

STUDI KOMPARASI PENGGUNAAN *PLATFORM SOCRATIVE* DAN *CLASSDOJO* DI KELAS *GOOGLE CLASSROOM*

Andy Nuriyawan

S1 Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Negeri Surabaya
andynuriyawan@mhs.unesa.ac.id

Setya Chendra Wibawa

Dosen S1 Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
setyachendra@unesa.ac.id

Abstrak

Pada dasarnya penggunaan *platform* seperti *socrative* dan *classdojo* dapat membantu guru dalam proses pembelajaran di era revolusi industri 4.0. Tetapi dibutuhkan informasi lebih lanjut mengenai penggunaan *platform* mana yang lebih baik dan lebih sesuai digunakan. Tujuan penelitian ini adalah untuk membandingkan penggunaan *socrative* dan *classdojo* di kelas *google classroom* serta mengetahui keunggulan masing-masing *platform*. Sehingga guru dan siswa diharapkan dapat memilih *platform* yang sesuai dalam pembelajaran dan juga bisa meningkatkan kemampuan yang inovatif. Metode penelitian pada penelitian ini menggunakan studi pustaka (metode komparasi) yang kemudian dilakukan komparasi antara studi pustaka yang telah didapatkan. Metode komparasi adalah suatu metode yang digunakan untuk membandingkan data-data yang berasal dari studi literatur kemudian ditarik ke dalam konklusi baru. Dari hasil *literature review* yang ada didapatkan hasil penelitian yaitu bahwa penggunaan *platform classdojo* lebih sesuai dengan *google classroom*, sebanyak 29% siswa lebih tertarik menggunakan *platform classdojo*, dan 12% memilih *platform socrative*. *Novelty* dari paper ini yaitu aplikasi *classdojo* lebih sesuai dibandingkan *socrative*. *Classdojo* lebih bisa mendorong dan memotivasi siswa untuk melakukan pekerjaan yang lebih baik serta dapat mengembangkan keterampilan dan pengaturan diri siswa.

Kata Kunci: Studi komparasi, *socrative*, *classdojo*, *google classroom*

Abstract

Using platforms such as social and classdojo can help teachers in the learning process in the era of the industrial revolution 4.0. However, further information is needed about which platform is better and more suitable to use. The purpose of this research is to compare the use of social and classdojo in google classroom and to find out the advantages of each platform. So that teachers and students are expected to be able to choose the appropriate platform in learning and also be able to improve innovative abilities. The research method in this study uses literature study (comparison method) which is then carried out comparisons between the literature that have been obtained. The comparative method is a method used to compare data originating from literature studies which are then drawn into new conclusions. From the results of the existing literature review, the result obtained were that the use of Classdojo platform was more in line with Google Classroom, as many as 29% of students were more interested in using the Classdojo platform, and 12% choose the Socrative platform. The novelty of this paper is that the Classdojo application is more suitable than socrative. Classdojo is more able to encourage and motivate students to do better work and can develop student's skills and self-regulation.

Keywords: Comparative studies, *socrative*, *classdojo*, *google classroom*

PENDAHULUAN

Rossini, Costa, Staudacher, & Tortorella (2019) menyatakan bahwa perkembangan zaman di era revolusi industri membuat kebutuhan manusia meningkat secara signifikan. Menurut Kappelhoff (1996) Semua orang diharuskan memiliki kemampuan untuk berinovasi serta luwes agar memiliki daya saing. Van, Deursen, Dijk, & Haan (2017) menyatakan bahwa pergeseran dan pergantian fundamental kehidupan manusia pada berbagai bidang saat ini telah menuju pada kesetaraan tuntutan abad 21, yaitu tuntutan yang ditandai dengan berbagai konvergensi ilmu pengetahuan yang tinggi dan demokrasi pengetahuan yang semakin tidak terbatas. Hal tersebut menyebabkan berbagai revolusi termasuk dalam bidang pendidikan. Sebagaimana dijelaskan Tindowen, John, & Cangurangan (2017) bahwa kecakapan abad 21 merupakan kecakapan yang amat penting dalam menentukan kesuksesan pada bidang pendidikan dan tempat kerja.

Pendidikan di Indonesia memiliki peran penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa koefisien korelasi pendidikan vokasi terhadap indeks pengembangan sumber daya manusia adalah 0,99, yang menyatakan bahwa pendidikan memiliki kontribusi besar terhadap peningkatan indeks kesejahteraan (Rokhman, Hum, Syaifudin, & Yuliati, 2014). Para pelaku pendidikan dalam menghadapi perkembangan zaman dan tantangan pada era revolusi industri 4.0 harus selalu sigap dalam menyesuaikan diri dengan berbagai perkembangan yang ada.

Menurut Bhat, Raju, Bikramjit, & Souza (2018) lembaga pendidikan harus terus berinovasi dalam metode pengajaran dengan mengintegrasikan pembelajaran digital. Sehingga lembaga memerlukan sistem yang stabil, canggih, hemat biaya, dan dapat beradaptasi dengan kondisi yang terjadi. Dong, Wang, Han, & Zhang (2019) menyatakan bahwa melalui konsep inovasi informasi, metode, dan inovasi konten sistem pemantauan kualitas pengajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Di bidang pendidikan, maraknya penggunaan internet merupakan solusi yang ampuh bagi pengembangan system pembelajaran online, sehingga standart pendidikan dan tuntutan global dapat terpenuhi dalam satu titik harmonis (S.C Wibawa, R. Cholifah dkk, 2017).

Mobilitas pelajar dalam dunia pendidikan tergeser oleh media social yang merupakan kepedulian bagi pendidik untuk memanfaatkan, berkreasi atau berinovasi dalam dunia pendidikan (S.C Wibawa, E. Sulistiyo, dkk, 2020). Munculnya sistem pendidikan

online yang lebih dikenal dengan m-learning menunjukkan adanya media pembelajaran yang memiliki fleksibilitas yang lebih tinggi. Fleksibilitas yang lebih besar membawa makna bahwa peserta didik dapat mengakses berbagai materi sekaligus dan mereka dapat membaca kembali materi tersebut kapanpun dan dimanapun (M.S Sumbarwati, S.C Wibawa, dkk 2018). Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran mendorong terciptanya berbagai media pembelajaran yang dapat dipilih oleh guru untuk digunakan dalam pembelajaran mereka. Pentingnya pengenalan Sistem Manajemen Pembelajaran (LMS) merupakan solusi yang tepat untuk meningkatkan kemampuan teknologi siswa (Cigdem & Ozturk, 2016). LMS merupakan *Virtual Learning Environments* (VLE) atau *Course Management Systems* (CMS), yang pada dasarnya berfungsi untuk mendukung pengajaran dan pembelajaran digital. Pada dasarnya peserta didik lebih menyukai *platform* LMS yang memiliki interaksi yang mirip dengan *platform* media sosial. Hal tersebut menjadi salah satu nilai jual utama *google classroom* karena memiliki interaksi yang serupa dengan media sosial dan aplikasi seluler gratis yang stabil (Jordan & Duckett, 2018).

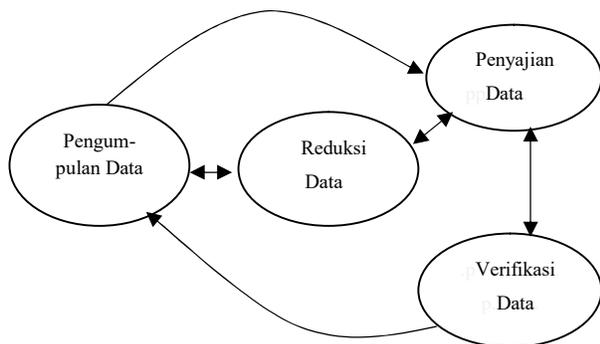
Manfaat *google classroom* bervariasi dari menyediakan akses cepat dan mudah ke konten pembelajaran, penyimpanan cloud yang aman, kolaborasi, manajemen, dan *platform* komunikasi yang memfasilitasi kelas *online* tanpa kertas yang efektif (Apriyanti, ...pet al.2019; ...p. Sudarsana et al.2019). Penggunaan *platform* seperti *socrative* dan *classdojo* dapat membantu guru untuk merampingkan alur kerja digital dengan menciptakan ruang di mana guru dapat dengan mudah memberikan pengumuman dan tugas, dan mengevaluasi cara siswa untuk berinteraksi dengan guru dan teman sekelas, serta menyerahkan tugas secara elektronik di era 4.0. *Socrative* adalah sebuah aplikasi system respon yang memudahkan guru untuk membuat kuis maupun permainan untuk secara langsung berinteraksi dengan siswa (Guraru, 2013). Sedangkan *Classdojo* adalah salah satu teknologi pendidikan yang dapat membantu guru dalam mencatat perilaku anak, aplikasi ini mulai ada pada tahun 2011, dan pada tahun 2016 sudah digunakan 3 juta guru dan 35 juta anak di 180 negara (Williamson, 2017: 440). Dengan mengetahui keunggulan dan kelemahan *platform Socrative* dan *Classdojo* diharapkan dapat membantu guru dan siswa untuk memilih *platform* yang sesuai dalam pembelajaran dan juga bisa meningkatkan kemampuan yang inovatif dalam menggunakan *platform Socrative* maupun *Classdojo*.

METODE

Metode penelitian pada penelitian ini menggunakan studi pustaka yang kemudian dilakukan komparasi antara studi pustaka yang telah didapatkan. Snyder (2019) menyatakan, dasar untuk mengembangkan pengetahuan penelitian kepustakaan mempunyai ciri-ciri khusus, diantaranya yaitu; penelitian berhadapan langsung dengan text maupun data, tidak dengan lapangan maupundengan kejadian, artinya semua data yang digunakan merupakan data yang sudah ada di perpustakaan dan juga berasal dari data sekunder.

Mendes, Wohlin, Felizardo, & Kalinowski, (2020) mengemukakan bahwa penelitian kepustakaan dilakukan dengan *study literature* dan menggabungkannya dengan meta-analisis bahasayang bersifat relevant. Penelusuran pustaka dapat memanfaatkan sumber seperti buku, kamus, jurnal, dokumen, majalah dan lain-lain tanpa melakukan survey di lapangan. Apriyanti, Syarif, Ramadhan, Zaim, & Agustina (2019) menyatakan dengan adanya *literature review* bisa menghasilkan teori baru dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang benar. Data sekunder merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini, yakni data yang di klasifikasikan secara tidak langsung terhadap obyek yang diteliti. Sumber data sekunder di dapatkan dari jurnal nasional maupun internasional yang berkaitan dengan penggunaan *platform socrative* dan *classdojo* di kelas *google classroom*.

Setelah mengumpulkan beberapa jurnal yang terkait dengan penggunaan *platform socrative* dan *classdojo*, seluruh data dianalisis sehingga menghasilkan kesimpulan yang diambil dari penelitian-penelitian sebelumnya. (Miles & Huberman, 2014), mengatakan ada beberapa tahap, yakni :



Gambar 1. Analisis Data Model Interaktif
 Sumber: Miles & Huberman (2014)

1. Mengumpulkan data, adalah proses mengumpulkan data dari beberapa jurnal tentang penggunaan *platform socrative* dan *classdojo* untuk

mendapatkan informasi yang dibutuhkan sehingga tercapai tujuan dari penelitian ini.

2. Reduksi data, yaitu suatu bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu, dan mengorganisasi data sedemikian rupa sehingga diperoleh kesimpulan akhir dan diverifikasi. Menggolongkan jurnal-jurnal dan artikel yang terkait dengan penggunaan *platform socrative* dan *classdojo*.
3. Penyajian data, menemukan pola-pola yang bermakna serta memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. data sekunder berupa jurnal dan artikel mengenai penggunaan *platform socrative* dan *classdojo*, sehingga diperoleh beberapa simpulan umum dari jurnal dan artikel mengenai penggunaan *platform socrative* dan *classdojo*.
4. Menarik kesimpulan, yakni penemuan baru yang belum pernah ada sebelumnya. Analisis dilakukan dengan menghasilkan kesimpulan umum yang mengacu pada kesimpulan khusus sehingga menemukan hasil baru tentang penggunaan *platform socrative* dan *classdojo*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Komputer dan teknologi menjadi bagian penting di ruang kelas untuk meningkatkan pengalaman pengajaran dan pembelajaran pada era revolusi industri 4.0 (Luu & Freeman, 2011). Teknologi informasi tersebut juga memberikan peluang bagi lembaga pendidikan untuk meningkatkan antusias siswa dan meningkatkan hasil belajar (Roblyer & Wiencke, 2003). Alat-alat teknologi yang telah digunakan oleh lembaga-lembaga pendidikan dalam beberapa tahun terakhir termasuk sistem manajemen kursus populer yaitu melalui *platform socrative* dan *classdojo* yang dapat menyediakan fasilitas pengiriman konten, kuis, dan berbagi file (Oliver, 2001)

Tabel 1 menyajikan kajian beberapa sumber sekunder yang berhubungan dengan *platform socrative* dan *classdojo*. Alasan pemilihan referensi tersebut karena paling *linear* dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Selanjutnya akan dijelaskan berupa penyajian data dalam bentuk kalimat yang akan ditarik sebuah kesimpulan.

Tabell. Kajian Beberapa Sumber Sekunder

No.	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Inti Pembahasan	Hasil Studi
1.	Duta (2017)	<i>Online Interactive Resources and Teaching Tools for the Classroom - Theoretical Approaches in E-learning Process</i>	Penelitian ini membahas tentang penggunaan jejaring sosial dan platform pendidikan. Adanya teknologi dapat mempermudah guru dalam proses pembelajaran. Teknologi pembelajaran yang populer salah satunya adanya <i>classdojo</i> dan <i>socrative</i> . Pada dasarnya teknologi dapat memainkan peran dan menjadi kunci atau peran utama, dalam semua elemen lingkungan belajar dan mengajar. Adanya teknologi juga memberi kesempatan unik bagi para guru untuk mengambil keuntungan dari gadget yang dulu mengganggu, menjadi fasilitas pencapaian akademik dengan cara-cara baru dan inovatif.	Penggunaan <i>platform classdojo</i> dan <i>socrative</i> dapat meningkatkan aksesibilitas dan pertumbuhan teknologi. Kelebihan penggunaan <i>platform socrative</i> adalah cara yang bagus bagi guru untuk melibatkan siswa di dalam dan di luar kelas, karena guru dapat mengirimkan kuis atau latihan pendidikan lainnya yang dapat digunakan untuk mengukur pemahaman siswa. Guru juga dapat memanfaatkan " <i>exit ticket</i> " <i>socrative</i> yang mengharuskan siswa menjawab pertanyaan cepat sebelum meninggalkan kelas yang berfokus pada seberapa nyaman siswa memahami materi hari itu. Sedangkan kelebihan <i>classdojo</i> adalah merupakan alat bagi guru untuk secara cepat dan mudah meningkatkan perilaku di kelas. Guru dapat memberikan poin kepada siswa untuk perilaku yang baik, yang diterima secara <i>real-time</i> . Selain itu, <i>classdojo</i> dapat melacak perilaku siswa, menghasilkan laporan analitis, yang dapat dibagikan dengan orang tua dan administrator.
2.	Bicen, & Kocakoyun (2017)	<i>Determination of university students' most preferred mobile application for gamification</i>	Dalam penelitian ini, aplikasi <i>kahoot</i> , <i>classdojo</i> , <i>classcraft</i> dan <i>socrative</i> yang cocok untuk gamification akan diidentifikasi. Penelitian ini dilakukan dengan 130 siswa. Data dikumpulkan dengan metode survei dan dianalisis dengan program SPSS.	Berdasarkan hasil penelitian, saat ini <i>classdojo</i> memiliki lebih dari 35 juta pengguna. Ini adalah sistem yang dapat memberikan umpan balik positif tentang aplikasi kelas yang dilakukan oleh siswa melalui aplikasi ini dan juga merupakan aplikasi yang memfasilitasi keterlibatan orang tua ke sistem dan menjaga komunikasi antara guru, siswa dan orang tua. Kelebihan <i>classdojo</i> yaitu gratis dan memastikan partisipasi guru, siswa dan orang tua dalam pendidikan dalam proses pembelajaran melalui penghematan waktu. Sedangkan dalam aplikasi <i>socrative</i> siswa mampu mendapatkan umpan balik secara langsung dan menjawab pertanyaan dengan tablet dan hp. Aplikasi juga dapat digunakan dengan mudah di mana siswa dapat memperoleh umpan balik langsung dari guru tentang jawaban yang salah dan siswa juga dapat memperoleh fenomena kepemimpinan dalam kegiatan kelompok. Tingkat preferensi siswa yang menyukai menggunakan <i>platformsocrative</i> yaitu berkisar 12% sedangkan <i>classdojo</i> 29%.

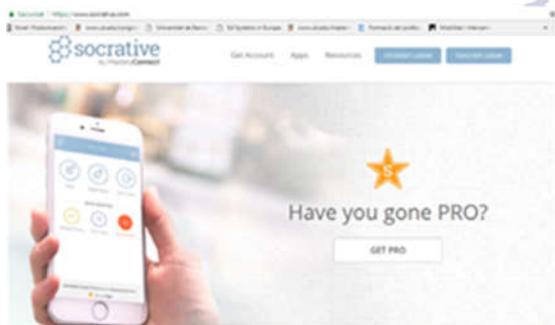
No.	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Inti Pembahasan	Hasil Studi
3.	Jitpaisarnwattana, Reinders, Darasawang, (2019).	<i>Technology in Language Teaching & Learning</i>	Pada dasarnya, mengingat banyaknya data pendidikan (online) yang tersedia, seperti <i>ClassDojo</i> , dan <i>Socrative</i> . Oleh karena itu dibutuhkan peningkatan dalam penggunaan <i>platform</i> guna menghasilkan sistem pembelajaran yang baik.	Berdasarkan hasil penelitian seorang guru dapat menetapkan kuis yang tepat untuk melihat tingkat pemahaman keseluruhan dan mengidentifikasi siswa yang mungkin membutuhkan lebih banyak dukungan pembelajaran. Jenis informasi ini sering dikumpulkan dengan menggunakan alat-alat seperti program manajemen kelas, seperti <i>ClassDojo</i> , <i>Socrative</i> pada kelas <i>Google Classroom</i> . Data yang dihasilkan dan alat yang ditawarkan untuk memantau perilaku pelajar memungkinkan untuk sinkronisasi, analisis dan intervensi. Data tersebut sangat berguna untuk penelitian eksplorasi dan tindakan.
4.	Awedh, Mueen, Zafar, & Manzor (2014)	<i>Using Socrative and Smartphones for the support of collaborative learning</i>	Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh <i>socrative</i> dengan kombinasi <i>smartphone</i> terhadap prestasi belajar siswa, serta mengamati manfaat interaktivitas antara guru dan keterlibatan siswa di kelas.	Hasil penelitian mengungkapkan bahwa pembelajaran kolaboratif dan keterlibatan siswa di kelas dengan menggunakan <i>socrative</i> dapat meningkatkan kinerja belajar siswa. Penulis sangat merekomendasikan <i>socrative</i> dalam pengaturan pendidikan untuk mendukung proses pembelajaran. Pada dasarnya <i>socrative</i> adalah salah satu alat yang sangat berguna karena membantu guru memantau pembelajaran siswa secara <i>real time</i> .
5.	Burger (2015)	<i>The Perception Of The Effectiveness Of Classdojo In Middle School Classroom s: A Transcendental Phenomenological Study</i>	Penelitian ini bertujuan untuk memahami persepsi guru dan siswa tentang keefektifan <i>ClassDojo</i> sebagai alat untuk manajemen kelas serta sumber daya dan pengalaman yang diperlukan untuk menerapkan pembelajaran dengan baik.	Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa <i>ClassDojo</i> adalah sistem manajemen kelas yang sangat memotivasi bagi peserta didik. Siswa dan guru menyebutkan fakta bahwa <i>ClassDojo</i> berpengaruh pada prestasi siswa. Para guru dapat menerapkan <i>ClassDojo</i> dengan baik tanpa anggaran teknologi yang besar. Sehingga guru-guru umumnya menyukai penggunaan <i>ClassDojo</i> . <i>ClassDojo</i> sendiri dirancang untuk memperkuat perilaku siswa tertentu.
6.	Tirleal, Muir, Huynh, & Elphinstone (2018)	<i>The Use Of Socrative In Promoting Classroom Engagement: A Qualitative Investigation</i>	<i>Socrative</i> adalah sistem respons online gratis dan ramah pengguna serta mampu memberdayakan siswa untuk menjawab pertanyaan yang diajukan oleh instruktur menggunakan perangkat yang terhubung ke internet (misalnya, laptop atau <i>smartphone</i>). Temuan ini merupakan bagian dari studi cross-sectional yang menggunakan metode campuran untuk menyelidiki dampak penerapan <i>Socrative</i> dalam lingkungan pendidikan.	Berdasarkan hasil penelitian, siswa menganggap <i>socrative</i> memiliki dampak positif pada keterlibatan dalam interaksi di kelas. Pada dasarnya siswa merasa bahwa <i>socrative</i> mampu memfasilitasi pembelajaran. Adanya semangat siswa mengarah pada keterlibatan yang lebih besar pada pembelajaran yang lebih baik. Hasil temuan saat ini menunjukkan praktik pengajaran yang inovatif harus diupayakan untuk terus memasukkan teknologi baru yang bermanfaat bagi siswa.

No.	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Inti Pembahasan	Hasil Studi	No.	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Inti Pembahasan	Hasil Studi
7.	Careen (2016)	<i>An Exploration Of Teachers' Use Of Assistive Technology In Inclusive Classrooms Within The Context Of Universal Design For Learning And Students' Response To These Methods And Tools</i>	Guru harus menggunakan pendekatan dan alat instruksional yang membantu semua siswa dalam mengakses kurikulum, terlibat dalam kegiatan pembelajaran, dan menunjukkan prestasi. Desain universal untuk pembelajaran dan teknologi pendukung membuat kurikulum dan praktik instruksional dapat diakses dan menarik bagi semua siswa.	Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya dapat dibuat berdasarkan temuan dari studi ini. Studi saat ini memberikan wawasan tentang bagaimana guru menggunakan teknologi bantuan seperti <i>socrative</i> dan <i>classdojo</i> untuk memungkinkan semua siswa didukung di kelas inklusif. Selama observasi kelas, sulit untuk menguraikan siswa mana yang menggunakan Rencana Pendidikan Individual karena para siswa ini didukung dengan mulus selama pengajaran di kelas dan praktik penilaian. Merupakan suatu kehormatan berada di sekolah dan memiliki kesempatan untuk berbicara dengan guru dan siswa di sekolah. Penelitian di masa depan harus terus mengambil pendekatan kontekstual yang sama untuk pengumpulan data karena ada kelangkaan penelitian seputar bagaimana teknologi bantuan digunakan untuk mendukung siswa dalam lingkungan belajar inklusif yang alami. Studi ini juga mengambil pendekatan penelitian apresiatif untuk penelitian, yang bertujuan untuk menyoroti praktik pengajaran yang efektif.	8.	Robert, & Dominic (2019)	<i>A Comprehensive Framework for Adaptive E-Learning Management System</i>	Penelitian ini bertujuan untuk membantu siswa dan guru untuk menemukan jalur pembelajaran yang lebih baik, karena sebagai sistem <i>e-learning</i> belakangan ini ternyata tidak efektif dalam mengarahkan gaya belajar individu.	Berdasarkan hasil penelitian, <i>google classroom</i> adalah salah satu layanan berbasis web yang dikenal dan paling banyak digunakan untuk <i>platform e-learning</i> . Kegiatan yang dilakukan disini adalah <i>filesharing, create Assignment, komunikasi melalui paperless</i> . Ini adalah <i>platform</i> pembelajaran online gratis yang diakses melalui <i>G-suite</i> . Selanjutnya <i>ClassDojo</i> adalah alat pembelajaran online yang berfungsi untuk melacak kemajuan pelajar menggunakan perilaku dan untuk tetap terhubung dengan orang tua. Manajemen pembelajaran online ini mendorong pendidikan melalui gamifikasi. Pelajar dapat menunjukkan bakat mereka dengan menambahkan video, gambar, suara, dan notifikasi pada platform digital. Fitur utama dalam <i>platform</i> pembelajaran ini adalah menambahkan banyak pelajar pada saat yang sama dan melacak kinerja mereka dengan indikator peringatan yang mencantumkan status kinerja mereka.

No.	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Inti Pembahasan	Hasil Studi	No.	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Inti Pembahasan	Hasil Studi
9.	An, Bakker, & Eggen (2016)	<i>Understanding teachers' routines to inform classroom technology design.</i>	Guru sekolah menengah memiliki rutinitas yang cukup sibuk dan kompleks di kelas mereka. Namun, teknologi ruang kelas saat ini biasanya memerlukan perhatian khusus dari guru saat berinteraksi, yang membatasi penggunaannya dalam rutinitas sehari-hari guru. Interaksi periferal adalah gaya interaksi manusia-komputer yang bertujuan untuk memungkinkan interaksi berlangsung baik di pusat maupun di pinggiran perhatian pengguna dan secara alami bergeser di antara keduanya.	Hasil penelitian menunjukkan bahwatujuan dari analisis ini adalah untuk mendapatkan gambaran umum tentang tugas guru sehari-hari dan kesan rutinitas guru di kelas serta mengalokasikan perhatian guru ke dalam tugas dan bagaimana guru mengalami rutinitasnya. Selanjutnya guru menggunakan layanan web gratis, yang dikembangkan oleh Google untuk sekolah, yang bertujuan untuk menyederhanakan pembuatan, mendistribusikan, dan menilai tugas dengan cara tanpa kertas. Tujuan utama Google Classroom adalah untuk merampingkan proses berbagi file antara guru dan siswa. Google Classroom tersebut mampu menggabungkan Google Drive untuk pembuatan dan pengiriman penugasan, Google Docs, Sheets, dan Slides untuk penulisan, Gmail untuk komunikasi, dan GoogleCalendar untuk penjadwalan.	10.	Prasanna, Sripradha, Kumaragurudasan (2019)	<i>Efficiency of E-Learning Tools and Technologies to Progress Educational Eminence</i>	Di era digital ini, metode inovatif untuk memastikan dalam pendidikan yang disebut pembelajaran elektronik (e-learning) dibiasakan. Pembelajaran elektronik mengurangi biaya pembelajaran dan pembelajaran operatif lebih lanjut daripada pembelajaran konvensional.	Dalam penelitian ini, disajikan studi kualitatif tentang rutinitas kelas guru sekolah menengah dari perspektif desain-interaksi. Penggunaan <i>Socratives</i> sangat bermanfaat bagi pengembangan profesionalisme guru khususnya terkait dengan peningkatan kompetensi pedagogi. Hal ini merupakan salah satu jawaban atas tantangan guru abad 21 yang harus menguasai teknologi (technologically literate). <i>Socratives</i> sebagai media penilaian interaktif membantu guru dalam beberapa hal. Guru menyusun tes dan menjalankannya dengan sangat mudah dan praktis serta murah. Guru dapat menghemat waktu untuk mengoreksi hasil kuis siswa karena system yang melakukannya. Selain itu guru juga sekaligus memperoleh hasil analisis item soal sehingga dapat membantu guru menghasilkan instrument penilaian yang lebih reliabel dan valid. Sedangkan manfaat bagi siswa adalah mereka dapat melihat langsung melihat hasil kuis setelah kuis selesai.

Berdasarkan telaah tabel diatas dapat disimpulkan bahwa antara platform socrative dan classdojo memiliki kelebihan masing-masing guna meningkatkan proses pembelajaran. Kemudian yaitu penyajian data dalam bentuk kalimat berdasarkan literature review yang akan dijelaskan berikut ini.

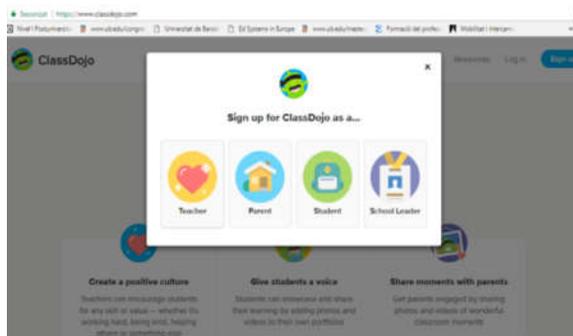
Penelitian Awedh, Mueen, Zafar, &Manzoor(2014) menunjukkan bahwa platform socrative memiliki kelebihan yaitu merupakan sistem respons siswa secara online yang memungkinkan guru untuk lebih mudah menghasilkan kuis dan latihan pendidikan lainnya serta dapat memantau respons dan kemajuan siswa secara real time.



Gambar 2. Platform Socrative
Sumber: Duta (2017)

Berdasarkan analisis Colao(2012) menyatakan bahwa platform classdojo didistribusikan secara gratis dan telah digunakan oleh sekitar 200.000 guru sebagai alat untuk membantu para guru. Classdojo diciptakan untuk membantu guru kelas mengikuti perilaku spesifik pada setiap siswa, baik positif maupun negatif. Perusahaan melaporkan bahwa guru yang menggunakan classdojo melaporkan peningkatan perilaku positif 45%-90% dan penurunan 50%-85% dalam perilaku negatif siswa.

Pada dasarnya program ini dapat memberikan umpan balik menit demi menit, hari demi hari, minggu ke minggu, sehingga siswa didorong dan termotivasi untuk melakukan pekerjaan yang lebih baik. Selain itu, classdoj JUGA dapat mengembangkan keterampilan sosial dan pengaturan diri siswa (Bear & Watkins, 2006).



Gambar 3. Platform ClassDojo
Sumber: Duta (2017)

Platform classdojo mendorong siswa untuk berbicara tentang perilaku positif atau negatif, jadi siswa diminta untuk membuat aturan kelas dengan bantuan guru. Melalui proses ini, siswa mampu membangun pemahaman tentang apa yang benar dan salah (Piaget & Inhelder, 1969).

Komparasi Platform Socrative dan Classdojo

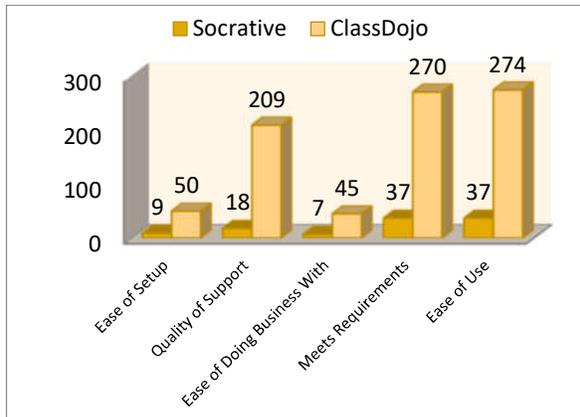
Menurut Surakhmad (1994), teknik komparasi studi literatur dilakukan dengan cara mencari pemecahan melalui analisa tentang hubungan-hubungan sebab akibat, yaitu yang meneliti faktor-faktor tertentu yang berkaitan dengan situasi atau fenomena yang diselidiki dan membandingkan satu faktor dengan yang lain, adalah penyelidikan yang bersifat komparatif.

Adanya teknologi digital di era revolusi industri 4.0 sangat penting untuk menarik kegiatan pembelajaran (Karaaslan & Budak, 2012). Dalam situasi ini, peningkatan kompetensi di kelas ditingkatkan melalui platform socrative dan classdojo di kelas google classroom (Yildirim & Demir, 2014). Platform socrative dan classdojo memiliki perbedaan masing-masing. Tabel 2. Menunjukkan komparasi platform socrative dan classdojo.

Tabel 2. Komparasi Platform Socrative dan Classdojo di Indonesia

Komparasi Platform Socrative dan ClassDojo			
No	Categories	Socrative	ClassDojo
1	Peringkat	43 ulasan	310 ulasan
2	Segmen Pasar	Pasar Menengah (47.6% ulasan)	Pasar Menengah (43.9% ulasan)
3	Harga	Tidak ada informasi harga yang tersedia	Tidak ada informasi harga yang tersedia
4	Kategori	Classroom Manajemen	Classroom Manajemen
5	Kategori Keunikan	Socrative tidak memiliki kategori keunikan	ClassDojo dikategorikan sebagai ClassroomMessa qing di Indonesia

Sumber : G2 advisor, (2020)



Gambar 4. Rating Platform Socrative dan Classdojo
 Sumber: G2 advisor, (2020)

Gambar 4. Menjelaskan bahwa sebanyak 50 responden memilih pengaturan penggunaan platform *classdojo* lebih mudah, dan 9 responden memilih lebih mudah menggunakan platform *socrative*. Selanjutnya 209 responden memberikan rating kualitas *cladsdojo* lebih baik daripada *socrative*, dan seterusnya. Pernyataan ini diperkuat dengan hasil penelitian Bicen & Kocakoyun (2017) yang menyatakan bahwa sebanyak 29% siswa lebih tertarik menggunakan platform *classdojo*, dan 12% siswa memilih platform *socrative*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan platform *classdojo* lebih sesuai dengan *google classroom*.

PENUTUP

Simpulan

Pada era revolusi industri 4.0 teknologi pada bidang pendidikan semakin berkembang, salah satunya dengan penggunaan platform seperti *socrative* dan *classdojo*. Fungsi platform dapat membantu guru dalam proses pembelajaran di era revolusi industri 4.0. Platform *socrative* memiliki kelebihan yaitu merupakan sistem respons siswa secara online yang memungkinkan guru untuk lebih mudah menghasilkan kuis dan latihan pendidikan lainnya serta dapat memantau respons dan kemajuan siswa secara *real time*.

Sedangkan platform *classdojo* dapat memberikan umpan balik segi positif dan negatif karena berdasarkan hasil penelitian platform *classdojo* dilakukan bertahap sehingga terlalu lama bagi guru, akan tetapi keuntungan bagi siswa yaitu, siswa didorong dan termotivasi untuk melakukan pekerjaan yang lebih baik. Selain itu, *classdojo* juga dapat mengembangkan keterampilan sosial dan pengaturan diri siswa.

Dari hasil *literature review* yang ada didapatkan hasil penelitian yaitu penggunaan platform *classdojo* lebih sesuai dengan *google classroom*, sebanyak 29% siswa lebih tertarik menggunakan platform *classdojo*, dan 12% memilih platform *socrative*.

Aplikasi *Classdojo* lebih sesuai dibandingkan dengan *socrative*, dan *google classroom* untuk digunakan bagi guru, orang tua dan siswa yang aktif dan jarang berhadapan dengan komputer, karena aplikasi ini digunakan dengan menggunakan sistem operasi android, sehingga dapat diakses kapanpun dan dimanapun. Penggunaanya akan menerima pemberitahuan dari perangkat *mobile* jika terdapat pemberitahuan terbaru dari aplikasi *Classdojo*.

Saran

- Di sarankan ada penelitian lebih lanjut mengenai penggunaan platform *socrative* dan *classdojo* di kelas *google classroom*.
- Diharapkan ada inovasi baru dalam studi komparasi penggunaan platform *socrative* dan *classdojo* di kelas *google classroom*.

DAFTAR PUSTAKA

- Abouzahra, A., Sabraoui, A., & Afdel, K. 2020. *Model Composition in Model Driven Engineering: A systematic literature review*. Information and Software Technology, 106316. doi:10.1016/j.infsof.2020.106316.
- An, P., Bakker, S., & Eggen, B. 2016. *Understanding teachers' routines to inform classroom technology design*. Education and Information Technologies, 22(4), 1347–1376. doi:10.1007/s10639-016-9494-9
- Apriyanti, D., Syarif, H., Ramadhan, S., Zaim, M., & Agustina, A. 2019. *Technology-based Googleclassroom in English business writing class*. In Proceedings of the Seventh
- Awedh, M., Mueen, A., Zafar, B., Manzoor, U. 2014. *Using Socrative and Smartphones for the support of collaborative learning*. International Journal on Integrating Technology in Education (IJITE) Vol.3, No.4, doi:10.5121/ijite.2014.3402

- Bear, G. & Watkins, J. 2006. *Developing self-discipline*. In G. G. Bear & K. M. Minke (Eds.), *Children's needs III: Development, prevention, and intervention*. Bethesda, MD: National Association of School Psychologists.
- Bhat, S., Raju, R., Bikramjit, A., & Souza, R. D. 2018. *Leveraging e-learning through Google classroom: Ausability study*. *Journal of Engineering Education Transformations*, 31(3), 1-7. doi: 10.16920/jeet/2018/v31i3/120781.
- Bicen, H. & Kocakoyun, S. 2017. *Determination of university students' most preferred mobile application for gamification*. *World Journal on Educational Technology: Current Issues*. 9 (1), 18-23.
- Burger, M. S. 2015. *The Perception Of The Effectiveness Of Classdojo In Middle School Classrooms: A Transcendental Phenomeno-logical Study*. Dissertation:Liberty University.
- Careen, C. 2016. *An Exploration Of Teachers' Use Of Assistive Technology In Inclusive Classrooms Within The Context Of Universal Design For Learning And Students' Response To These Methods And Tools*. Thesis. Memorial University of Newfoundland.
- Cigdem, H., & Ozturk, M. 2016. *Factors affecting students' behavioral intention to use LMS at a Turkish post-secondary vocational school*. *International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 17(3). <https://doi.org/10.19173/irrodl.v17i3.2253>.
- Colao, J. 2012. *Can software build character? Applying the marshmallow test to the classroom*. Retrieved from <http://www.forbes.com/sites/jjcolao/2012/08/15/can-software-turn-kids-into-better-people/>.
- Dong, Q. W., Wang, S. M., Han, F. J., & Zhang, R. D. 2019. *Innovative Research and Practice of Teachers' Teaching Quality Evaluation under the Guidance of "Innovation and Entrepreneurship."* *Procedia Computer Science*, 154, 770-776. doi:10.1016/j.procs.2019.06.123.
- Duta, N. 2017. *Online Interactive Resources and Teaching Tools for the Classroom-Theoretical Approaches in Eaching-Learning Process*. *Euromentor Journal - Studies About Education*. 22 (3) 103-124.
- Jordan, M. M., & Duckett, N. D. 2018. *Universities confront 'tech disruption': Perceptions of student engagement online using two learning management systems*. *The Journal of Public and Professional Sociology*, 10(1).
- Jitpaisarnwattana, N., Reinders, H., Darasawang, P. 2019. *Technology in Language Teaching & Learning*, 1 (1), 21-32(2019). <https://dx.doi.org/10.29140/tl.v1n1.142>.
- Karaaslan, İ. A., & Budak, L. 2012. *Research on the use of mobile phone features by university students and its impact on their communication practices in everyday life*. *Journal of Yasar University*, 26 , 4548-4525.
- Kappelhoff, R. 1996. *S88 Impact on Health and Beauty Care Operations Presented at The World Batch Forum*. *ISA Transactions*, 35(3), 275-281. doi: 10.1016/s0019-0578(96)00039-0.
- Luu, K., & Freeman, J. G. 2011. *An analysis of the relationship between information and communication echnology (ICT) and scientific literacy in Canada and Australia*. *Computers and Education*, 56(4), 1072-1082. <http://dx.doi.org/10.1016/j.compedu.2010.11.008>
- Mendes, E., Wohlin, C., Felizardo, K., & Kalinowski, M. 2020. *When to Update Systematic Literature Reviews in Software Engineering*. *Journal of Systems and Software*, 110607. doi:10.1016/j.jss.2020.110607.
- Miles, M.B., & Huberman, A.M. 1992. *Qualitatif Data Analisis*. London: Sage Publication.
- Oliver, K.M. 2001. *Recommendations for student tools in online course managementsystems*. *Journal of Computing in Higher Education*, 13(1), 47-70.
- Piaget, J. & Inhelder, B. 1969. *Psychology of the child*. New York City, NY: Basic Books.

- Prasanna, G. Sripradha, P. Kumaragurudasan. *Efficiency of E-Learning Tools and Technologies to Progress Educational Eminence*. International Journal of Recent Technology and Engineering (IJRTE) ISSN: 2277-3878, Volume-8, Issue-2S11.
- Robert & Dominic. 2019. *A Comprehensive Framework for Adaptive E-Learning Management System*. International Journal of Innovative Technology and Exploring Engineering (IJITEE). ISSN: 2278-3075, Vol 9, 2.
- Roblyer, M. D., & Wiencke, W. R. 2003. *Design and use of a rubric to assess and encourage interactive qualities in distance courses*. American Journal of Distance Education, 17(2), 77–98. https://doi.org/10.1207/S15389286AJDE1702_2
- Rokhman, F., Hum, M., Syaifudin, A., & Yuliaty. 2014. *Character Education for Golden Generation 2045 (National Character Building for Indonesian Golden Years)*. Procedia - Social and Behavioral Sciences, 141, 1161–1165. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.05.197>
- Rossini, M., Costa, F., Staudacher, A. P., & Tortorella, G. 2019. *Industry 4.0 and Lean Production: an empirical study*. IFAC-PapersOnLine, 52(13), 42–47. doi:10.1016/j.ifacol.2019.11.122.
- Snyder, H. 2019. *Literature review as a research methodology: An overview and guidelines*. Journal of Business Research, 104, 333–339. doi:10.1016/j.jbusres.2019.07.039.
- Surakhmad. 1994. *Metodologi Research Dasar, Metode dan Teknik*. Bandung; Tarsito.
- Sumbawati, M.S., Wibawa, R.C., Munoto, Wibawa, S.C. 2017. *Development of Vocational Interactive Multimedia based on Mobile Learning*. IOP Conf. Series material science and engineering 288. Doi: 10.1088/1757-889X/288/1/012101.
- Tindowen, D. J. C., John, M. B., & Cangurangan, J. A. 2017. *Twenty-First-Century Skill of Alternative Learning System Learners*. Journal Sage Open. 1—8. <https://doi.org/10.1177/2158244017726116>
- Tirleal, Muir, Huynh, & Elphinstone. 2018. *The Use Of Socratic In Promoting Classroom Engagement: A Qualitative Investigation*. ICOTS10. Kyoto, Japan. Voorburg, The Netherlands: International Statistical Institute. iase-web.o.
- Van Laar, E., van Deursen, A. J. A. M., van Dijk, J. A. G. M., & de Haan, J. 2017. *The relation between 21st-century skills and digital skills: A systematic literature review*. *Computers in Human Behavior*, 72, 577–588. doi:10.1016/j.chb.2017.03.010.
- Wibawa, S.C., Cholifah, R, Utami A.W & Nurhidayat A.I. 2017. *Creative Digital Worksheet Base on Mobile Learning*. IOP Conf. Series : materials science and engineering 288. Doi: 10.1088/1757-899X/288/1/012130.
- Wibawa, S.C. Sulistiyo.E, Martiningsih N.G.A.G.E, Handoyo.E. & Johan.A. 2020. *Moodle Mobile Development in Enjoyable Learning in Computer System Subjects*. IOP Conf. Series: Materials Science and Engineering. 830. doi: 10.1088/1757-899X/830/3/032017.
- Williamson, B. 2017. *Decoding ClassDojo: psycho-policy, social-emotional learning and persuasive educational technologies*. *Learning, Media and Technology*, 42(4), 440. <https://doi.org/10.1080/17439884.2017.1278020>
- Yıldırım, I., & Demir, S. 2014. *Oyunlaştırma ve eğitim*. *International Journal of Human Sciences*, 11(1), 655-670. doi:10.14687/ijhs.v11i1.2765