

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI CLASSDOJO TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA

by Fatchiyah Rahman, , Imroatun Zunaidi

Submission date: 26-Feb-2025 09:59AM (UTC+0700)

Submission ID: 2598897599

File name: EduMath-6-11.pdf (468.97K)

Word count: 1990

Character count: 12809



PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI CLASSDOJO TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA

²⁷ Fatchiyah Rahman^{*1}, Imroatun Zunaidi²
^{1,2} Program Studi Pendidikan Matematika Universitas PGRI JOMBANG
^{*}fatchiyah.stkipjb@gmail.com, ²imrotun.zunaidi14@gmail.com

Abstrak: Proses pembelajaran yang kurang inovatif dan keterbatasan waktu ketika pembelajaran berlangsung di kelas akan mempengaruhi kemampuan berhitung dan pemahaman konsep siswa. Oleh karena itu, pada dasarnya guru dapat meningkatkan pembelajaran matematika lebih inovatif dan menyenangkan dengan memilih media pembelajaran yang sesuai. Salah satu media pembelajaran yang dapat membantu siswa mendapat hasil belajar matematika yang lebih maksimal adalah aplikasi Classdojo. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh media pembelajaran aplikasi Classdojo terhadap hasil belajar matematika siswa kelas X di MAN 8 Jombang. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian dilakukan pada salah satu Madrasah Aliyah di wilayah Kabupaten Jombang yaitu MAN 8 Jombang. Sampel penelitian diambil dari kelas X di MAN 8 Jombang yaitu kelas X-4 dan kelas X-5. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik kuantitatif dengan langkah-langkah yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis dengan uji t untuk menarik kesimpulan dengan bantuan SPSS for windows 20.0. Hasil pada penelitian ini menunjukkan bahwa diperoleh hasil nilai yaitu maka $sig.(0,000) < \alpha$, maka H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, maka penggunaan media pembelajaran aplikasi Classdojo terhadap hasil belajar matematika siswa kelas X MAN 8 Jombang pada materi eksponen berpengaruh secara signifikan.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Aplikasi Classdojo, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Dalam proses pembelajaran tatap muka di kelas terdapat suatu masalah yang dialami oleh seorang guru. Masalah tersebut adalah keterbatasan waktu dalam proses pembelajaran matematika, terutama pada kegiatan diskusi. Pembelajaran tatap muka di kelas dilaksanakan dengan alokasi waktu 90 menit atau 2 JP. Diskusi yang berlangsung pada proses pembelajaran matematika di kelas memiliki

kendala dalam membahas soal-soal latihan untuk mengasah tingkat kognitif dan pemahaman dari setiap peserta didik, sehingga tidak semua soal dapat diselesaikan pada alokasi jam pelajaran yang sudah ditetapkan. Oleh karena itu, soal-soal yang belum diselesaikan harus dikerjakan dan didiskusikan di luar jam pelajaran. Hasil komunikasi antara peneliti dengan guru matematika kelas X di sekolah tersebut, peneliti menemukan bahwa

guru mengalami keterbatasan waktu dalam proses pembelajaran di kelas dan penyelesaian dari soal-soal latihan yang diberikan kepada peserta didik untuk didiskusikan bersama. Guru tersebut juga mengatakan bahwa beliau sedang mencari alternatif lain untuk melakukan pembelajaran di luar kelas yaitu membuat latihan-latihan soal dalam bentuk *powerpoint* dan sedang mencoba untuk menggunakan aplikasi seperti *ispring* untuk membuat latihan soal yang nantinya materi dan latihan soal tersebut disatukan kemudian akan diunggah ke *web*, sehingga peserta didik yang mengikuti pembelajaran tatap muka di kelas dapat mengakses *web* tersebut di luar jam pelajaran dan dapat berdiskusi untuk membahas latihan soal yang diberikan. Akan tetapi, alternatif ini belum direalisasikan karena guru masih dalam tahap belajar dan belum mengetahui *web* seperti apa yang tepat dan fleksibel untuk mendukung pembelajaran di luar kelas.

Di era digital saat ini, banyak media yang menawarkan aplikasi-aplikasi *online* yang digunakan untuk mendukung pembelajaran di luar kelas khususnya sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran matematika. Salah satu media yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran di luar kelas tersebut yaitu menggunakan aplikasi ClassDojo. ClassDojo merupakan pembelajaran berbasis jejaring sosial yang diperuntukkan untuk guru, peserta didik sekaligus orang tua peserta didik. Aplikasi Classdojo ini menjadi pertimbangan

bagi peneliti untuk digunakan karena media pembelajaran seperti *Google Classroom* tidak memiliki fitur untuk orang tua peserta didik mengakses kelas *online* sehingga orang tua tidak bisa memantau perkembangan belajar putra/i nya. Selain itu aplikasi ini merupakan hal yang baru bagi guru di sekolah tersebut, sehingga belum ada pemanfaatan aplikasi Classdojo untuk melakukan pembelajaran baik di luar kelas.

Kelebihan Classdojo dalam pembelajaran adalah penggunaan aplikasi ini sangat mudah bahkan bagi pemula, mendukung *preview* berbagai jenis format dokumen yang dibagikan, tidak hanya dapat diakses dengan PC (laptop/desktop) tetapi juga bisa diakses dengan menggunakan *gadget* berbasis *Android OS*, orang tua dari peserta didik yang bersangkutan dapat mengakses kelas yang dibuat oleh pendidik, dan terdapat fitur pesan serta laporan, untuk memudahkan orang tua peserta didik melihat bagaimana hasil dari proses pembelajaran yang sudah berlangsung.

Adapun kekurangannya adalah tidak memiliki opsi untuk mengirim pesan antar sesama peserta didik maupun antara pendidik maupun peserta didik secara tertutup, bergantung pada kualitas jejaring internet yang tersedia, tidak memiliki fasilitas untuk mengadakan *video conference*.

Salah satu materi yang akan digunakan dengan memanfaatkan penggunaan media pembelajaran aplikasi Classdojo yaitu



bab materi eksponen. Eksponen adalah salah satu materi yang termuat pada jenjang SMA/MA kelas X semester ganjil, dimana materi eksponen terdiri dari dua sub pembahasan yaitu konsep eksponen dan sifat-sifat eksponen. Pada penelitian ini, peneliti memilih subbab materi sifat-sifat eksponen, karena materi tersebut merupakan materi baru dan perlu pemahaman serta dapat dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari pada penanaman konsep eksponen dan sifat-sifat eksponen.

Hasil penelitian sebelumnya, Arisya (2022) menunjukkan bahwa hasil penelitiannya terdapat pengaruh *performance assesment* dengan menggunakan ClassDojo terhadap *creativity skills* siswa kelas X SMA Negeri 2 Kota Jambi dan Puspitasari (2022), menunjukkan bahwa hasil penelitiannya bahwa pada pembelajaran menggunakan metode *project based learning* berbantuan media ClassDojo berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis.

Berdasarkan masalah tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi ClassDojo Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa”. Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Adakah pengaruh media pembelajaran aplikasi ClassDojo terhadap hasil belajar siswa kelas X di MAN 8 Jombang ?”

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen, dimana penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh hubungan sebab akibat, dengan cara pemberian perlakuan yang berbeda pada beberapa kelompok eksperimen dan menyediakan kelompok kontrol untuk perbandingannya. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *The non-equivalent posttest-only control group design*. Penelitian ini dilakukan pada salah satu Madrasah Aliyah di wilayah kabupaten Jombang, yaitu Madrasah Aliyah Negeri 8 Jombang. Sampel penelitian ini ialah siswa kelas X-4 dengan jumlah 29 orang dan kelas X-5 jumlah 31 orang.

Instrumen yang digunakan adalah tes berupa tes hasil belajar. Tes digunakan untuk mengetahui nilai hasil belajar siswa. Waktu penelitian adalah di akhir pembelajaran. Penelitian ini menggunakan satu variabel yaitu variabel bebas (*independent*). Variabel dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa kelas X di MAN 8 Jombang.

Data yang didapatkan di analisis secara kuantitatif dengan menggunakan uji t (*Independent t-test*). Teknik analisis data akan dilakukan dengan menggunakan bantuan software *SPSS for windows 20.0*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Uji hipotesis dilakukan dengan uji-t pada masing-masing kelompok data, baik kelas

eksperimen maupun kelas kontrol. Hasil uji hipotesis dikatakan signifikan apabila $sig. < \alpha$. Namun sebelum uji dilaksanakan, terlebih dahulu di uji normalitas dan homogenitas data. Untuk mengetahui data tersebut normal, maka dilakukan uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan *SPSS for windows 20.0*. Hasil normalitas data menunjukkan bahwa nilai *Asymp Sig. (2-tailed)* kelas kontrol = 0,487 dan nilai *Asymp Sig. (2-tailed)* eksperimen = 0,681 $> \alpha = 0,05$, maka H_0 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua data tersebut berdistribusi normal. Kemudian dilakukan uji homogenitas data dan diperoleh hasil bahwa untuk *based on mean* = 0,740 $> \alpha = 0,05$, maka H_0 diterima, yang artinya bahwa kedua kelas memiliki varians yang homogen, Sehingga dapat disimpulkan bahwa kelas-kelas sampel tersebut berasal dari populasi yang sama.

Berdasarkan hasil uji-t yang telah dilakukan berbantuan *SPSS for windows 20.0* diperoleh bahwa *Sig. (2 – tailed)* $< \alpha$ yakni 0,000 $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, maka penggunaan media pembelajaran aplikasi Classdojo terhadap hasil belajar siswa kelas X di MAN 8 Jombang pada materi eksponen berpengaruh secara signifikan.

Pada penelitian ini, hasil belajar diukur menggunakan hasil tes di akhir pembelajaran.

Hasil pembahasan pada penelitian ini yaitu dengan adanya penggunaan aplikasi Classdojo, terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, sehingga penggunaan media pembelajaran aplikasi Classdojo berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas X di MAN 8 Jombang. Hal tersebut ditunjukkan dengan perbedaan nilai rata-rata hasil belajar yang diperoleh antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol setelah pemberian perlakuan yang berbeda. Hasil tes belajar siswa pada kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata 81,655 lebih besar dari hasil tes belajar siswa pada kelas kontrol 69,968 (dilihat dari tabel 4.8). Hal tersebut di peroleh karena pada kelas eksperimen lebih mendapat banyak konsep materi daripada kelas kontrol, karena dengan adanya penggunaan aplikasi Classdojo pada kelas eksperimen membantu siswa untuk lebih memahami materi yang berkaitan dengan materi ajar, siswa juga dapat mengajukan beberapa pertanyaan kepada guru yang berkaitan dengan materi ajar, dan guru membagikan berbagai sumber belajar untuk siswa supaya lebih memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan, serta pada penggunaan aplikasi Classdojo terdapat orang tua siswa yang dapat secara langsung memantau perkembangan siswa/i-nya sehingga orang tua siswa dapat mengontrol hasil belajar siswa yang didapatkan.

Pada pelaksanaan pembelajaran kelas eksperimen dengan penggunaan aplikasi

Classdojo, siswa juga mengikuti pembelajaran dengan aktif dan responsif dimana siswa mengirimkan beberapa pertanyaan, mengumpulkan tugas yang diberikan oleh guru, dan menanggapi cerita kelas yang dibagikan oleh guru baik berupa pertanyaan, pernyataan, maupun berkas yang dilampirkan pada cerita kelas di aplikasi Classdojo.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan analisis data dengan menggunakan bantuan *SPSS for windows 20.0*, nilai $sig. (0,000) < \alpha$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, maka penggunaan media pembelajaran aplikasi Classdojo terhadap hasil belajar siswa kelas X di MAN 8 Jombang pada materi eksponen berpengaruh secara signifikan.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dalam penerapan penggunaan media pembelajaran aplikasi Classdojo, maka ada beberapa saran yang dapat dikemukakan oleh peneliti:

1. Guru

Guru harus dapat mengembangkan pembelajaran dengan menggunakan berbagai media pembelajaran aplikasi Classdojo atau menggunakan media pembelajaran lain yang lebih bervariasi dalam memilih berbagai jenis media

pembelajaran dengan menyesuaikan materi ajar yang disampaikan, sehingga dapat memaksimalkan hasil belajar yang diperoleh siswa.

2. Siswa

Dalam proses pembelajaran diharapkan siswa untuk dapat lebih aktif dan mampu memanfaatkan media pembelajaran baik media pembelajaran aplikasi Classdojo atau jenis media pembelajaran lain yang dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi pembelajaran yang sudah di sampaikan saat proses pembelajaran langsung

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, Sri. (2010). *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Gafindo Persada.
- Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto. (2013). *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Dicky, Susanto dkk. (2021). *Matematika Untuk SMA/MA Kelas X*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
- Hardani, Helmina, dkk. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu
- Jakni. (2016). *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

- Jamil Suprihatiningrum. (2016). *Strategi Pembelajaran: Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Art-Ruzz.
- Kinasih, Dayu. (2022). *Pengaruh Project Based Learning Berbantuan Media Classdojo Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Kelas VII SMP Al-Amin Surakarta*. Jurnal Ilmu Pendidikan. (Online). (<https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/viaw/521>). Diunduh 2 Juli 2023.
- Kuntarto, E., (2018). *Materi Pelatihan Pengembangan E-Learning: Pembelajaran Asyik Menggunakan Edmodo*. Universitas Maritim Raja Ali Haji: Modul MK Aplikasi Komputer.
- Nabila Amanda Y, dkk. (2021). *Workshop Pemanfaatan Edmodo Sebagai Platform Pembelajaran Online*.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Novita, Arisya. (2022). *Pengaruh Performace Assesment Dengan Menggunakan Classdojo Pada Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV) Terhadap Creativity Skills Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Kota Jambi*. Jurnal Ilmu Pendidikan. (Online). (<https://repository.unja.ac.id/id/eprint/40474>). Diunduh 5 Juli 2023.
- Priansa, D.J. (2017). *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Rozak, A & Hidayati, W.S. (2019). *Pengolahan Data dengan SPSS*. Yogyakarta: Erhaka Utama.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumardiyono. (2004). *Karakteristik Matematika dan Implikasinya Terhadap*
- Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Depdiknas.
- Syah, M. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Gafindo Persada

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI CLASSDOJO TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA

ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

16%

INTERNET SOURCES

10%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	aboutgirlsite.wordpress.com Internet Source	1 %
2	journal.univetbantara.ac.id Internet Source	1 %
3	Ainun Hamimah, Era Dewi Kartika. "Pengaruh Penerapan Problem Based Learning (PBL) Terhadap Metakognisi Siswa", Laplace : Jurnal Pendidikan Matematika, 2019 Publication	1 %
4	Submitted to Universitas Siliwangi Student Paper	1 %
5	Submitted to Universitas Sembilanbelas November Kolaka Student Paper	1 %
6	Submitted to Universitas Diponegoro Student Paper	1 %
7	Submitted to Universitas Negeri Makassar Student Paper	1 %
8	etheses.iainkediri.ac.id Internet Source	1 %
9	journal.unifa.ac.id Internet Source	1 %
10	journal.upy.ac.id Internet Source	1 %

jurnal.fkip.unmul.ac.id

11	Internet Source	1 %
12	jurnalskripsisites.wordpress.com Internet Source	1 %
13	repository.iainpare.ac.id Internet Source	1 %
14	arifin-penelitian.blogspot.com Internet Source	1 %
15	bajangjournal.com Internet Source	1 %
16	karyailmiah.narotama.ac.id Internet Source	1 %
17	repository.stiesia.ac.id Internet Source	1 %
18	www.repository.uinjkt.ac.id Internet Source	1 %
19	Bepi Patrira, Ajo Dian Yusandika, Henny Wulandary. "PENGARUH PENERAPAN STRATEGI GENIUS LEARNING TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK KELAS X IPA SMA", U-Teach: Journal Education of Young Physics Teacher, 2020 Publication	<1 %
20	Elidad Gloria Pas, Krisma Widi Wardani. "Pengembangan Buku Saku Berbasis Mind Mapping untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2022 Publication	<1 %
21	bagawanabiyasa.wordpress.com Internet Source	<1 %
22	doaj.org Internet Source	

<1 %

23 eprints.umm.ac.id
Internet Source

<1 %

24 eprints.walisongo.ac.id
Internet Source

<1 %

25 financial.ac.id
Internet Source

<1 %

26 journal.aspirasi.or.id
Internet Source

<1 %

27 jurnal.stkipbjm.ac.id
Internet Source

<1 %

28 jurnal.uinbanten.ac.id
Internet Source

<1 %

29 library.uniba-bpn.ac.id
Internet Source

<1 %

30 stikeswch-malang.e-journal.id
Internet Source

<1 %

31 terbitkanbukugratis.id
Internet Source

<1 %

32 vdocuments.net
Internet Source

<1 %

33 www.pasundanekspres.co
Internet Source

<1 %

34 zh.scribd.com
Internet Source

<1 %

35 Marti Marti, Syamswisna Syamswisna, Ruqiah
Ganda Putri Panjaitan. "EFEKTIVITAS
PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE NHT
(NUMBERED HEADS TOGETHER) DENGAN
MEDIA VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR

<1 %

SISWA PADAMATERI ORGANISASI KEHIDUPAN
DI KELAS VII SMP REHOBOTH", Jurnal
Pendidikan Matematika dan IPA, 2016
Publication

Exclude quotes	On	Exclude matches	Off
Exclude bibliography	On		