dalam pembelajaran IPAS siswa kelas IV sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan mengidentifikasi

respons siswa terhadap penggunaan platform ClassDojo dalam pembelajaran IPAS.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *mixed method* dengan desain *explanatory sequential* untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif (Sugiyono, 2023). Tahap pertama dilakukan melalui pendekatan kuantitatif menggunakan desain *quasi experiment* dengan model *nonequivalent control group design*, sedangkan tahap kedua menggunakan pendekatan kualitatif wawancara (Sitasari, 2022).

Penelitian dilaksanakan di salah satu sekolah dasar di Surabaya. Sampel penelitian dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* (Sugiyono, 2023). Subjek penelitian berjumlah 44 siswa kelas IV yang terbagi menjadi dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Data kuantitatif diperoleh melalui kuesioner partisipasi aktif dan tes hasil belajar yang diberikan sebelum (*pretest*) dan sesudah perlakuan (*posttest*). Sementara itu, data kualitatif dikumpulkan melalui wawancara semi-terstruktur terhadap

siswa dengan kemampuan tinggi, sedang, dan rendah pada kelas eksperimen untuk mengetahui pengalaman dan respons siswa terhadap penggunaan platform ClassDojo dalam pembelajaran IPAS (Ummah et al., 2025).

Indikator partisipasi aktif dalam penelitian ini mengacu pada pendapat Wihartanti (2022), sedangkan indikator hasil belajar disesuaikan dengan capaian pembelajaran (CP) IPAS kelas IV materi perubahan wujud zat. Indikator variabel penelitian disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Indikator Variabel Penelitian

Variabel	Indikator
Partisipasi Aktif (Y ₁)	Mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan guru, ikut serta dalam kelompok, mengerjakan tugas secara tuntas, mengorganisir materi pembelajaran, melakukan aktivitas pembelajaran secara langsung, dan memberikan simpulan materi
Hasil Belajar (Y ₂)	Mengidentifikasi konsep, menjelaskan proses, menerapkan konsep, menganalisis sebab-akibat, mengevaluasi pernyataan, dan memecahkan masalah

Instrumen penelitian telah melalui uji validitas dan reliabilitas sebelum digunakan. Analisis data kuantitatif dilakukan meliputi statistik deskriptif, uji normalitas Shapiro–Wilk, uji homogenitas, dan Independent Sample t-Test untuk mengetahui perbedaan partisipasi aktif dan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kontrol (Palupi et al., 2021). Data kualitatif dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Khabibullah & Sholahuddin, 2024).

C.Hasil Pengaruh Platform ClassDojo terhadap Partisipasi Aktif Siswa

Deskripsi statistik angket partisipasi aktif siswa sebelum dan sesudah perlakuan disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Statistik Deskriptif Angket Partisipasi Aktif Siswa

Kelas	Mean Pre	Mean Post	SD Pre	SD Post
Eksperimen	67,27	73,68	6,19	6,26
Kontrol	69,82	67,59	4,05	4,65

Berdasarkan Tabel 2, rata-rata partisipasi aktif siswa pada kelas eksperimen meningkat dari 67,27 menjadi 73,68 atau mengalami

peningkatan sebesar 6,41 poin. Sebaliknya, kelas kontrol mengalami penurunan dari 69,82 menjadi 67,59. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan ClassDojo berpotensi meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran IPAS.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data terlebih dahulu diuji normalitas dan homogenitas. Hasil pengujian ditunjukkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Prasyarat Data Partisipasi Aktif

Pengujian	Sig.	Keterangan
Normalitas Pre Eksperimen	0,104	Normal
Normalitas Post Eksperimen	0,747	Normal
Normalitas Pre Kontrol	0,557	Normal
Normalitas Post Kontrol	0,716	Normal
Homogenitas Posttest	0,233	Homogen

Tabel 3 menunjukkan seluruh data memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 sehingga berdistribusi normal dan homogen. Oleh karena itu, analisis dilanjutkan menggunakan Independent Sample t-Test yang disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji t Partisipasi Aktif

Data	t hitung	f	Mean Diff.	Sig.
------	----------	---	------------	------

Post-Kuesioner	3,659	42	6,091	0,001
----------------	-------	----	-------	-------

Berdasarkan Tabel 4, diperoleh nilai t hitung sebesar 3,659 dengan nilai signifikansi 0,001 ($<0,05$). Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan. Dengan demikian, penggunaan platform ClassDojo berpengaruh signifikan terhadap partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran IPAS.

Pengaruh Platform ClassDojo terhadap Hasil Belajar Siswa

Deskripsi statistik hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Statistik Deskriptif Hasil Belajar Siswa

Kelas	Mean Pre	Mean Post	SD Pre	SD Post
E	49,77	65,45	14,26	20,46
K	55,23	63,18	16,29	19,18

Berdasarkan Tabel 5, rata-rata hasil belajar kelas eksperimen meningkat sebesar 15,68 poin, sedangkan kelas kontrol meningkat sebesar 7,95 poin. Kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Hasil uji normalitas dan homogenitas data hasil belajar disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji Prasyarat Data Hasil Belajar

Pengujian	Sig.	Keterangan
Normalitas Pre Eksperimen	0,472	Normal
Normalitas Post Eksperimen	0,704	Normal
Normalitas Pre Kontrol	0,311	Normal
Normalitas Post Kontrol	0,632	Normal
Homogenitas Posttest	0,951	Homogen

Hasil pada Tabel 6 menunjukkan seluruh data berdistribusi normal dan homogen sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan uji Independent Sample t-Test.

Hasil pengujian hipotesis hasil belajar ditampilkan pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Uji t Hasil Belajar

Data	t hitung	f	Mean Difference	Sig.
Posttest	0,380	42	2,273	0,706

Berdasarkan Tabel 7, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,706 ($>0,05$) dengan t hitung $0,380 < t$ tabel 2,018. Hasil tersebut menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa

pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Hasil Wawancara

Hasil wawancara terhadap tiga siswa dengan kemampuan tinggi, sedang, dan rendah dilakukan untuk memperkuat temuan kuantitatif. Analisis menunjukkan bahwa siswa memberikan respons positif terhadap penggunaan ClassDojo, terutama melalui fitur pemberian poin yang mendorong keterlibatan siswa selama pembelajaran.

Temuan yang paling dominan adalah meningkatnya keberanian siswa untuk bertanya dan menjawab pertanyaan, antusiasme dalam mengikuti kegiatan kelompok, serta motivasi untuk menyelesaikan tugas melalui sistem penghargaan.

Pada aspek mengajukan dan menjawab pertanyaan, siswa mengaku lebih berani berpartisipasi selama pembelajaran. Salah satu siswa menyatakan,

“Saya lebih berani bertanya kalau belum paham karena bisa dapat poin tambahan.”

Sementara itu, siswa lain mengungkapkan,

“Kalau ada pertanyaan dari guru saya jadi ingin mencoba menjawab karena ada poinnya.”

Selain itu, wawancara juga menunjukkan adanya peningkatan keterlibatan siswa dalam kegiatan kelompok. Sebagian besar siswa mengaku lebih aktif berdiskusi, menyampaikan pendapat, dan bekerja sama dengan teman selama menyelesaikan tugas kelompok. Pada aspek penyelesaian tugas, siswa menyatakan bahwa pemberian poin membuat mereka lebih termotivasi untuk menyelesaikan tugas tepat waktu dan mengikuti kegiatan pembelajaran hingga selesai.

Selama wawancara juga ditemukan bahwa penggunaan ClassDojo memberikan dampak positif terhadap rasa percaya diri siswa. Salah satu siswa menyampaikan,

“Saya jadi lebih percaya diri saat berbicara di depan kelas karena sering mencoba menjawab dan mendapat poin.”

Meskipun demikian, hasil wawancara menunjukkan bahwa peningkatan partisipasi aktif tidak selalu diikuti oleh peningkatan pemahaman materi yang merata pada seluruh siswa. Siswa dengan

kemampuan tinggi mampu menjelaskan kembali materi pembelajaran dengan baik, sedangkan siswa berkemampuan sedang dan rendah masih memerlukan stimulus maupun pendampingan guru untuk memahami konsep secara mendalam. Selain itu, hambatan yang paling sering disampaikan siswa berkaitan dengan kendala teknis berupa jaringan internet yang terkadang memperlambat proses pemberian poin pada platform ClassDojo.

D. PEMBAHASAN

Penggunaan platform ClassDojo terbukti mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran IPAS. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana membangun keterlibatan siswa dalam proses belajar. Partisipasi siswa cenderung meningkat ketika pembelajaran menyediakan ruang interaksi yang jelas, terstruktur, dan disertai umpan balik langsung (Dharmawan & Ruja, 2025; Saidah, 2025). Dalam penelitian ini, fitur pemberian poin pada ClassDojo

berperan sebagai penguatan positif (*reinforcement*) yang mendorong siswa lebih aktif bertanya, menjawab pertanyaan, dan terlibat dalam diskusi kelompok. Penguatan positif tersebut terbukti mampu meningkatkan partisipasi siswa dengan berbagai tingkat kemampuan akademik (Fauzi & Kumara, 2025).

Peningkatan partisipasi aktif terutama terlihat pada aktivitas bertanya, menjawab pertanyaan guru, dan diskusi kelompok. Kondisi ini sejalan dengan teori motivasi perilaku yang menyatakan bahwa penghargaan eksternal dapat meningkatkan frekuensi perilaku yang diharapkan (Supriatna et al., 2025). Sistem penghargaan digital juga mampu menciptakan kompetisi positif yang mendorong siswa lebih sering terlibat dalam pembelajaran (Pratikno & Rozie, 2025). Selain itu, penghargaan berbasis poin memberikan pengakuan langsung terhadap keterlibatan siswa sehingga siswa terdorong untuk mengulangi perilaku aktif tersebut (Syarifah et al., 2025).

Temuan lain menunjukkan bahwa siswa dengan kemampuan sedang dan rendah mengalami peningkatan keberanian untuk

berpartisipasi dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa ClassDojo berfungsi sebagai alat mendukung perkembangan rasa percaya diri siswa. Lingkungan belajar yang memberikan apresiasi terhadap usaha siswa dapat mengurangi kecemasan akademik dan meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam belajar (Ilyas et al., 2025). Penghargaan terhadap proses belajar juga dinilai lebih efektif dibandingkan penghargaan terhadap hasil akhir dalam meningkatkan keterlibatan siswa (Rukmi et al., 2025).

Selain meningkatkan partisipasi aktif, penggunaan ClassDojo juga memperoleh respons positif dari siswa. Platform digital yang interaktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung (Andrayani & Nasution, 2025). Dalam penelitian ini, siswa memandang penggunaan teknologi sebagai bagian menarik dari pembelajaran, bukan sebagai beban tambahan. Keterlibatan emosional tersebut penting karena dapat menjadi dasar munculnya keterlibatan kognitif dan perilaku belajar yang lebih mendalam

(Fauzi & Kumara, 2025; dan Syarifah et al., 2025)

Berbeda dengan partisipasi aktif, penggunaan ClassDojo belum menunjukkan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa peningkatan keterlibatan siswa tidak selalu diikuti peningkatan capaian akademik dalam waktu singkat. Hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti kemampuan awal siswa, strategi pembelajaran, durasi intervensi, dan karakteristik peserta didik (Hayati, 2024). Penggunaan media digital juga tidak secara otomatis meningkatkan hasil belajar apabila tidak disertai desain pembelajaran yang secara khusus menargetkan pencapaian akademik (Dayu, 2022). Selain itu, perubahan hasil belajar akademik umumnya membutuhkan intervensi dalam jangka waktu yang lebih panjang (Wati & Trihantoyo, 2020).

Meskipun demikian, data kualitatif menunjukkan adanya perkembangan kemampuan kognitif siswa selama pembelajaran. Siswa menjadi lebih aktif mengemukakan ide, menghubungkan pengalaman dengan konsep yang dipelajari, serta menunjukkan pemahaman yang lebih

baik saat diskusi. Peningkatan kemampuan kognitif tidak selalu langsung tercermin dalam skor tes, terutama apabila proses pembelajaran berlangsung dalam waktu relatif singkat (Saidah, 2025). Aktivitas kognitif tersebut merupakan indikator awal terjadinya konstruksi pengetahuan yang berpotensi berkembang menjadi peningkatan hasil belajar apabila diberikan kesempatan belajar yang lebih panjang (Hayati, 2024).

Penelitian ini menunjukkan bahwa kontribusi utama ClassDojo terletak pada kemampuannya menciptakan lingkungan belajar yang lebih partisipatif, interaktif, dan memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Temuan ini memperkuat penelitian sebelumnya mengenai efektivitas penghargaan digital dalam meningkatkan keterlibatan siswa (Dharmawan & Ruja, 2025; Supriatna et al., 2025; Syarifah et al., 2025). Dengan demikian, penggunaan ClassDojo lebih tepat diposisikan sebagai strategi untuk meningkatkan partisipasi aktif dan motivasi belajar yang berpotensi mendukung peningkatan hasil belajar dalam jangka panjang.

E. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan platform ClassDojo berpengaruh signifikan terhadap peningkatan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran IPAS. Namun, penggunaan ClassDojo belum menunjukkan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar kognitif siswa meskipun nilai posttest kelas eksperimen mengalami peningkatan dibandingkan sebelum perlakuan diberikan. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa ClassDojo lebih efektif digunakan untuk meningkatkan partisipasi aktif dan motivasi belajar siswa dibandingkan peningkatan hasil belajar dalam jangka pendek.

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan pada jumlah sampel, durasi penelitian yang relatif singkat, serta kendala teknis dan infrastruktur selama pelaksanaan pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya perlu dilakukan agar diperoleh hasil yang lebih optimal dan mendalam. ClassDojo dapat dimanfaatkan guru sebagai alternatif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan partisipatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, I., & Siregar, A. L. (2023). *Utilization of Digital Technology in Children's Education to Enhance Creative and Interactive Learning* (pp. 276–283).
- Ai Nurul Nurohmah, Chendi Maulana Baharudin Yusuf, Jenisa Tasya, & Prihantini Prihantini. (2023). Penerapan Penilaian Pembelajaran Kurikulum 2013 Dalam Meningkatkan Partisipasi Aktif Siswa Siswa Di Sekolah Dasar. *Guruku: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 2(1), 105–112.
<https://doi.org/10.59061/guruku.v2i1.570>
- Andrayani, D., & Nasution, S. A. (2025). Pembelajaran Kuis Sebagai Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Al-Karim: Jurnal Pendidikan, Psikologi Dan Studi Islam*, 10(1), 29–35.
- Dayu, K. P. (2022). *PENGARUH PROJECT BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA CLASSDOJO TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH PADA MATERI PENCEMARAN LINGKUNGAN KELAS VII SMP AL AMIN ABUNG SURAKARTA*. UIN RADEN INTAN LAMPUNG.
- Dharmawan, A. L., & Ruja, I. N. (2025). Implementation of Interactive Media using Padlet Integrated with Educaplay Platform on IPS Subject. *Jurnal Pendidikan IPS*, 15(3), 819–826.
- Dos Santos, J. C., & Vélez Ruiz, M. C. (2021). Using ClassDojo to motivate kids participation in the

- English as Foreign Language online classes during the Covid-19 pandemic: a case study. *AtoZ*, 10(2), 58–65. <https://doi.org/10.5380/atoz.v10i2.78711>
- Fauzi, I. J., & Kumara, H. A. (2025). Implementasi gamifikasi sebagai strategi pembelajaran sejarah untuk meningkatkan keterlibatan sosial dan pemahaman siswa dalam konteks zone of proximal development. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 12(1), 109–122.
- Hayati, E. Q. (2024). *PENGARUH PLATFORM PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL (eduMu) DAN PENGETAHUAN TEKNOLOGI INFORMASI TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PADA SISWA SMA MUHAMMADIYAH 4 KOTA BENGKULU*. UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.
- Ilyas, D. I. F., Destiani, F., Widiyanto, F. H., Prasetiadi, F. L., & Abiyyah, H. (2025). Analisis Perbandingan Keefektifan dan hasil Belajar antara Metode Ceramah dan Penggunaan Teknologi Quizizz pada siswa kelas VII MTS Al-Fathimiyyah. *JURNAL ILMIAH PENELITIAN MAHASISWA*, 3(3), 742–754.
- Khabibullah, M., & Sholahuddin, G. M. I. (2024). Tahapan dan langkah-langkah penerapan mixed method research (MMR) dalam penelitian pendidikan. *Qomaruna: Journal of Multidisciplinary Studies*, 2(1), 69–86.
- M. Yusuf. (2025). Flipped Classroom: Revolusi Pengajaran dalam MeningkatkanPartisipasi Siswa. *Academicus: Journal of Teaching and Learning*, 4(1), 27–44. <https://doi.org/10.59373/academicus.v4i1.80>
- Masdul, M. R. (2018). Komunikasi Pembelajaran Learning Communication. *Iqra: Jurnal Ilmu Kependidikan Dan Keislaman*, 13(2), 1–9. <https://www.jurnal.unismuhpalu.ac.id/index.php/IQRA/article/view/259>
- 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. 5(10).
- Munawir, M., Salsabila, Z. P., & Nisa', N. R. (2022). Tugas, Fungsi dan Peran Guru Profesional. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 8–12. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.327>
- Novita, D., & Wulandari, S. (2020). Implementasi Aplikasi Classdojo Sebagai Buku Penghubung Guru Di Paud Rabbani Jakarta Selatan. *Qardhul Hasan: Media Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2), 149. <https://doi.org/10.30997/qh.v6i2.2290>
- Palupi, R., Ayuk, D., & Santi, S. M. (2021). Analisa Perbandingan Rumus Haversine dan Rumus Euclidean Menggunakan Metode Independent Sample t- Test. 5(1), 40–47.
- Pratikno, A. S., & Rozie, F. (2025). *Media Pembelajaran Interaktif*

- Berbasis Platform Online di Sekolah Dasar.* CV Eureka Media Aksara.
- Purwaningsih, N. W. (2021). *PENERAPAN PEMBELAJARAN TEMATIK BERBANTUAN TEORI DALAM MENYELESAIKAN SOAL CERITA SISWA DI KELAS III SD Abstrak.* 3(2), 1–9.
- Qalbi, R. S., & Zuhdi, U. (2023). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Aplikasi Digital Materi Peta Kelas V Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 11, 2449–2459.
- Rukmi, A. S., Istiq'faroh, N., Zuhdi, U., & Damayanti, M. I. (2025). Inovasi Pembelajaran Menyimak dengan Buku Dongeng Digital untuk Mengoptimal Neurolinguistik Siswa di Sekolah Dasar. *JANACITTA*, 8(1), 12–21.
- Saidah, I. S. (2025). *Implementasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti berbasis media digital dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di SD Islam Khalifah Palu.* Universitas Islam Negeri Datokarama Palu.
- Sitasari, N. W. (2022). Mengenal analisa konten dan analisa tematik dalam penelitian kualitatif. *Forum Ilmiah*, 19(1), 77–84.
- Sugiyono, S. (2023). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, R&D. *Bandung: Alfabeta*, 1(11).
- Supriatna, U., Arifudin, O., & Kartika, I. (2025). Perencanaan Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Tahsinia*, 6(12), 1986–1999.
- Syarifah, D. F., Waskito, D., Sudarni, A. R., & Djuniadi, D. (2025). Pengembangan Fitur Activity Leaderboard pada LMS Moodle sebagai Implementasi Pembelajaran berbasis Gamifikasi. *Jurnal Sarjana Teknik Informatika*, 13(3), 151–162.
- Ummah, F. S., Zahro, U. A., Adawiyah, R., Guru, P., Dasar, Putri, N. A., Apriyanti, A., Winda, V. N., Sekolah, Islam, U., Madura, N., & Info, A. (2025). *MEMBEDAH PERSEPSI GURU SD TENTANG PENGGUNAAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE DAN CODING SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN ABAD 21.* 13(4), 948–959.
- Wati, A. R. Z., & Trihantoyo, S. (2020). Strategi pengelolaan kelas unggulan dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. *JDMP (Jurnal Dinamika Manajemen Pendidikan)*, 5(1), 46–57.
- Wihartanti, A. R. (2022). Partisipasi Peserta Didik Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Di Sekolah Dasar Pada Blended Learning. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(2), 367–377. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2130>