

PELATIHAN PENGGUNAAN CLASS DOJO DI MTS LABORATORIUM SEBAGAI ALTERNATIF VIRTUAL CLASS DI MASA PANDEMI COVID-19

Sri Winarni^{1*}, Ade Kumalasari², Marlina³, Ranisa Junita⁴, Rohati⁵

^{1,2,3,4,5}Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi

Corresponding author: sri.winarni@unja.ac.id

Artikel masuk: 10 Agustus 2022; Artikel diterima: 08 Desember 2022 ; Artikel terbit: 30 Desember 2022

Abstract

The virtual class applications used by teachers so far include whatsapp, google classroom, quizizz, and zoom meetings. From this application the teacher tends to only assess students' cognitive aspects, paying little attention to assessing attitudes in the learning process. One application that can assess attitudes and can provide feedback directly is the class dojo. The purpose of this service is to train teachers and students to use the class dojo application and practice it in the learning process. The method used is descriptive qualitative. Data collection techniques used observation, questionnaires, documentation and interviews. The results of filling out the questionnaire for distance learning activities, applications that are often used by teachers 90% use WhatsApp, Google Classroom. So that after the training, based on the results of observations and interviews, teachers at Laboratory MTs gain new insights regarding media that can be used for virtual learning, demonstrate digital literacy skills through the use of class dojo media and experience the benefits of convenience and effectiveness through dojo classes in learning. During the use of the class dojo application in the learning process most students can work together and in groups. This group activity is an activity of discussion and mutual assistance

Keywords: *Class dojo; Covid-19 pandemic; Virtual class*

Abstrak

Aplikasi class virtual yang digunakan guru selama ini adalah antara lain whatsapp, google classroom, quizizz, dan zoom meeting. Dari aplikasi ini guru cenderung hanya menilai dari segi kognitif siswa, kurang memperhatikan penilaian sikap didalam Proses Pembelajaran. Salah satu aplikasi yang bisa menilai sikap serta bisa memberikan umpan balik secara langsung adalah class dojo. Tujuan dari pengabdian ini adalah untuk melatih guru dan siswa menggunakan aplikasi class dojo dan mempraktekkannya di dalam proses pembelajaran. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan observasi, angket, dokumentasi dan wawancara. Hasil pengisian angket kegiatan pembelajaran jarak jauh, aplikasi yang sering digunakan guru 90% menggunakan whatsapp, google classroom. Sehingga setelah pelatihan, berdasarkan hasil observasi dan wawancara, guru-guru di MTs Laboratorium memperoleh wawasan baru terkait media yang dapat digunakan untuk pembelajarannya virtual, menunjukkan keterampilan literasi digital melalui penggunaan media class dojo dan merasakan manfaat kemudahan dan keefektifan melalui class dojo dalam pembelajaran. Selama penggunaan aplikasi class dojo dalam proses pembelajaran sebagian besar siswa dapat bekerja sama dan dalam kelompok-kelompok. Kegiatan berkelompok ini merupakan aktifitas diskusi dan saling membantu

Kata Kunci: *Class dojo; Kelas virtual; Pandemi Covid-19*

A. PENDAHULUAN

Kelas virtual (*virtual class*) sudah lama dikenalkan di dunia pendidikan Indonesia, mulai dari SD sampai perguruan tinggi. Hal ini bisa kita lihat pihak lembaga pendidikan banyak melaksanakan workshop bagi guru-guru maupun dosen. Namun sebelum pandemi *Covid-19* hanya sedikit yang memanfaatkan kelas virtual dalam proses belajar mengajar. Walaupun guru mengetahui banyak manfaat kelas virtual yang dapat menawarkan kesempatan kepada peserta didik untuk fleksibilitas, interaksi dan kolaborasi (Gedera et al., 2013). Selain itu, melihat perkembangan *e-learning* yang signifikan, guru dan siswa bisa mengeksplorasi cara-cara baru untuk membangun pengetahuan dan meningkatkan pengalaman belajar mengajar di luar dinding kelas tanpa batas waktu. Guru tetap menganggap pertemuan tatap muka di kelas lebih efektif dibandingkan dengan tatap muka. Hal ini sesuai dengan hasil analisis dengan cermat perbedaan antara kelas virtual dan ruang kelas tradisional, dimana hasilnya adalah ruang kelas tradisional lebih cocok untuk pendidikan kita dan ruang kelas virtual adalah sebagai pelengkap dalam proses belajar mengajar. Tidaklah masuk akal untuk mengganti ruang kelas tradisional dengan ruang kelas virtual (Yan & Song, 2013).

Semenjak bulan Maret 2020 dengan adanya pandemi *Covid-19*, Kemdikbud

mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran *Covid-19* menerangkan bahwa untuk menanggapi penyebaran *Covid-19* yang semakin meningkat maka diimbau untuk melaksanakan proses pembelajaran dari rumah melalui model pembelajaran daring (Kemdikbud, 2020). Pelaksanaan proses pembelajaran bagi siswa selama masa pandemi *Covid-19* mengalami perubahan yang drastis. Perubahan utamanya pada model pembelajaran, dimana guru harus menggunakan model pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi kelas virtual. Ada beberapa aplikasi kelas virtual yang digunakan antara lain *Google classroom*, *Class dojo*, *Edmodo*, *Kelas*, *LMS*, *zoom meeting*.

Perubahan pembelajaran daring ini dirasakan juga dirasakan guru-guru di MTs Laboratorium Kota Jambi. Dimana guru-guru harus menyesuaikan model pembelajaran daring untuk mengikuti peraturan pemerintah tersebut. Guru-guru mulai belajar aplikasi-aplikasi kelas virtual diantaranya adalah *google classroom*, *quizizz* dan *zoom meeting*. Tetapi alat komunikasi yang paling efektif adalah *whatsApp*. Dari aplikasi yang digunakan tersebut kompetensi yang dapat ditingkatkan adalah kedisiplinan siswa dalam ketepatan waktu dalam mengumpulkan tugas, karena dapat diatur secara otomatis dalam

aplikasi ini sehingga bisa menstimulus siswa untuk meningkatkan kedisiplinan. Namun dampak paling kuat adalah pada perasaan yang membosankan yang dirasakan siswa MTS Laboratorium dengan proses pembelajaran daring ini dikarenakan dengan pembelajaran daring kurang adanya interaksi aktif peserta didik dengan peserta didik, begitu juga peserta didik dengan guru seperti kondisi tatap muka di sekolah. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian (Widagdo et al., 2020).

Keberhasilan suatu *platform* pembelajaran bergantung pada pedagogi yang diadopsi oleh guru pada saat menggunakannya (Heggart & Yoo, 2018). Dimana guru harus mempunyai keterampilan manajemen kelas (Cetin & Cetin, 2018). Salah satunya adalah manajemen perilaku dengan memberikan penghargaan eksternal sebagai strategi pembelajaran yang efektif berdasarkan teori Skinner (Maclean-Blevins & Muilenburg, 2013). Pemberian penghargaan salah satu bentuk pemberian motivasi kepada peserta didik (Perkins, 2013). Dalam memberikan penghargaan sebaiknya diatur oleh seperangkat aturan yang disepakati oleh guru dan siswa adalah adil, diinginkan, dan dapat diterapkan (Maclean-Blevins & Muilenburg, 2013). Di abad 21, tidak mengherankan bahwa teknologi juga dapat digunakan untuk membuat siswa aktif, termotivasi, dan terlibat

dalam membuat dan mengikuti rencana disiplin kelas mereka. Teknologi saat ini membuat segalanya menjadi mudah dan efektif. Ini membantu guru dalam mengelola kelas mereka secara efisien (Maryanne Chiarelli, Susan Szabo, 2016).

Selama masa pandemi *Covid-19* *platform* yang digunakan guru-guru di MTS Laboratorium Jambi lebih menekankan pada penilaian kognitif (pengetahuan), begitu juga pada pembelajaran tatap muka, penilaian afektif (sikap) belum terdokumentasi dengan baik. Penilaian sikap dilaksanakan guru secara manual, di mana guru hanya memberikan tanda-tanda *ceklist* di buku catatan guru, sehingga umpan baliknya tidak bisa dilihat oleh semua peserta didik dan hasil catatan guru tersebut juga tidak bisa dilihat oleh orang tua. Hal ini menyebabkan peserta tidak bisa melihat perilaku baik atau kurang baik dirinya sendiri maupun teman-temannya. Begitu juga orang tua tidak bisa melihat perilaku anaknya di sekolah.

Salah satu Aplikasi gratis yang bisa memanajemen perilaku dan memungkinkan guru untuk memberikan umpan balik tepat kepada siswa mengenai perilaku individu dan kelompok adalah *class dojo*. Program ini dapat dioperasikan dari komputer atau perangkat seluler, membuatnya mudah untuk membuat kelas tetap termotivasi dan fokus dengan memberi siswa umpan balik instan (positif atau negatif) di kelas dengan

memberikan atau mengurangi poin untuk perilaku tertentu. Karena siswa menerima umpan balik dengan segera, alat ini membantu menjaga keterlibatan siswa dan membantu guru dalam mengembangkan lingkungan pembelajaran kelas yang positif dan produktif. Selain itu, *class dojo* dapat berfungsi sebagai sistem untuk melacak intervensi dan dukungan perilaku positif dan dapat digunakan untuk mengkomunikasikan perilaku siswa kepada orang tua dan administrator (Hammonds et al., 2013). Setiap siswa memiliki nama pengguna dan kata sandi yang unik, dengan kredensial ini, siswa dan orang tua mereka dapat mengakses catatan perilaku siswa tersebut. Guru memiliki kewenangan untuk melihat semua nilai siswa serta catatan seluruh kelas. Melalui sistem ini, guru dapat mengidentifikasi perilaku tertentu yang diinginkan dan memuji siswa untuk menunjukkan perilaku tersebut secara konsisten serta mencatat dan melacak perilaku yang kurang diinginkan (Maclea-Blevins & Muilenburg, 2013). Poin di *class dojo* dapat ditambahkan atau dikurangi sesuai dengan pencapaian dalam pelajaran seperti partisipasi atau ketepatan waktu. Guru dan orang tua dapat melakukan tindakan koreksi pada perilaku siswa dengan cara itu (Friedemann et al., 2015).

Umpan balik yang diberikan guru dalam aplikasi *class dojo* bisa dikembangkan

suatu instrumen. Instrumen yang dikembangkan harus memenuhi tantangan pembelajaran abad 21 yang di kenal dengan 4C'S (*communication, collaboration, critical thinking, and innovative-creative thinking skills*). Penilaian dapat dilakukan dengan mengamati partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran di kelas (Armstrong, 1978) (Cann et al., 2016) baik secara *online* maupun *offline*. Selanjutnya diimplementasikan di kelas, karena sekolah tempat berlatih siswa sebelum mereka mengimplementasikan dalam kehidupan bermasyarakat. Di mana sekolah merupakan miniatur kehidupan bermasyarakat.

Berdasarkan uraian di atas perlu menggunakan aplikasi *class dojo* untuk menilai dan memberikan umpan balik perilaku siswa dalam proses belajar mengajar. Maka dari itu sebelum mengimplementasikan penggunaan *class dojo* dalam proses pembelajaran di MTs Laboratorium Jambi, perlu dilaksanakan pelatihan bagi guru dan peserta didik dalam menggunakan aplikasi *class dojo*.

B. PELAKSANAAN DAN METODE

Sasaran dari pelatihan Penggunaan *class dojo* ini adalah guru-guru dan Siswa MTs Laboratorium Kota Jambi yang beralamat di Jl. Arif Rahman Hakim No.111 Telanaipura Jambi. Ketika survey awal

Jumlah Guru ada 33 orang dan 630 siswa Tetapi ketika pelaksanaan guru yang hadir hanya 25 orang dan siswa yang dilatih hanya 1 kelas yaitu kelas VIII E yang berjumlah 27 orang. Langkah-langkah kegiatan yang dilaksanakan terdiri dari beberapa tahapan, yaitu:

Survey dan Observasi

Kegiatan ini dilakukan oleh tim pengabdian untuk mengetahui berapa jumlah guru dan jumlah siswa serta aplikasi apa saja yang telah digunakan guru dalam proses pembelajaran. Hal ini dijadikan dasar tim pengabdian untuk persiapan, pelaksanaan dan evaluasi pengabdian

Persiapan

Berdasarkan hasil survey jumlah guru ada 33 orang dan jumlah siswa ada 630 orang, maka tim pengabdian membuat PPT petunjuk penggunaan *class dojo* dan video tutorial untuk siswa, karena siswa masih belajar di rumah. Selanjutnya berkoordinasi dengan guru membuat grup Wa kelas untuk berdiskusi apabila siswa kurang paham penggunaan *class dojo* dan tugas yang diberikan.

Pelaksanaan Pelatihan

Pelaksanaan pelatihan Penggunaan *class dojo* dilaksanakan pertama untuk seluruh guru MTs Laboratorium Kota Jambi. Selanjutnya langsung melibatkan salah satu guru matematika untuk mengimplementasi di salah satu kelasnya yaitu kelas VIII E.

dimulai dengan membuat grup Wa, menge Share video sampai bagaimana penggunaan *class dojo* dalam pembelajaran. Selama pelaksanaan pengabdian, tim pengabdian mendokumentasikan dan observasi. Observasi dilakukan terhadap aktivitas Guru dalam menggunakan aplikasi *class dojo* dan aktivitas siswa mulai dari mengenal *tool* di *class dojo* dan prakteknya di dalam proses pembelajaran. Instrumen observasi yang digunakan berupa catatan lapangan.

Evaluasi

Evaluasi pelaksanaan kegiatan dilakukan berdasarkan analisis hasil observasi dan dokumentasi. Selanjutnya dilaksanakan hasil wawancara kepada para santri

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan dilakukan selama 3 kali pertemuan. Pada pertemuan pertama, sasaran dari pelatihan ini adalah guru-guru MTs Laboratorium. Pada pertemuan kedua, sasaran pelatihan adalah siswa/i MTs Laboratorium. Serta pada pertemuan terakhir, kegiatan diisi dengan evaluasi pelatihan. Rangkaian pelatihan dimulai dengan pemberian materi, praktek penggunaan aplikasi, berdiskusi, dan evaluasi.

Guru-guru yang ikut menghadiri pelatihan sebanyak 25 orang. Mereka mempunyai tanggungjawab bidang ilmu yang beragam. Ada yang sehari-hari mengajar

matematika, agama, bahasa Indonesia, bahasa Inggris, dan bidang ilmu lainnya. Kami disambut baik oleh seluruh peserta. Acara pembukaan dilakukan di ruang yang cukup luas sehingga dapat mengatur jarak untuk menjaga protokol kesehatan. Selama berlangsungnya kegiatan prosedur protokol kesehatan kami lakukan. Selain menjaga jarak, para peserta dan tim pelatihan mengenakan masker, menggunakan handsanitizer, dan mencuci tangan sebelum masuk ke ruangan.

Perlengkapan yang diperlukan dalam kegiatan telah dipersiapkan sebelum pelatihan dimulai. Peserta telah dihimbau untuk membawa perangkat seperti laptop dan atau android. Serta dalam metode pelatihan yang telah disampaikan, kami melakukan analisis kebutuhan terlebih dahulu, melihat kebiasaan yang dilakukan menggunakan proses pengisian angket. Dari pengisian angket tersebut diperoleh, pada kegiatan pembelajaran jarak jauh aplikasi yang sering digunakan guru 90% menggunakan *whatsapp*, *google classroom*. Kegiatan pembukaan kegiatan pelatihan dapat dilihat pada Gambar 1



Gambar 1. Pembukaan Kegiatan Pelatihan Tim Pengabdian

Masalah yang dikeluhkan oleh para guru ketika pembelajaran jarak jauh antara lain: (1) pesan yang tidak direspon oleh siswa; (2) Saat zoom meeting, proses pembelajaran tidak efektif karena siswa sering kehilangan sinyal ketika berlangsung pembelajaran dan guru juga mengalami hal yang sama; (3) tugas yang tidak terkumpul; dan (4) aktifitas sosial siswa tidak dapat terekam dengan baik. Aktifitas sosial seperti disiplin, kerja keras, ketekunan dalam belajar, dan aktif dalam pembelajaran.

Melalui pelatihan ini diharapkan dapat menjadi solusi bagi para guru. Penyusunan rancangan kegiatan antara lain pemberian materi, demonstrasi pembuatan akun, demonstrasi penggunaan aplikasi di laptop, dan para peserta langsung mempraktekkan di PC atau android yang dimiliki. Setelah rancangan disusun dan disesuaikan dengan waktu kegiatan selanjutnya adalah menyusun instrument *feedback* berupa angket, lembar observasi, dan penyusunan pertanyaan sederhana. Semua instrument ini bertujuan

untuk mendapat *feedback* positif dari para peserta pelatihan.

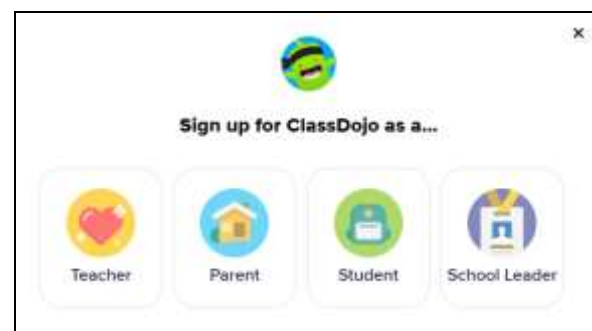


Gambar 2. Pemberian Materi Pemanfaatan *Class Dojo* sebagai *Alternative Virtual Class*. Kegiatan pelatihan diawali dengan pengenalan *class dojo*, dan penjelasan materi. Kegiatan ini diikuti lebih kurang 25 guru. Melalui pengamatan tim, peserta tampak antusias dalam menyimak dan mengikuti rangkaian kegiatan. Sampai berakhirnya kegiatan pelatihan, peserta yang mengikuti sampai akhir sebanyak 70%. Berkurangnya jumlah peserta karena pada hari kegiatan berlangsung dan lokasi di sekolah tempat dilaksanakan pelatihan, kehadiran para penilik sekolah. Sehingga sebagian guru-guru melakukan tugas yang sudah diembankan.

Pendahuluan pelatihan ini berlangsung lebih kurang selama 30 menit. Para peserta telah membawa Laptop dan android untuk mencobakan secara langsung. Pemateri dan tim membantu para guru untuk menginstal aplikasi melalui playstore untuk para peserta yang menggunakan android. Sedangkan peserta yang menggunakan laptop dapat langsung mengakses ke laman <https://www.classdojo.com/>. Kegiatan dilanjutkan dengan pembuatan akun sebagai

guru. Dikaarena jumlah peserta yang beragam usia dan peranti keras yang berbeda maka proses ini membutuhkan waktu yang cukup lama.

Class dojo pada dasarnya sangat mudah diaplikasikan. Petunjuk yang diberikan pemateri sangat mudah. Hal ini juga dirasakan oleh beberapa peserta. Beberapa peserta dapat membuat akun sendiri walau ketinggalan penjelasan dari pemateri dan atau sebelum pemateri melanjutkan slide materinya. Sedangkan beberapa peserta lain masih tampak menyesuaikan diri dengan *class dojo*.



Gambar 3. Pembuatan Akun sebagai Guru pada *Class Dojo*

Hasil pengamatan tim pengabdian, beberapa peserta menunjukkan antusiasnya dengan pertanyaan. Pertanyaan tersebut seperti “apa bedanya *class dojo* dan *google classroom*?” Perntanyaan ini muncul karena kebiasaan peserta yang menggunakan *google classroom* pada proses pembelajaran daring. Sehingga peserta telah terbiasa dengan berbagai menu yang terdapat di *google classroom*. Pertanyaan yang disampaikan oleh peserta lain, apakah *class dojo* ini merupakan aplikasi yang dikembangkan oleh

pemerintah? Seperti belajar.id”. kemudian yang menjadi catatan lain, apakah *class dojo* sama seperti ruang guru? Pertanyaan-pertanyaan ini bermunculan seiring dengan mengaplikasikan pada android dan laptop. Pemateri dan tim merespon positif pertanyaan tersebut dengan menjelaskan kedudukan *class dojo* di kelas dan perbedaan dengan beberapa *platform* yang telah disebutkan. Pada *class dojo* tidak hanya keterlibatan siswa melainkan dapat melibatkan guru. Selain itu keterlibatan siswa dikelas dalam pembelajaran jarak jauh juga dapat diamati melalui *class dojo*. Guru dan orang tua menjadi pendukung dalam aktifitas belajar siswa. Kemudian keaktifan siswa ditandai dengan icon yang digunakan guru dikelas yaitu warna terang atau warna abu-abu. Aktifitas sosial siswa dapat teramati dan diberi *reward* yang sesuai.

Beberapa peserta sangat aktif untuk mendapat informasi. Menanyakan berbagai hal dan mengimplementasikan, dan mendiskusikan kesulitan-kesulitan yang dialami seperti yang tampak pada gambar 4 dan gambar 5.



Gambar 4. Pemberian Materi dan diskusi bersama Guru-guru

Sedangkan beberapa peserta lain tampak lebih tenang. Sekitar 2 sampai 3 peserta mengikuti instruksi, mencobakan sendiri menu yang terdapat di *class dojo*, dan membantu peserta lain yang mengalami kesulitan. Sehingga terlihat melalui pengamatan beberapa peserta memiliki kemampuan literasi digital yang baik. Pengalaman dalam belajar daring membuat setiap peserta mau tidak mau belajar secara mandiri.

Literasi digital merupakan sebuah istilah yang disampaikan oleh Paul Gilster dalam (Nasrullah et al., 2017) sebagai kemampuan memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber digital. Kemudian literasi digital merupakan kemampuan menggunakan teknologi dan informasi dari piranti digital secara efektif dan efisien dalam berbagai konteks, seperti akademik, karier, dan kehidupan sehari-hari (Kurnianingsih et al., 2017).



Gambar 5. Seorang Guru Sedang Mencobakan Aplikasi Class dojo di PC.

Berdasarkan pengamatan, keterampilan literasi digital tampak baik pada kelompok rentang 50 tahun ke bawah. Hal ini disebabkan kemampuan beradaptasi dengan teknologi, kebiasaan, dan intensitas penggunaan teknologi (selain bermedia sosial) menjadi rutinitas. Hal ini diketahui pengamat melalui perbincangan disela-sela pelatihan bersama para peserta. Beberapa peserta yang menjawab hal serupa. Sedangkan untuk kelompok rentang usia 50 tahun ke atas, semangat memanfaatkan teknologi seputar bermedia sosial, dan penggunaan komunikasi. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran kelompok rentang usia 50 tahun ke atas lebih memilih siswa mengumpulkan tugas ke sekolah. Tugas lebih terlihat, konkrit, dan tidak berlama-lama dalam menatap layar *handphone* atau PC.

Selain tiga faktor yang disampaikan sebelumnya, faktor kecakapan literasi digital juga dipengaruhi oleh kemampuan menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan teknologi. Usaha-usaha yang tampak

antara lain, berdiskusi, bertanya, dan melakukan *try and eror* pada suatu media teknologi. Pada gambar 4 terlihat berdasarkan kelompok rentang usia 50 ke bawah tampak bersemangat berdiskusi bersama pemateri. Sedangkan dalam pengamatan ketika kegiatan berlangsung, pengamat melihat kelompok usia 50 tahun ke atas tampak menyerah dan mengobrol bersama peserta lain.

Berdasarkan pendapat Phuapan, Viriyavejakul dan Pimdee (Syah et al., 2019) yang menyatakan bahwa kemampuan literasi digital hadir dengan banyak dimensi saat ini, hal yang paling utama adalah keinginan seseorang memahami literasi digital dengan membaca dan mengaplikasikan diri sebagai pengguna informasi digital. Hasil penelitian (Syah et al., 2019) menunjukkan intensitas media online berpengaruh positif terhadap kemampuan literasi digital, prestasi akademik berpengaruh signifikan terhadap keterampilan literasi digital, peran keluar, dan intensitas membaca juga berpengaruh terhadap literasi digital. Dukungan pemerintah dalam memberi dukungan teknologi berupa sarana dan prasarana, aksesibilitas internet dan pelayanan akademik secara digital dapat memberi pengaruh positif dalam berteknologi di dunia pendidikan.

Selanjutnya, sedikitnya tampak literasi digital tampak dari antusias peserta pelatihan dengan menggunakan android untuk

mempraktekkan *class dojo*. Pada Gambar 6 tampak beberapa guru dibantu oleh salah satu tim kegiatan ini. Ada perbedaan sedikit antara penggunaan *class dojo* di laptop dan Android. Pada android ada beberapa menu yang tidak lengkap, misalkan mengedit presensi yang salah dalam proses penginputan. Misalkan salah input identitas. Sehingga untuk penggunaan yang lebih lengkap para guru harus beralih ke laptop. Tetapi pada proses pelatihan ini android dapat menjadi perangkat cukup yang dapat digunakan. Pada *class dojo* daftar nama siswa diinput melalui dua cara yaitu dengan mengupload daftar nama yang sudah ada dengan menggunakan spreetsheet dan dapat pula di input satu persatu nama siswa. Hal ini dilakukan agar pada kelas tersebut guru yang menjadi pengendali utama alokasi siswa di setiap kelas. Setelah seluruh siswa berada dikelas langkah selanjutnya siswa yang membuat akun di *class dojo* sebagai *student* dengan menerapkan kode kelas yang sudah diberikan. Pada gambar 6 tampak beberapa guru dan seorang tim pengabdian mencoba *class dojo* dan berdiskusi.



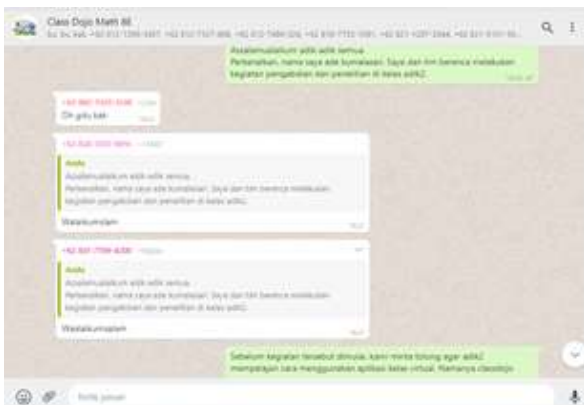
Gambar 6. Beberapa guru mencoba aplikasi Class dojo melalui Android

Sasaran kedua dalam pelaksanaan pengabdian adalah siswa. Karena ketika pengabdian dilaksanakan di Kota Jambi diberlakukan PPKM level 4, maka pengabdian dilaksanakan secara *online* melalui WA group.



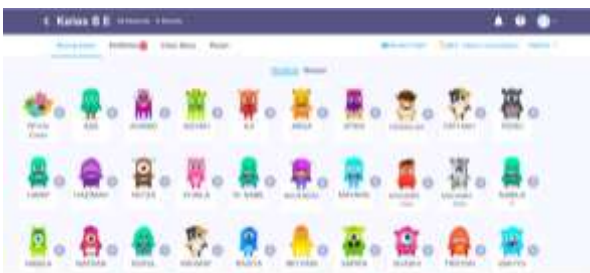
Gambar 7. Whatsapp Group Siswa Peserta Pengabdian

Strategi yang digunakan adalah penyampaian materi melalui link video yang dishare di group wa, kemudian open diskusi di group wa, dan terakhir adalah simulasi yang dibimbing melalui WA grub



Gambar 8. Pelaksanaan Pengabdian Via WA Group

Selama pengabdian berlangsung, siswa sangat aktif menanggapi tugas yang diberikan dan berdiskusi secara aktif. Untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan adalah melaksanakan simulasi untuk siswa menggunakan classdojo. Simulasi dimulai dari bergabung ke kelas, berdiskusi di *class story*, dan mengakses serta mengumpulkan tugas di portfolio.



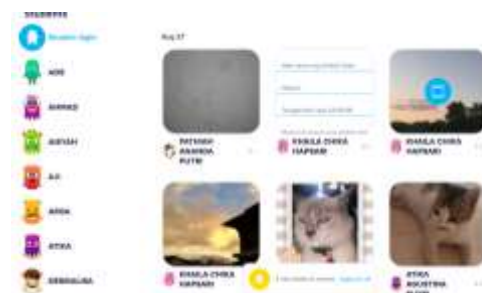
Gambar 9. Partisipasi Siswa Bergabung di Ruang Kelas *Class dojo*

Ketika bergabung ke ruang kelas di *class dojo* siswa diberi kode kelas. Dengan demikian siswa cukup menggunakan satu device saja untuk bergabung. Pada tahap bergabung siswa tidak mengalami kesulitan yang berarti.



Gambar 10. Aktifitas Siswa di *Class Story*

Langkah kedua yang dilakukan dalam simulasi adalah mengakses *class story*. Untuk memastikan siswa dapat mengakses *class story*, tim membuat postingan di *class story* dan meminta siswa untuk berkomentar. Komentar ini adalah untuk memastikan bahwa siswa benar telah mengakses *class story*. Dalam hal ini ada sedikit kendala, hal ini dikarenakan ada sedikit perbedaan tampilan ketika mengakses menggunakan komputer/laptop dengan *handphone*. Namun masih dapat diselesaikan dengan diskusi di WA group.



Gambar 11. Aktifitas Siswa di Portfolio

Langkah terakhir yang cukup penting adalah memastikan bahwa siswa dapat mengakses portfolio. Menu ini berisikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru untuk siswa. Dalam mengakses portfolio akan lebih mudah jika diakses menggunakan *handphone* melalui aplikasi *mobile class dojo*.

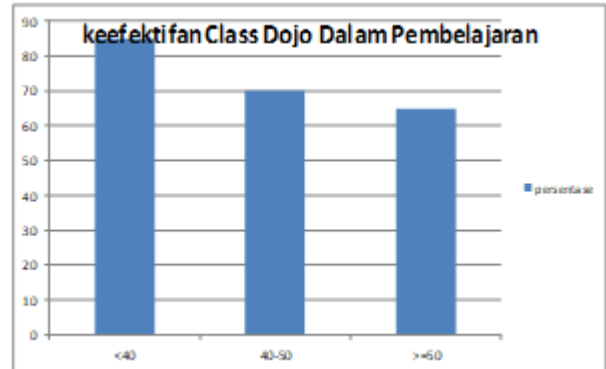
Hasil pengaduan masyarakat yang dapat diamati selama kegiatan berlangsung adalah sebagian besar peserta dapat bekerja sama dan dalam kelompok-kelompok. Kegiatan berkelompok ini merupakan aktifitas diskusi dan saling membantu. Bekerjasama dalam kelompok dengan menerapkan materi ajar yang sudah ada kedalam *class dojo*, dan saling mengatasi kesulitan. Misalnya seperti presensi atau deteksi siswa yang tidak aktif, dan ketika materi ajar yang tidak terupload. Sedang sebagian kecil lain, sekitar satu dan 2 orang peserta langsung menghubungi kelas di grup whatsapp untuk mendapat instruksi dari guru mereka. Kedua peserta ini langsung mempraktekkan di kelas karena pada jam kegiatan pelatihan berlangsung merupakan jam pelajaran bidang ajar guru tersebut.



Gambar 12. Grafik berdasarkan kelompok usia dalam memberikan respon penggunaan terhadap Class Dojo

Pendampingan selama proses pelatihan dan penjelasan *class dojo* dilakukan secara aktif oleh seluruh tim yang hadir saat itu. Berdasarkan rentang usia peserta memberikan

respon terhadap kegiatan ini seperti tampak pada diagram dibawah ini.



Gambar 13. Grafik berdasarkan kelompok usia dalam memberikan respon terhadap keefektifan dalam pembelajaran Class Dojo

Setelah rangkaian kegiatan sudah dilaksanakan maka penutupan kegiatan dilakukan dengan foto bersama seluruh peserta yang masih bertahan sampai selesai



Gambar 14 Kegiatan Penutupan pelatihan Class Dojo

D. PENUTUP

Kesimpulan

Guru-guru di MTs Laboratorium memperoleh wawasan baru terkait media yang dapat digunakan untuk pembelajarannya virtual, menunjukkan keterampilan literasi digital melalui penggunaan media Class

dojo dan merasakan manfaat kemudahan dan keefektifan melalui Class dojo dalam pembelajaran. Selama penggunaan aplikasi Class dojo dalam proses pembelajaran sebagian besar siswa dapat bekerja sama dan dalam kelompok-kelompok. Kegiatan berkelompok ini merupakan aktifitas diskusi dan saling membantu

Saran

Pada kegiatan pengabdian perlu dilakukan peninjauan secara berkala/berkelanjutan agar apa yang telah dilatih dalam kegiatan pengabdian dapat bermanfaat dan diimplementasikan dalam pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima Kasih kepada Dekan dan tim Unit Penelitian dan Pengabdian FKIP Universitas Jambi yang telah memberikan dana PNBPFakultas untuk kelancaran kegiatan pengabdian masyarakat yang kami laksanakan.

E. DAFTAR PUSTAKA

Armstrong, M. (1978). Assessing students' participation in class discussion. *Assessment in Higher Education*, 3(3), 186–202. <https://doi.org/10.1080/0260293780030302>

Binkley, M., Erstad, O., Herman, J., Raizen, S., Ripley, M., Miller-Ricci, M., & Rumble, M. (2012). Assessment and

teaching of 21st century skills. In *Assessment and teaching of 21st century skills* (Vol. 9789400723). <https://doi.org/10.1007/978-94-007-2324-5>

Cann, A. J., Calvert, J. E., Masse, K. L., & Moffat, K. G. (2016). Assessed Online Discussion Groups in Biology Education. *Bioscience Education*, 8(1), 1–11. <https://doi.org/10.3108/beej.8.4>

Cetin, H., & Cetin, I. (2018). Views of Middle School Students about Class Dojo Education Technology. *Acta Didactica Napocensia*, 11(3–4), 89–96. <https://doi.org/10.24193/adn.11.3-4.7>

Donovan, L., Green, T. D., & Mason, C. (2014). Examining the 21st century classroom: Developing an innovation configuration map. *Journal of Educational Computing Research*, 50(2), 161–178. <https://doi.org/10.2190/EC.50.2.a>

Facione, P. A. (1990). *Critical Thinking: A Statement of Expert Consensus for Purposes of Educational Assessment and Instruction. Research Findings and Recommendations.*

Friedemann, S., Baumbach, L., & Jantke, K. P. (2015). Textbook Gamification: Transforming exercises into playful quests by using webble technology. *CSEDU 2015 - 7th International Conference on Computer Supported Education, Proceedings.* <https://doi.org/10.5220/0005489101160126>

Gedera, D. S. P., Williams, P. J., & Wright, N. (2013). *An analysis of Moodle in facilitating asynchronous activities in a fully online university course* *QUESTIONS AND.* 2(2), 6–10.

Hammonds, L., Matherson, L., Wilson, E., & Wright, V. (2013). Gateway Tools: Five Tools to Allow Teachers to Overcome Barriers to Technology Integration. *Delta Kappa Gamma Bulletin*, 80(1), 36.

Heggart, K. R., & Yoo, J. (2018). Getting The Most from Google Classroom: A

- Pedagogical Framework for Tertiary Educators. *Australian Journal of Teacher Education*, 43(3), 140–153. <https://doi.org/10.14221/ajte.2018v43n3.9>
- Kemdikbud. (2020). *Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19* (Kemdikbud (ed.)).
- Kurnianingsih, I., Rosini, R., & Ismayati, N. (2017). Upaya Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Bagi Tenaga Perpustakaan Sekolah dan Guru di Wilayah Jakarta Pusat Melalui Pelatihan Literasi Informasi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (Indonesian Journal of Community Engagement)*, 3(1), 61. <https://doi.org/10.22146/jpkm.25370>
- Maclean-Blevins, A., & Muilenburg, L. (2013). Using Class Dojo to Support Student Self-regulation. *World Conference on Educational Media and Technology*.
- Maryanne Chiarelli, Susan Szabo, S. W. (2016). Using Class Dojo To Help With Classroom. *Texas Journal of Literacy Education*, 3(2).
- Nasrullah, R., Aditya, W., Satya, T. I., Nento, M. N., Hanifah, N., Miftahussururi, & Akbari, Q. S. (2017). Materi Pendukung Literasi Digital: Gerakan Literasi Nasional. *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 33. <https://gln.kemdikbud.go.id/glnsite/wp-content/uploads/2017/10/cover-materi-pendukung-literasi-finansial-gabung.pdf>
- Perkins, D. N. (2013). The nature and nurture of creativity. In *Dimensions of Thinking and Cognitive Instruction*.
- Syah, R., Darmawan, D., & Purnawan, A. (2019). Analisis Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Literasi Digital. *Jurnal Akrab*, 10(2), 60–69.
- Widagdo, B. W., Handayani, M., & Suharto, D. A. (2020). Dampak Pandemi Covid-19 terhadap Perilaku Peserta Didik pada Proses Pembelajaran Daring Menggunakan Metode Pengukuran Skala Likert (Studi Kasus di Kabupaten Tangerang Selatan). *Jurnal Teknologi Informasi ESIT*, 63(2), 63–70. <http://jurnal-eresha.ac.id/index.php/esit/article/view/188>
- Yan, S., & Song, R. (2013). *Virtual Classroom and Traditional Classroom. Icetms*, 114–116. <https://doi.org/10.2991/icetms.2013.16>
- Yaniawati, P., Kariadinata, R., Sari, N. M., Pramiasih, E. E., & Mariani, M. (2020). Integration of E-learning for Mathematics on Resource-Based Learning: Increasing Mathematical Creative Thinking and Self-Confidence. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 15(6), 60–78. <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i06.11915>