

Efektivitas Aplikasi Kippin School 4.0 Untuk Menambah Semangat Belajar Siswa SD / MI

M. Dwi Prastiawan¹, Kristina Gita Permatasari²

STAI Muhammadiyah Blora^{1, 2}

dprastiawan08@gmail.com , kristinagita@gmail.com

| Article History: | Submitted | Received | Revised | Accepted |
|------------------|------------------|----------|---------|--------------|
| | 02 Februari 2024 | - | - | 22 Juni 2024 |

Abstract

The results of this research aim to analyze the development of enthusiasm for learning in class VI students of Madrasah Ibtidaiyah Negeri Blora at home. The method used in this research is a quantitative approach using interview and observation techniques. Interview conducted with sixth grade teacher. This research was carried out at Madrasah Ibtidaiyah Negeri Blora, using 30 grade VI students as subjects. At class meetings, there are 3 stages, namely socialization, implementation and reflection. Based on the research results, it was found that 85% of the 30 students were able to download the application smoothly. Furthermore, 95% of the 30 students were able to use the application well and have fun. So the Kippin School application in student learning at home is able to foster student enthusiasm and motivation for learning.

Keyword: Effectiveness, Kippin School 4.0 Application, Enthusiasm for Learning

Abstrak

Hasil penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perkembangan semangat belajar siswa kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Negeri Blora. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kuantitatif dengan teknik wawancara dan observasi. Wawancara yang dilakukan kepada guru kelas VI. Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Blora, menggunakan 30 siswa kelas VI sebagai subjek. Pada pertemuan di kelas, terdiri 3 tahap yaitu sosialisasi, pelaksanaan dan refleksi. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh 85% dari 30 peserta didik yang dapat mengunduh aplikasi tersebut dengan lancar. selanjutnya 95% dari 30 peserta didik yang bisa menggunakan aplikasi tersebut dengan baik dan menyenangkan. Jadi aplikasi Kippin School dalam pembelajaran peserta didik di rumah mampu menumbuhkan semangat dan motivasi belajar peserta didik.

Kata Kunci: Efektivitas, Aplikasi Kippin School 4.0, Semangat Belajar

Pendahuluan

Belajar adalah suatu proses yang ada di sekolah untuk menghasilkan perubahan tingkah laku berupa aspek afektif, kognitif dan psikomotorik. Dalam kegiatan belajar ini guru dan siswa harus saling memiliki keaktifan dan komunikasi yang interaktif supaya menghasilkan keberhasilan belajar yang

telah ditentukan (Djamarah & Zain, 2019). Keberhasilan pembelajaran di sekolah dapat dilihat dari prestasi belajar siswa dan seberapa jauh siswa dapat menerima dan memahami apa yang sudah disampaikan oleh guru. selain itu, faktor yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran yaitu guru dalam menerapkan model dan media pembelajaran saat membuat rancangan untuk kegiatan belajar (Permatasari, 2024). Media pembelajaran sendiri berfungsi untuk memperjelas informasi yang disampaikan oleh guru, sehingga dapat meningkatkan kegiatan mengajar dan hasil belajar siswa (Bayu 2023).

Pada saat ini pendidikan mempunyai peran penting bagi suatu bangsa. Pendidikan adalah salah satu bentuk dari perwujudan seni dan budaya manusia yang dinamis akan perubahan dan perkembangan (Suwoko; et al., 2024). Perubahan dan perkembangan ini yang harusnya sejalan dengan budaya kehidupan yang sudah berubah. Pendidikan bisa juga menjadi jalan untuk meningkatkan sumber daya manusia di indonesia, didalam pendidikan ada aspek spiritual, pengetahuan dan keterampilan yang mengikuti perkembangan bangsa (Firdaus & Asmali, 2021). Dengan adanya perkembangan teknologi digital maka pembelajaran akan lebih efektif dan efisien jika menggunakan model dan media pembelajaran yang inovatif agar tercapai hasil belajar yang maksimal (Permatasari, 2022). Adanya perkembangan zaman maka pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif sangat diperlukan untuk meningkatkan semangat dan hasil belajar siswa.

Menurut pengamatan guru, banyak siswa yang memiliki *smartphone* tetapi hanya digunakan untuk bersosial media dan bermain game. Banyak yang belum mengetahui *smartphone* bisa juga digunakan dalam dunia pendidikan misal aplikasi edukasi. Ini menjadi salah satu tantangan bagi guru untuk meningkatkan belajar siswa dirumah dengan memanfaatkan media *smartphone* (Ismail & Alexandro, 2021). Salah satu aplikasi edukasi ini bernama kipin school 4.0. aplikasi edukasi ini salah satu aplikasi yang masih jarang digunakan, padahal bisa digunakan di manapun berada. Didalam aplikasi edukasi ini berisi buku, video, latihan soal dan komik literasi. Penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan agar peserta didik mampu belajar mandiri di rumah dan menguasai materi (Ningsih & Wardani, 2021).

Aplikasi edukasi kipin school 4.0 merupakan aplikasi berbasis android yang didalamnya memiliki banyak materi pembelajaran kurikulum merdeka (dari buku, video pembelajaran, latihan soal, dan literasi) salah satunya untuk jenjang SD/MI serta sudah tersedia ujian online. Penerapan aplikasi kipin school 4.0 dapat dilakukan siswa dirumah dengan menggunakan *smartphone* dan *laptop*. Salah satu keuntungan aplikasi ini adalah siswa dirumah mendapatkan materi pembelajaran kurikulum merdeka yang setiap bulannya diupdate secara gratis, dan mempermudah guru dalam memberikan tugas (Miftah & Rokhman, 2022). Aplikasi berbasis android ini baik digunakan dalam media pembelajaran dirumah maupun disekolah dengan memanfaatkan *smartphone* sehingga dapat menumbuhkan semangat belajar para siswa (Pratiwi, 2023). Berdasarkan uraian diatas maka diperlukan penelitian ini dengan tujuan untuk menumbuhkan semangat belajar siswa SD/MI dengan menggunakan aplikasi kippin school.

A. Metode

Pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan melalui teknik wawancara dan observasi. Instrumen pengumpulan data dilakukan dengan wawancara bersama guru kelas VI dan observasi langsung pada peserta didik kelas VI dalam penggunaan aplikasi kippin school pada saat aktifitas belajar peserta didik.

Penelitian ini dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Blora pada peserta didik kelas VI sebagai subjek dengan jumlah 29 peserta didik. Alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan

observasi dan angket. Dengan penggunaan aplikasi kippin school 4.0 diharapkan dapat menunjang pembelajaran karena tujuan penelitian ini selain memanfaatkan aplikasi kippin school sebagai media pembelajaran adalah untuk menambah semangat belajar peserta didik.

Pada bagian ini ditulis secara singkat, padat, jelas, tetapi mencakupi sehingga dapat direplikasi. Bagian ini berisikan pendekatan penelitian, subjek, rancangan penelitian, penggunaan instrumen, teknik pengumpulan data dan analisis data namun bukan merumuskan teori. Jika perlu dicantumkan tabel kisi-kisi instrumen, bahan yang digunakan, dan atau rumus-rumus statistika yang tidak umum digunakan. Selanjutnya, bagian ini juga ditulis sebanyak 10%-15% untuk penelitian kualitatif, kuantitatif, dan mixed method dari badan artikel, menggunakan huruf *Times New Roman* ukuran 12, spasi 1,5 dan line spasi options before and after 0 pt.

B. Hasil dan Pembahasan

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik. Menurut Latuheru media berarti bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa berlangsung secara tepat dan berdaya guna. Media pembelajaran memiliki manfaat besar dalam memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran (Gumilar, 2023).

Pada zaman sekarang peran guru bukan sebagai satu-satunya sumber belajar tetapi lebih besar berperan sebagai fasilitator. Guru sebagai fasilitator seharusnya bisa memfasilitasi apa yang dibutuhkan peserta didik dalam proses belajar dimanapun dan kapanpun (Hediyati & Darmansyah, 2021). Proses belajar mengajar akan lebih efisien dan efektif ketika dalam proses pembelajaran didukung dengan media pembelajaran yang sesuai (Ritonga & Nursyafitri, 2022). Penyediaan media yang tepat sangat diperlukan untuk menunjang pengembangan potensi yang dimiliki peserta didik secara maksimal karena peserta didik akan lebih mudah dalam memahami materi jika ada media yang mendukung saat proses belajar.

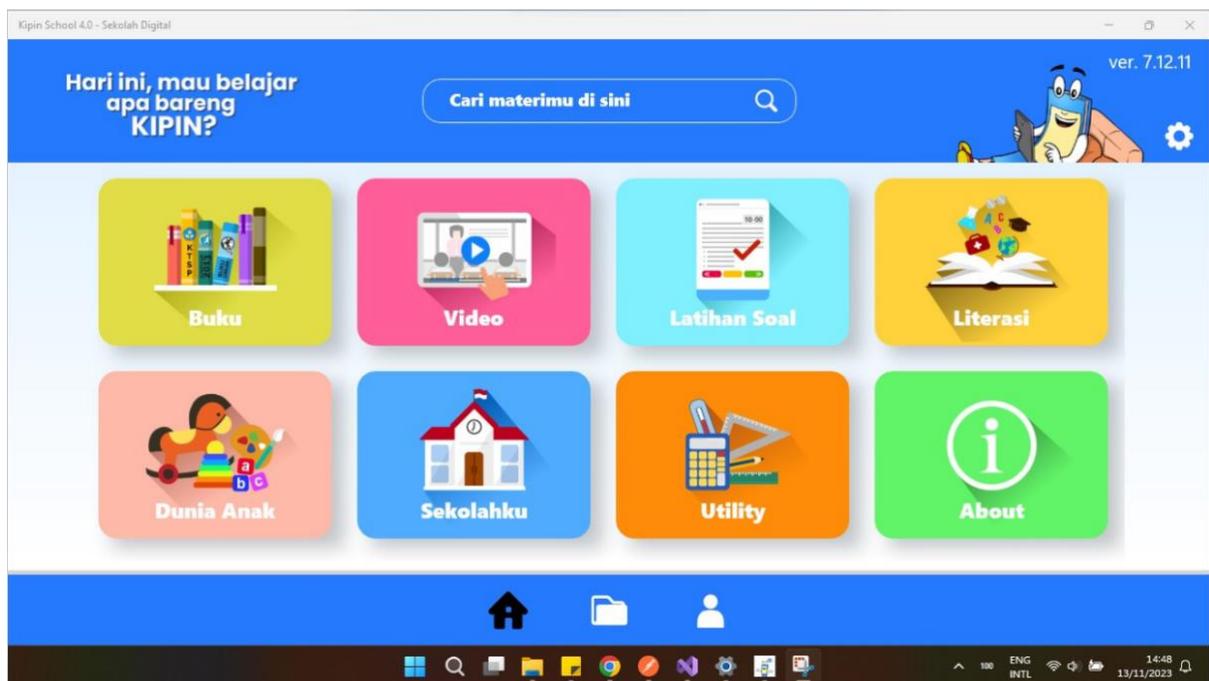
Adanya kemajuan ilmu pengetahuan teknologi dan komunikasi saat ini, maka pembelajaran dapat dilakukan dengan berbasis internet dan media elektronik yang diterapkan (Alfansyur, 2019). Sistem ini dikenal dengan *elektronik learning* /e-learning yang dapat digunakan untuk mengatasi pendidikan di Indonesia. E-learning merupakan pembelajaran yang menggunakan video, audio dan perangkat computer (Miftah & Rokhman, 2022). Didalam e-learning tidak hanya menyajikan materi pelajaran tetapi juga menyediakan software yang bisa mengatur percakapan antara guru dan peserta didik. E-learning diharapkan bisa membantu meningkatkan mutu pendidikan karena bisa digunakan dimanapun dan kapanpun.

Kippin school 4.0 adalah salah satu aplikasi yang berisi tentang materi pembelajaran tidak hanya materi kurikulum 2013 tetapi juga kurikulum merdeka (buku, video pembelajaran, latihan soal dan komik literasi) baik untuk jenjang SD, SMP, SMA dan SMK. Kelebihan menggunakan aplikasi ini adalah peserta didik mendapatkan materi yang lengkap sesuai dengan kurikulum, bisa menonton video pembelajaran dan membaca komik literasi secara gratis (Afrianti et al., 2023). Bagi Guru dapat mempermudah dalam waktu pelaksanaan ujian secara otomatis, dan dilakukan secara langsung di smartphone. Sedangkan bagi sekolah, aplikasi ini dapat digunakan untuk melakukan ujian harian, ujian

dan sebagainya dengan kecepatan mengolah data yang akurat sehingga memudahkan sekolah. Tampilan aplikasi kippin school 4.0 versi android *smartphone* dan versi laptop disajikan pada Gambar 1 dan Gambar 2.



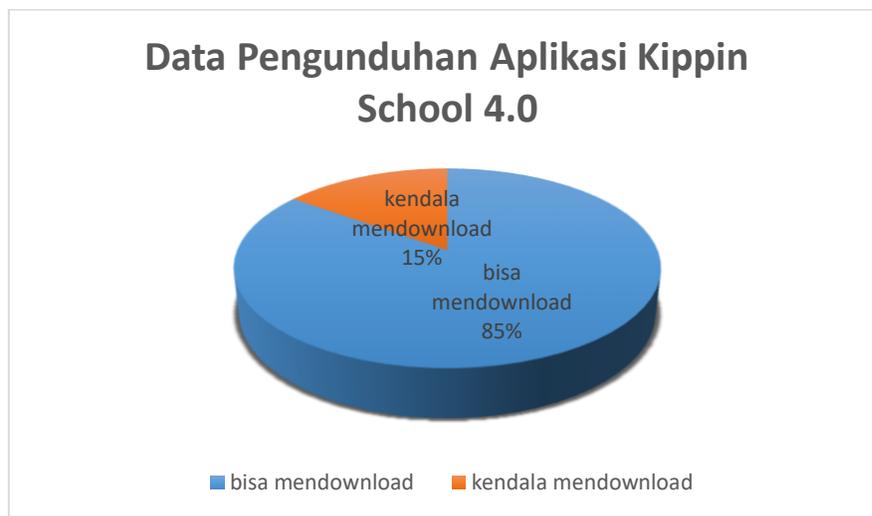
Gambar 1. Aplikasi kippin School Versi Android



Gambar 2. Aplikasi Kippin School Versi Laptop

Aplikasi kippin school 4.0 dilengkapi dengan menu “download” yang dapat digunakan untuk mendownload materi dan bisa dibaca tanpa harus menggunakan jaringan internet. Aplikasi ini hanya membutuhkan jaringan *internet* dan *smartphone* lebih mudah dibawa tanpa harus membawa banyak buku pelajaran.

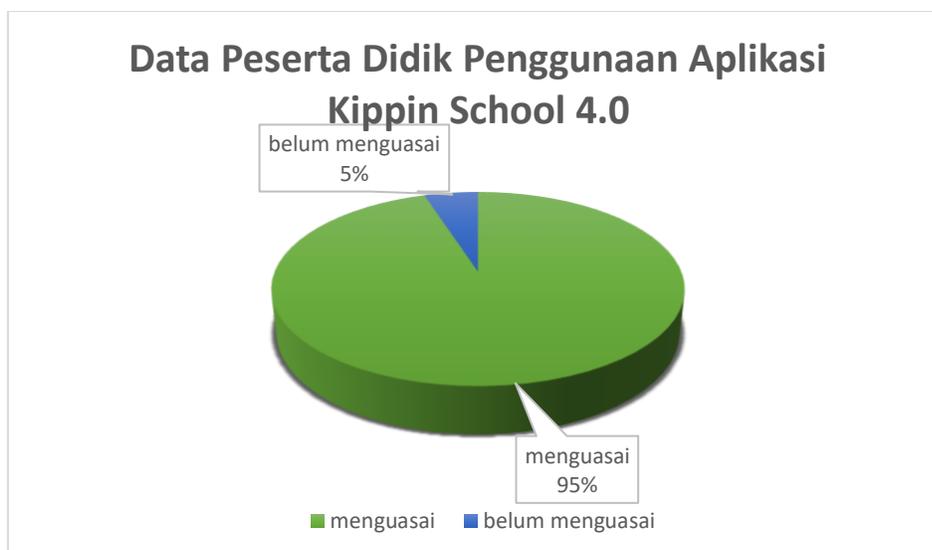
Pada saat berada di MIN Blora peneliti menjelaskan mengenai aplikasi kippin school 4.0 dan mengajari bagaimana caranya untuk menggunakan dan mendownload aplikasi kippin school. Peneliti menggunakan bantuan layar proyektor untuk menjelaskan kepada peserta didik agar lebih memudahkan dalam menyampaikan penjelasan mengenai aplikasi kippin school 4.0. kemudian peserta didik mendownload aplikasi kippin school dirumah dengan arahan yang sudah dijelaskan peneliti. Untuk memudahkan peneliti mengetahui perkembangan peserta didik dalam menggunakan aplikasi kippin school maka dibuatlah grup whatsApp. Data pengunduhan aplikasi disajikan pada Gambar 3 berikut:



Gambar 3. Data Pengunduhan Aplikasi Kippin School 4.0

Hasil dari analisis data pada gambar 2 bahwa terdapat 15% peserta didik yang gagal mengunduh dikarenakan keterbatasan jaringan internet saat mendownload aplikasi dan 85% berhasil mengunduh dan menggunakan aplikasi kippin school sehingga dapat menambah semangat dalam belajar dirumah.

Penggunaan aplikasi kippin school saat berada di rumah diharapkan peserta didik mampu mempelajari materi yang ada di aplikasi ataupun menonton video pembelajaran yang ada sesuai mata pelajaran dan jenjang kelasnya. Kemudian peserta didik bisa mencoba untuk mengerjakan latihan soal yang ada di dalam aplikasi. Setelah pengunduhan aplikasi maka terdapat analisis data yang disajikan pada Gambar 4.



Gambar 4. Data Penggunaan Aplikasi Kippin School 4.0

Berdasarkan data diatas pada gambar 4, diketahui bahwa 95% siswa berhasil menggunakan dan menguasai aplikasi Kippin School 4.0 saat dirumah. Peserta Didik mampu menggunakan Aplikasi ini dengan mudah dan lancar. Mereka dapat membaca materi yang ada di aplikasi, menonton video pembelajaran dan membuka literasi yang ada di dalam aplikasi ini. Tetapi ada peserta didik yang bisa mengerjakan latihan soal dan ada yang belum bisa mengerjakan latihan soal, dikarenakan latihan soal di Aplikasi ini berbayar sehingga ada peserta didik yang keberatan. Jadi peneliti tidak menyarankan untuk sampai mengerjakan latihan soal.

C. Simpulan

Berdasarkan penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa ada semangat belajar menggunakan aplikasi Kippin School 4.0 pada peserta didik kelas VI di MIN Blora semester Ganjil tahun pelajaran 2023/2024. Peserta didik mampu menguasai materi yang ada di aplikasi Kippin School 4.0 dengan mudah. Diperoleh 85% dari 29 peserta didik yang dapat mengunduh aplikasi tersebut dengan lancar dan 95% dari 30 peserta didik yang bisa menggunakan aplikasi tersebut dengan baik dan menyenangkan. Jadi aplikasi Kippin School dalam pembelajaran peserta didik di rumah mampu menumbuhkan semangat dan motivasi belajar peserta didik.

Daftar Pustaka

- Afrianti, D., Candra, I., Sriwahyuningsih, V., & Artikel, I. (2023). *PELATIHAN MENINGKATKAN KUALITAS GURU PAUD DENGAN. 1.*
- Alfansyur, A. (2019). *PEMANFAATAN MEDIA BERBASIS ICT “ KAHOOT ” DALAM PEMBELAJARAN PPKN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI.*
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2019). *Strategi Belajar Mengajar.* Rineka Cipta.
- Eko Bayu Gumilar. (2023). *PROBLEMATIKA PEMBELAJARAN IPA PADA KURIKULUM. 2.* <http://jurnal.staimuhblora.ac.id/index.php/pedagogy/article/view/159/141>
- Eko Bayu Gumilar, & Kristina Gita Permatasari. (2022). *Pemanfaatan Aplikasi Game Edukasi IPA*

- (GEMPA) dalam Pembelajaran IPA Pada Mahasiswa Prodi PGMI. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 12(2), 177–184. <https://doi.org/10.37630/jpm.v12i2.570>
- Eko Bayu Gumilar, & Kristina Gita Permatasari. (2024). Application of Games-Based Mathematics Learning in the Preschool-Elementary Transition. *Journal of Insan Mulia Education*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.59923/joinme.v2i1.78>
- Firdaus, M., & Asmali, A. (2021). Pengembangan instrumen penilaian berbasis literasi sains. *Kemendikbudristek*.
- Gumilar, E. B., & Permatasari, K. G. (2023). Penerapan Profil Pelajar Pancasila dalam Pembelajaran Kurikulum Merdeka Pada MI / SD. 8, 169–183. <https://doi.org/10.32505/azkiya.v>
- Hediyati, N., & Darmansyah, R. (2021). PEMANFAATAN GOOGLE MEET SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN LABOR PEKANBARU ERA PANDEMI. 62–74.
- Ismail, M. N., & Alexandro, R. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Online Di Saat Pandemi Covid-19. 12(1), 37–46.
- Miftah, M., & Rokhman, N. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. 1(4), 412–420.
- Ningsih, R. A. P., & Wardani, N. S. (2021). Pengembangan Aplikasi Keliling Nusantara sebagai Media Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. 5(4).
- Pratiwi, V. D. (2023). PENGARUH APLIKASI KIPIN SCHOOL 4 . 0 . TERHADAP HASIL BELAJAR PPKN. 12(1), 24–28.
- Ritonga, R., & Nursyafitri, D. (2022). Analisis Penggunaan Media pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Tema 4 Berbagai Pekerjaan di Kelas IV SDS Yasporbi III. 6, 13758–13761.
- Suwoko,; Setiaji, B., Waston,; Maulana, H. K., Muthoifin,; & Gumilar, E. B. (2024). FAMILY EDUCATION TO IMPROVE THE QUALITY OF HUMAN RESOURCES AND SUSTAINABLE DEVELOPMENT IN SAMARINDA 1 INTRODUCTION Education is one of the key factors in the formation of quality human resources . However , education is not only limited to the school envi. 1–19. <https://rgsa.openaccesspublications.org/rgsa/article/view/5716>