

**ANALISIS RESPON SISWA TERHADAP  
*LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS) CLASSCRAFT*  
DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS  
DI KELAS V SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**

diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



oleh:

**A'FIFAH NURAINI**

**1807909**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
KAMPUS CIBIRU  
2022**

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

**A'FIFAH NURAINI**

**1807909**

**ANALISIS RESPON SISWA TERHADAP  
*LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS) CLASSCRAFT* DALAM  
PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DI KELAS V SEKOLAH DASAR**

disetujui dan disahkan oleh:

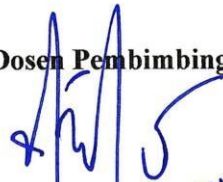
Pembimbing I



**Winti Ananthia, M.Ed**

NIP 197906062005022015

Dosen Pembimbing II



**M. Ridwan Sutisna, M. Pd.**

NIP 198705152019031015

**Mengetahui,**

Ketua Program Studi PGSD



**Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd.**

NIP. 197001172008122001

**ANALISIS RESPON SISWA TERHADAP  
*LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS) CLASSCRAFT* DALAM  
PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DI KELAS V SEKOLAH DASAR**

Oleh:

A'FIFAH NURAINI

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© A'fifah Nuraini

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2022

Hak cipta dilindungi Undang-Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak  
ulang, di *fotocopy*, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

A'fifah Nuraini, 2022

*Analisis Respon Siswa terhadap Learning Management System (LMS) Classcraft dalam Pembelajaran Bahasa  
Inggris di Kelas V Sekolah Dasar*

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

# **Analisis Respon Siswa terhadap *Learning Management System (LMS) Classcraft* dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Kelas V Sekolah Dasar**

Oleh: A'fifah Nuraini

1807909

## **ABSTRAK**

Adanya pandemi COVID-19 semenjak akhir tahun 2019 membuat siswa mengalami *learning loss*. Hasil penelitian Kemdikbudristek (2021) menunjukkan bahwa pandemi COVID-19 membuat *learning loss* literasi dan numerasi yang signifikan terhadap siswa sekolah dasar. Hal tersebut terjadi karena keadaan yang selalu berubah pada dua tahun terakhir (2020-2022) yang mengakibatkan guru dan siswa untuk beradaptasi terhadap pembelajaran daring dan tatap muka secara bergantian. Agar adaptasi tersebut dapat terlaksana dengan baik, guru dapat menggunakan *Learning Management System (LMS)* yang dapat digunakan secara daring dan tatap muka, salah satunya adalah LMS dengan sistem gamifikasi yaitu *Classcraft*. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui respon kognitif, afektif, dan konatif siswa kelas V terhadap LMS *Classcraft* dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Populasi dalam penelitian ini adalah empat kelas di kelas V SD Tunas Unggul Global Interactive School. Metode penelitian yang digunakan adalah analisis deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa respon kognitif dengan indikator pemahaman isi LMS *Classcraft*, pemahaman dan kejelasan informasi dalam LMS *Classcraft*, dan kesesuaian tampilan LMS *Classcraft* mendapatkan hasil rata-rata 81,54%, respon afektif dengan indikator motivasi, kemenarikan, dan rasa ingin tahu mendapatkan hasil rata-rata 84,59%, dan respon konatif dengan indikator bertanya dan menanggapi pertanyaan mendapatkan hasil rata-rata 77,40%. Sehingga, respon siswa terhadap LMS *Classcraft* dalam pembelajaran Bahasa Inggris kelas V SD adalah sangat positif.

**Kata Kunci:** *Learning Management System, Classcraft, Respon Siswa, Bahasa Inggris, Sekolah Dasar.*

***Analysis of Students' Response to Learning Management System (LMS)  
Classcraft in Learning English for Fifth Grade Elementary School***

*By: A'fifah Nuraini*

1807909

**ABSTRACT**

*The disruption of COVID-19 since the end of 2019 causes students to experience learning losses. The research that was conducted by Kemdikbudristek (2021) showed that the COVID-19 pandemic causes significant learning loss in literacy dan numeracy competencies. This happens due to the everchanging circumstances that pushes the students and teachers to adapt to both online learning and face-to-face learning interchangeably in only two years time (2020-2022). One of the ways to simplify the adaptation process is to use Learning Management System (LMS) that are available to use either online or face-to-face. One of which is an LMS with a gamification system, Classcraft. This study aims to determine cognitive, affective, and conative responses of the fifth graders to the use of LMS Classcraft in learning English. The assesment is conducted on four classes in grade five of SD Tunas Unggul Global Interactive School. The research method used is descriptive analysis with quantitative approach. The result shows that the cognitive response with indicators of understanding the content of LMS Classcraft, understanding and the clarity of information of LMS Classcraft, and the suitability of LMS Classcraft's appearance got an average of 81,54%, the affective response with indicators of motivation, attractiveness, and curiosity got an average 84,59%, and the conative response with indicators of asking questions and responding to questions got an average of 77,40%. Therefore, the students' response to LMS Classcraft for fifth grade level of English learning is very positive.*

**Keywords:** *Learning Management System, Classcraft, Students' response, English Lesson, Elementary School.*

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	i
<b>ABSTRAK</b> .....	ii
<b>ABSTRACT</b> .....	iii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iv
<b>UCAPAN TERIMA KASIH</b> .....	v
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	x
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xi
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	6
<b>BAB II RESPON KOGNITIF, AFEKTIF, DAN KONATIF SISWA PADA LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS) CLASSCRAFT DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DI SD</b> .....	7
2.1 Respon Siswa.....	7
2.1.1 Dimensi Kognitif.....	8
2.1.1 Dimensi Afektif.....	9
2.1.1 Dimensi Konatif .....	11
2.2 Pembelajaran Bahasa Inggris di SD .....	13
2.3 <i>Learning Management System (LMS)</i> .....	14
2.4 <i>LMS Classcraft</i> .....	17
2.5 Penelitian Relevan .....	31
2.6 Kerangka Penelitian.....	33
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	35
3.1 Metode Penelitian .....	35

3.2	Teknik Pengumpulan Data .....	36
3.2.1	Angket .....	36
3.2.2	Observasi .....	36
3.2.3	Wawancara .....	36
3.3	Instrumen Penelitian .....	37
3.3.1	Lembar Angket .....	37
3.3.2	Lembar Observasi .....	38
3.3.3	Pedoman Wawancara .....	40
3.4	Uji Validitas Instrumen .....	40
3.5	Prosedur Penelitian .....	43
3.5.1	Tahap Persiapan .....	43
3.5.2	Tahap Pelaksanaan .....	43
3.5.3	Tahap Pembuatan Laporan .....	43
3.6	Teknik Analisis Data .....	44
3.6.1	Verifikasi Data .....	44
3.6.2	Perhitungan Skor Skala Sikap .....	44
3.6.3	Penyajian Data dan Penarikan Kesimpulan .....	45
3.6.4	Triangulasi .....	45
3.7	Isu Etik .....	45
<b>BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>47</b>
4.1	Temuan .....	47
4.1.1	Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V di SD Tunas Unggul ...	47
4.1.2	Hasil Angket Respon Siswa terhadap LMS <i>Classcraft</i> .....	48
4.1.3	Hasil Observasi .....	62
4.2	Pembahasan .....	65
4.2.1	Respon Siswa pada Dimensi Kognitif .....	67
4.2.2	Respon Siswa pada Dimensi Afektif .....	68
4.2.3	Respon Siswa pada Dimensi Konatif .....	69
<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI .....</b>		<b>71</b>
5.1	Simpulan .....	71

5.2	Implikasi .....	71
5.3	Rekomendasi .....	72
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>74</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>		<b>81</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>		<b>147</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Alternatif jawaban dan skor jawaban .....	37
Tabel 3.2 Kisi-kisi lembar angket .....	38
Tabel 3.3 Kisi-kisi lembar observasi .....	38
Tabel 3.4 Alternatif jawaban dan skor jawaban .....	41
Tabel 3.5 Interpretasi validitas .....	41
Tabel 3.6 Hasil validasi angket .....	42
Tabel 3.7 Pedoman hasil skala sikap .....	44
Tabel 3.8 Kategori presentase Respon Siswa .....	45
Tabel 4.1 Respon siswa terhadap indikator pemahaman isi LMS <i>Classcraft</i> .....	49
Tabel 4.2 Respon siswa terhadap indikator pemahaman dan kejelasan informasi materi pada LMS <i>Classcraft</i> .....	51
Tabel 4.3 Respon siswa terhadap indikator kesesuaian tampilan LMS <i>Classcraft</i> .....	53
Tabel 4.4 Hasil respon kognitif sesuai kelas .....	54
Tabel 4.5 Respon siswa terhadap indikator motivasi .....	55
Tabel 4.6 Respon siswa terhadap indikator kemenarikan .....	56
Tabel 4.7 Respon siswa terhadap indikator rasa ingin tahu .....	58
Tabel 4.8 Hasil respon afektif sesuai kelas .....	59
Tabel 4.9 Respon siswa terhadap indikator bertanya .....	59
Tabel 4.10 Respon siswa terhadap indikator menanggapi pertanyaan .....	61
Tabel 4.11 Hasil respon konatif sesuai kelas .....	62
Tabel 4.12 Hasil keseluruhan respon siswa terhadap LMS <i>Classcraft</i> .....	66

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan awal <i>Classcraft</i> .....	18
Gambar 2.2 Tampilan <i>home</i> setelah <i>log-in</i> .....	20
Gambar 2.3 Tampilan ketika membuat kelas .....	20
Gambar 2.4 Tampilan <i>tutorial</i> guru .....	21
Gambar 2.5 Tampilan <i>to-do</i> pada <i>activity</i> .....	21
Gambar 2.6 Tampilan <i>notification</i> pada <i>activity</i> .....	22
Gambar 2.7 Tampilan <i>class dashboard</i> .....	22
Gambar 2.8 Tampilan <i>class tools</i> .....	23
Gambar 2.9 Tampilan <i>random picker</i> .....	23
Gambar 2.10 Tampilan <i>random events</i> .....	24
Gambar 2.11 Tampilan <i>volume meter</i> .....	24
Gambar 2.12 Tampilan <i>boss battle</i> .....	25
Gambar 2.13 Tampilan <i>kudos</i> .....	25
Gambar 2.14 Tampilan <i>quests</i> .....	26
Gambar 2.15 Tampilan <i>my library</i> .....	27
Gambar 2.16 Tampilan <i>messaging</i> .....	27
Gambar 2.17 Tampilan <i>analytics</i> .....	28
Gambar 2.18 Tampilan <i>class settings</i> .....	28
Gambar 2.19 Tampilan <i>my character</i> .....	29
Gambar 2.20 Tampilan <i>equipment</i> .....	30
Gambar 2.21 Tampilan <i>character dashboard</i> .....	30
Gambar 2.22 Kerangka berpikir.....	33
Gambar 4.1 Diagram respon siswa terhadap indikator pemahaman isi LMS <i>Classcraft</i> .....	50
Gambar 4.2 Diagram respon siswa terhadap indikator pemahaman dan kejelasan informasi materi pada LMS <i>Classcraft</i> .....	52
Gambar 4.3 Diagram respon siswa terhadap indikator kesesuaian tampilan LMS <i>Classcraft</i> .....	53
Gambar 4.4 Diagram respon siswa terhadap indikator motivasi.....	55
Gambar 4.5 Diagram respon siswa terhadap indikator kemenarikan.....	57
Gambar 4.6 Diagram respon siswa terhadap indikator rasa ingin tahu.....	58

Gambar 4.7 Diagram respon siswa terhadap indikator bertanya .....	60
Gambar 4.8 Diagram respon siswa terhadap indikator menanggapi pertanyaan .....	61

## DAFTAR LAMPIRAN

### LAMPIRAN 1 INSTRUMEN PENELITIAN

Lampiran 1A Lembar angket .....	81
Lampiran 1B Uji validitas angket .....	85
Lampiran 1C Lembar observasi .....	91
Lampiran 1D Pedoman wawancara .....	94

### LAMPIRAN 2 TRANSKRIP WAWANCARA

Lampiran 2A Transkrip wawancara guru.....	96
Lampiran 2B Transkrip wawancara siswa 1 .....	100
Lampiran 2C Transkrip wawancara siswa 2 .....	101
Lampiran 2D Transkrip wawancara siswa 3 .....	102
Lampiran 2E Transkrip wawancara siswa 4 .....	103
Lampiran 2F Transkrip wawancara siswa 5.....	104

### LAMPIRAN 3 ANALISIS DATA

Lampiran 3A Sampel hasil angket respon siswa.....	105
Lampiran 3B Tabel tabulasi data angket siswa .....	117
Lampiran 3C Tabel tabulasi data angket kelas V <i>Edelweiss</i> .....	120
Lampiran 3D Tabel tabulasi data angket kelas V <i>Heliconia</i> .....	121
Lampiran 3E Tabel tabulasi data angket kelas V <i>Oleander</i> .....	122
Lampiran 3F Tabel tabulasi data angket kelas V <i>Magnolia</i> .....	123
Lampiran 3G Lembar observasi tanggal 1-5 Agustus 2022.....	124
Lampiran 3H Lembar observasi tanggal 8-12 Agustus 2022.....	128

### LAMPIRAN 4 DOKUMENTASI

Lampiran 4A Dokumentasi <i>tutorial Classcraft</i> bersama guru .....	132
Lampiran 4B Dokumentasi observasi kelas V <i>Edelweiss</i> .....	133
Lampiran 4C Dokumentasi observasi kelas V <i>Heliconia</i> .....	135
Lampiran 4D Dokumentasi observasi kelas V <i>Oleander</i> .....	137
Lampiran 4E Dokumentasi observasi kelas V <i>Magnolia</i> .....	139

### LAMPIRAN 5 SURAT-SURAT DAN LAINNYA

Lampiran 5A Surat izin penelitian .....	141
Lampiran 5B SK pengangkatan dosen pembimbing.....	142
Lampiran 5C Buku Bimbingan .....	143

Lampiran 5D Lembar Perbaikan Skripsi.....	146
---	-----

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2016). Pembelajaran dalam perspektif kreativitas guru dalam pemanfaatan media pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35–49. <https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>
- Akbar, R. F. (2015). Analisis persepsi pelajar tingkat menengah pada sekolah tinggi agama islam negeri Kudus. *Edukasia: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 10(1), 189–209.
- Aljena, S., Andari, K., & Kartini. (2020). Pengaruh reward terhadap motivasi belajar siswa. *Judikdas Borneo*, 1(2), 127–137.
- Amalia, A. Z. (2021). *Pemanfaatan media Classcraft dalam membentuk kedisiplinan belajar siswa Madrasah Aliyah Darul Ulum Tlasih Sidoarjo* [Tesis, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel]. <http://digilib.uinsby.ac.id/51630/>
- Amir, M. T. (2015). *Merancang kuesioner: Konsep dan panduan untuk penelitian sikap, kepribadian & perilaku*. Prenadamedia Group.
- Ananthia, W. (2020). Learning English through stories: Mencipta dongeng pada pembelajaran bahasa inggris di SD, siapa takut? In *Percik-percik pendidikan sekolah dasar* (pp. 211–240). Penerbit UPI Kampus Cibiru.
- Anggraeni, D. (2019). *Efektivitas komunikasi kegiatan roadshow Bank Indonesia melalui program Cikur (Ciri Keaslian Uang Rupiah) terhadap sikap peserta roadshow* [Skripsi, Universitas Komputer Indonesia]. <https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/1582/>
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Arwan, A. Y. (2021). *Deskripsi respon siswa kelas VIII terhadap media pembelajaran Google Classroom pada pembelajaran matematika* [Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Palopo]. <http://repository.iainpalopo.ac.id/id/eprint/3114/>
- Azwar, S. (2021). *Reliabilitas dan validitas*. Pustaka Pelajar.
- Bhuana, G. P., Rizkiani, S., & Aulia, F. (2022). Penggunaan learning management system untuk meningkatkan kemampuan ICT guru Bahasa Inggris di Bandung Barat. *Abdimas Siliwangi*, 5(1), 1–12. <https://doi.org/10.22460/as.v5i1p1-13.6861>
- 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.

- Burns, A., & Siegel, J. (2018). Teaching the four language skills: Themes and issues. In *International perspectives on English language teaching* (pp. 1–17). Palgrave Macmillan. doi.org/10.1007/978-3-319-63444-9
- Carrie, K., & Hariyanto, O. I. B. (2021). Analisis pengaruh komponen kognitif, konatif, dan afektif terhadap niat berkunjung kembali pada restoran cepat saji di kota Batam. *Journal of Business Management Education*, 6(3), 41–48.
- Denilasari, N. (2018). *Pengaruh penggunaan Google Classroom terhadap respon siswa sebagai media pembelajaran* [Skripsi, Universitas Muhammadiyah Jakarta]. <https://ecampus-fip.umj.ac.id/umj/AmbilLampiran?ref=13917&jurusan=&jenis=Item&usinId=false&download=false&clazz=ais.database.model.file.LampiranLain>
- Emda, A. (2018). Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172–182. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>
- Fadilla, D. A., & Nurfadhilah, S. (2022). Penerapan Gamification untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran jarak jauh. *Inovasi Kurikulum*, 19(1), 34–43.
- Farkhatun, U. (2021). *Model pembelajaran hybrid pada masa pandemi COVID-19 di Madrasah Ibtidaiyah Darul Hikmah Bantarsoka* [Tesis, Universitas Islam Negeri Prof. K. H. Saifuddin Zuhri Purwokerto]. <http://repository.iainpurwokerto.ac.id/11224/>
- Fauziah, I., Ernita, Octavia, D. R., & Dwiyanti, M. (2020). Analisis gangguan psikososial dan emosional AUD di RA Nurul Iman Medan Belawan selama pembelajaran berbasis daring. *Kumara Cendekia*, 8(3), 316. <https://doi.org/10.20961/kc.v8i3.44282>
- Fidrayani, & Aulia, I. (2021). Hubungan prokrastinasi akademik dengan hasil belajar peserta didik kelas 5 SD Al-Fath Cirendeui. *Indonesian Psychological Research*, 3(1), 15–22. <https://doi.org/10.29080/ipr.v3i1.491>
- Fitriya, S. M., & Nara, H. (2010). Sikap anak dengan gangguan emosi dan tingkah laku terhadap perilaku asertif di sekolah luar biasa. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 22(XIII), 114–121. <https://doi.org/10.21009/PIP.222.2>
- Fuadah, S. (2020). *Respon kognitif, afektif dan konatif jamaah gereja stasi St Benediktus terhadap tayangan aksi terorisme Surabaya di Youtube* [Skripsi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah]. [https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/51843/1/SIVA\\_UL%20FUADAH-FDK.pdf](https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/51843/1/SIVA_UL%20FUADAH-FDK.pdf)
- Gachkova, M., & Somova, E. (2016). Game-based approach in e-learning. *Education and Research in the Information Society*, 143–152.

[https://www.researchgate.net/publication/342534625\\_Game-based\\_approach\\_in\\_E-learning](https://www.researchgate.net/publication/342534625_Game-based_approach_in_E-learning)

- Grund, A., & Fries, S. (2018). Understanding procrastination: A motivational approach. *Personality and Individual Differences*, 121, 120–130. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2017.09.035>
- Handoyo, A., Afiati, E., Khairun, D., & Prabowo, A. (2021). Prokrastinasi mahasiswa selama masa pembelajaran daring. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 3(1), 355–361.
- Hendryadi. (2017). Validitas isi: Tahap awal pengembangan kuesioner. *Jurnal Riset Manajemen Dan Bisnis*, 2(2), 169–178.
- Indarti, Hidayat, F., Tamimuddin, Efendi, R., Prayitno, W., & Nurul, M. (2016). *E-Learning untuk pengembangan keprofesian berkelanjutan (PKB) guru*. Ditjen GTK Kemdikbud.
- Irma, Y. (2019). *Daya tarik program “kekasih juara” oleh dinas kesehatan kota Bandung (Studi deskriptif mengenai daya tarik program “kekasih juara” oleh dinas kesehatan kota Bandung dalam memberikan pelayanan konseling kepada partisipannya)* [Skripsi, Universitas Komputer Indonesia]. <https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/1614/>
- Islami, A. P. (2020). *Respon siswa terhadap tuturan guru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Margahayu* [Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia]. <http://repository.upi.edu/53291/>
- Jannah, F., Fadly, W., & Aristiawan, A. (2021). Analisis karakter rasa ingin tahu siswa pada tema struktur dan fungsi tumbuhan. *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, 1(1), 1–16. <https://doi.org/10.21154/jtii.v1i1.63>
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran. *Jurnal TICOM*, 5(1), 1–6.
- Lyashenko, M. S., & Malinina, I. A. (2015). The use of learning management system projects for teaching a foreign language in the university. *Procedia Social and Behavioral Science*, 182, 81–88. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.741>
- Mahrani, N., Ritonga, A., Hasibuan, M., & Harahap, S. (2020). Analisis sisi negatif moralitas siswa pada masa pembelajaran jarak jauh. *THORIQTUNA: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 56–63. <https://doi.org/10.47971/tjpi.v3i1.227>
- Maili, S. N. (2018). Bahasa Inggris pada sekolah dasar: Mengapa perlu dan mengapa dipersoalkan. *Jurnal Pendidikan UNSIKA*, 6(1), 23–28.



- Makhin, M. (2021). Hybrid learning: Model pembelajaran pada masa pandemi di SD Negeri Bungurasih Waru Sidoarjo. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3(2), 95–103.
- Maryam, E. W. (2019). *Buku ajar psikologi sosial: Penerapan dalam permasalahan sosial*. UMSIDA Press. <https://press.umsida.ac.id/index.php/umsidapress/article/download/978-602-5914-69-0/843/>
- Maryono, & Wicaksono, B. B. (2018). Pengaruh persepsi terhadap perilaku pencarian informasi di Scopus. *IPTEK-KOM*, 20(2), 137–152. <https://doi.org/10.33164/iptekkom.20.2.2018.137-152>
- McMillan, J., & Schumacher, S. (2014). *Research in education: Evidence-based inquiry* (7th ed.). Pearson Education Limited.
- Membrive, V., & Armie, M. (2020). Beyond gamification: Classcraft as an engagement tool in the teaching of English as a second language. *Education and New Developments 2020*, 73–76. <https://doi.org/10.36315/2020end016>
- Munir. (2010). *Penggunaan learning management system (LMS) di perguruan tinggi: Studi kasus di Universitas Pendidikan Indonesia*. 14(2), 109–119. <https://doi.org/10.21831/cp.v1i1.222>
- Muslim. (2007). Etika dan pendekatan penelitian dalam filsafat ilmu komunikasi (sebuah tinjauan konseptual dan praktikal). *Jurnal Komunikologi*, 4(2), 82–91.
- Nadhiroh, Y. F. (2017). Pengendalian emosi: Kajian religio-psikologis tentang psikologi manusia. *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman*, 2(1), 53–62.
- Nafian, A. (2017). *Hubungan gaya mengajar personal dan interaksional terhadap perkembangan konatif peserta didik pada mata pelajaran fiqih di MI NU Tholibin Tanjungkarang Jati Kudus tahun pelajaran 2016/2017* [Skripsi, STAIN Kudus]. <http://eprints.stainkudus.ac.id/853/>
- Nina, N., Khopipah A, S., Rahmalia, E., Ramadani, A. F., Mirawan, A. K., Chairunnisa, Herdianti, F., Ardilla, A. A., & Wulandari, I. L. (2022). Penerapan learning management system BelajarBareng.id di SMK Negeri 1 Leuwiliang pada masa pandemi COVID-19. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(1), 116–126. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i1.1686>
- Ningrum, C. H. C., Fajriyah, K., & Budiman, M. A. (2019). Pembentukan karakter rasa ingin tahu melalui kegiatan literasi. *Indonesian Values and Character Education Journal*, 2(2), 69–78. <https://doi.org/10.23887/ivcej.v2i2.19436>
- Nini, N. V. (2019). *Respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis Flash pada materi sel kelas XI di SMAN 1 Sandai kabupaten Ketapang*

[Skripsi, Universitas Muhammadiyah Pontianak].  
<http://repository.unmuhpnk.ac.id/812/>

- Nisa, I. F. (2020). Kebijakan dan pelaksanaan pembelajaran Bahasa Inggris untuk SD di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional "Implementasi Merdeka Belajar Berdasarkan Ajaran Tamansiswa,"* 191–199. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/semnas2020/article/view/7510>
- Nurfirdaus, N., & Risnawati. (2019). Studi tentang pembentukan kebiasaan dan perilaku sosial siswa (Studi kasus di SDN 1 Windujanten). *Jurnal Lensa Pendas*, 4(1), 36–46. <https://doi.org/10.33222/jlp.v4i1.486>
- Nurrahmi, F., & Putra, F. G. (2019). Stereotip dan komunikasi interpersonal antara etnis Aceh dan etnis Tionghoa. *Jurnal Studi Komunikasi*, 3(2), 199–214. <https://doi.org/10.25139/jsk.3i2.1473>
- Pier, L., Christian, M., Tymeson, H., & Meyer, R. H. (2021). *COVID-19 impacts on student learning: Evidence from interim assessment in California* (Policy Analysis Fo California Education) [Analisis Pendidikan]. <https://edpolicyinca.org/publications/covid-19-impacts-student-learning>
- Rakhmat, J. (2018). *Psikologi komunikasi (Edisi revisi)*. Simbiosis Rekatama Media.
- Ramdhani, T., Suharta, I. G. P., & Sudiarta, I. G. P. (2020). Pengaruh model pembelajaran hybrid learning berbantuan Schoology untuk meningkatkan prestasi belajar matematika siswa kelas XI IPS 1 SMAN 2 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Matematika Undiksha*, 11(2), 62–68. <https://doi.org/10.23887/jjpm.v11i2.24967>
- Riduwan. (2006). *Dasar-dasar statistika*. Alfabeta.
- Riduwan. (2019). *Belajar mudah penelitian untuk guru-karyawan dan peneliti pemula*. Alfabeta.
- Rivera-Trigueros, I., & Sánchez-Pérez, M. (2020). Classcraft as a resource to implement gamification in english-medium instruction. *Teacher Training for English-Medium Instruction in Higher Educarion*, 356–371. <https://doi.org/10.4018/978-1-7998-2318-6.ch017>
- Sanchez, E., Young, S., & Jouneau-Sion, C. (2017). Classcraft: From gamification to ludicization of classroom management. *Education and Information Technologies*, 22(2), 497–513. <https://doi.org/10.1007/s10639-016-9489-6>
- Sari, N. (2011). *Hubungan antara kemauan belajar dengan prestasi belajar siswa akomodasi perhotelan di SMK Karya Rini Yogyakarta* [Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta]. <https://eprints.uny.ac.id/30813/>

- Sipone, S., Abella-Garcia, V., Rojo, M., & dell'Olio, L. (2021). Using classcraft to improve primary school students' knowledge and interest in sustainable mobility. *Sustainability*, *13*(17), 1–21. <https://doi.org/10.3390/su13179939>
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (2nd ed.). Alfabeta.
- Sukanti. (2011). Penilaian afektif dalam pembelajaran akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, *IX*(1), 74–82.
- Sulistiyorini, L. (2020). Studi literatur analisis kelebihan dan kekurangan LMS terhadap pembelajaran berbasis proyek pada mata pelajaran pemrograman web di SMK. *Jurnal IT-EDU*, *5*(1), 171–181.
- Susila, I. (2020). Utilization of classcraft in developing positive student behavior. *Journal of Education Technology*, *4*(4), 510–515. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i4.29611>
- Tampubolon, R. A., Sumarni, W., & Utomo, U. (2021). Pengaruh pembelajaran daring dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(5), 3125–3133. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1291>
- Wari, Y. D. (2017). *Hubungan persepsi dan sikap siswa kelas V pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) di SD Negeri Karamloko 1* [Skripsi, Universitas Sanata Dharma]. <http://repository.usd.ac.id/18469/>
- Wicaksono, A., & Kusuma, W. (2021). Tingkat keunggulan beberapa LMS dalam pembelajaran daring pada masa pandemi COVID-19. *Jurnal Syntax Admiration*, *2*(8), 1374–1383.
- Wijaya, I. K. (2015). Pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar. *BAHTERA : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, *14*(2), 120–128. <https://doi.org/10.21009/BAHTERA.142.02>
- Winaryati, E. (2020). *Action research dalam pendidikan (antara teori dan praktik)*. Unimus Press. <http://repository.unimus.ac.id/id/eprint/3601>
- Woy, C. M., Rembang, M., & Onsu, R. R. (2019). Analisis sikap mahasiswa ilmu komunikasi konsentrasi jurnalistik Fispol UNSRAT terhadap isi berita akun anonim kehidupan artis di Instagram. *ACTA Diurna Komunikasi*, *8*(2), 1–11.
- Wulansari, N. H., & Manoy, J. T. (2021). Pengaruh motivasi dan minat belajar siswa terhadap prestasi belajar matematika selama study at home. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika Dan Sains*, *4*(2), 72–81. <https://doi.org/10.26740/jppms.v4n2.p72-81>
- Ying, S., & Surat, S. (2021). Keberkesanan classcraft berbasis mobile game terhadap motivasi dan pencapaian akademik pembelajaran generasi alpha.

*International Journal of Advanced Research in Islamic Studies and Education*, 1(4), 58–79.

Zuchdi, D. (1995). Pembentukan sikap. *Cakrawala Pendidikan*, XIX(3), 51–63.

### **Referensi Online**

Hussen, R. R. (2021). *Kelebihan dan kekurangan LMS (learning management system)*. Campus Digital. <https://campusdigital.id/artikel/kelebihan-dan-kekurangan-lms-learning-management-system?ref=farisfanani>

Kementrian Pendidikan Budaya Riset dan Teknologi. (2022). *Keputusan menteri pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi Republik Indonesia nomor 56/M/2022 tentang pedoman penerapan kurikulum dalam rangka pemulihan pembelajaran*. [https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/salinan\\_20220215\\_093900\\_Salinan%20Kepmendikbudristek%20No.56%20ttg%20Pedoman%20Penerapan%20Kurikulum.pdf](https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/salinan_20220215_093900_Salinan%20Kepmendikbudristek%20No.56%20ttg%20Pedoman%20Penerapan%20Kurikulum.pdf)

Kementrian Pendidikan, Budaya, Riset, dan Teknologi. (2021). *Dorong pemulihan pembelajaran di masa pandemi, kurikulum nasional siapkan tiga opsi*. <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2021/12/dorong-pemulihan-pembelajaran-di-masa-pandemi-kurikulum-nasional-siapkan-tiga-opsi>