

# Implementasi Aplikasi Education (Kipin School 4.0) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar di Rumah Siswa Kelas V MIN 1 Pati Berbasis Android

Siti Nur Wafiqoh<sup>1✉</sup> & Aninditya Sri Nugraheni<sup>2</sup>

Prodi PGSD, UIN Sunan Kalijaga, Indonesia

✉ E-mail: 21104080031@student.uin-suka.ac.id

---

## Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis perkembangan keaktifan dan motivasi untuk belajar para siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 01 Pati di rumah. Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 01 Pati dengan subjek semua siswa kelas V tahun ajaran 2021/2022 sebanyak 32 siswa. Penelitian ini menggunakan metode penelitian observasi kelas, studi kepustakaan atau library research dan wawancara. Pada pertemuan di kelas, terdise dari 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Tahap selanjutnya dengan menggunakan group whatsapp untuk memantau dan mengetahui perkembangan siswa dalam menggunakan aplikasi Edukasi Kipin School 4.0. Berdasarkan hasil penelitian,. diperoleh 80 % dari jumlah 32 siswa kelas V yang bisa mengunduh aplikasi tersebut dengan mudah dan cepat. Selanjutnya 90 % dari siswa yang bisa menggunakan aplikasi dengan mudah dan menyenangkan. Jadi, media aplikasi edukasi Kipin School 4.0 dalam penggunaan pembelajaran di rumah dapat meningkatkan keaktifan dan motivasi para siswa untuk belajar dengan menyenangkan di rumah.

**Kata Kunci:** Aplikasi Education Kipin School 4.0; Motivasi Belajar; Android

## Abstract

*The purpose of this study was to analyze the development of activeness and motivation for learning in Class V of Madrasah Ibtidaiyah Negeri 01 Pati at home. This research was conducted at Madrasah Ibtidaiyah Negeri 01 Pati with 32 students as the subject of all fifth grade students in the 2021/2022 academic year. This research uses class observation research methods, literature studies or library research and interviews. In class meetings, there are 4 stages, namely planning, implementation, observation and reflection. The next stage is to use the WhatsApp group to monitor and find out the progress of students in using the Kipin School 4.0 Education application. Based on the research results,. obtained 80% of the 32 students of class V who can download the application easily and quickly. Furthermore, 90% of students can use the application with ease and fun. So, the Kipin School 4.0 educational application media in the use of learning at home can increase the activity and motivation of students to learn fun at home.*

**Keyword:** Kipin School 4.0 Education application; Learning Motivation; Android

## PENDAHULUAN

Belajar merupakan proses pendidikan disekolah dengan tujuan agar menghasilkan perubahan tingkah laku meliputi efektif, kognitif dan psikomotor. Kegiatan ini memerlukan partisipasi, keaktifan serta komunikasi interaktif antara siswa dan guru agar menghasilkan keberhasilan yang ditentukan. Keberhasilan pembelajaran di sekolah ditentukan oleh pemahaman konsep, penguasaan materi dan prestasi belajar para siswanya. Selain itu, faktor keberhasilan pembelajaran juga ditentukan oleh guru dengan penerapan model dan media pembelajaran yang digunakan untuk merancang pembelajaran dan merencanakan aktifitas belajar mengajar. Manfaat media pembelajaran sendiri adalah untuk memperjelas informasi sehingga dapat meningkatkan proses dan hasil belajar serta dapat menimbulkan motivasi untuk aktif dalam belajar.

Pada era Revolusi Industri 4.0 saat ini, tantangan dalam bidang pendidikan memegang peranan penting suatu bangsa. Pendidikan adalah cara mengembangkan potensi sumber daya dengan cara pengajaran. Sesuai Undang-undang pasal 3 tentang fungsi dan tujuan pendidikan nasional adalah meningkatkan kemampuan dan watak yang bermanfaat dalam peradaban bangsa. Tujuan inilah yang mendasari untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia yang dilakukan dengan melakukan pembaharuan dalam pembelajaran dengan cara penerapan media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa agar tercapainya hasil belajar yang maksimal. Seiring dengan perkembangan teknologi digital, maka pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital yang efektif, inovatif dan efisien dibutuhkan untuk meningkatkan hasil belajar para siswa.

Berdasarkan hasil observasi, banyak siswa yang mempunyai smartphone hanya digunakan untuk bersosial media dan bermain game. Siswa belum paham sepenuhnya bahwa smartphone bermanfaat di

dalam dunia pendidikan contohnya banyak aplikasi edukasi terutama untuk kelas V. Hal ini, menjadi tantangan bagi guru untuk bisa meningkatkan kemampuan siswanya dalam memanfaatkan smartphone sebagai media pembelajaran di rumah. Salah satu media pembelajaran yang menarik dan lengkap berbasis android adalah memanfaatkan aplikasi edukasi Kipin School 4.0. Aplikasi edukasi ini masih jarang digunakan walaupun gratis, bisa digunakan di laptop maupun smartphone dan bisa dilaksanakan dimanapun berada. Aplikasi edukasi ini, sebagai media pembelajaran yang lengkap dengan materi di buku, video, latihan soal serta literasi diharapkan dapat memanfaatkan media tersebut di rumah dengan menyenangkan. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dirumah melalui penerapan media edukasi Kipin School 4.0.

Kipin School 4.0 adalah aplikasi pendidikan berbasis android yang berisi materi pembelajaran K13 (buku pelajaran sekolah, video pembelajaran sekolah, latihan soal dan komik literasi) salah satunya diperuntukkan pada jenjang SD dan dilengkapi sistem ujian online. Penerapan aplikasi edukasi Kipin School dapat dilakukan siswa di rumah dengan menggunakan perangkat elektronik yang dimiliki seperti smartphone dan laptop. Keuntungan dari aplikasi ini adalah siswa akan mendapatkan materi pendidikan lengkap sesuai dengan kurikulum 2013 yang telah di update setiap bulannya secara gratis dan memudahkan guru untuk memberikan tugas dan dapat menentukan waktu pelaksanaan secara otomatis melalui smartphone yang dilengkapi dengan security agar siswa tidak curang. Pembelajaran berbasis android ini, memiliki potensi yang baik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran di rumah karena efektif dan dapat meningkatkan motivasi belajar para siswa.

Permasalahan di atas menunjukkan perlunya dilakukan penelitian dengan tujuan untuk mengetahui implementasi Aplikasi

Education (Kipin School 4.0) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar di Rumah pada Siswa Kelas V MIN 1 Pati Berbasis Android.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran di rumah melalui media aplikasi edukasi Kipin School 4.0. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas V MIN 1 Pati dan dilakukan pada tanggal 28 Mei 2022. Instrumen pengumpulan data adalah wawancara ke salah satu guru dan observasi pelaksanaan proses pembelajaran melalui aplikasi edukasi Kipin School 4.0, sedangkan teknis analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan menggunakan kriteria pencapaian.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Media dalam bahasa latin berarti perantara atau pengantar. Menurut Gerlach dan Ely media berarti materi, manusia atau kejadian yang bisa membuat siswa mendapatkan pengetahuan dan keterampilan. Sedangkan pengertian secara luas menurut Oemar Hamalik media pembelajaran adalah metode, alat dan teknik yang digunakan untuk mengefektifkan interaksi dan komunikasi antara siswa dan guru dalam proses pengajaran di sekolah.

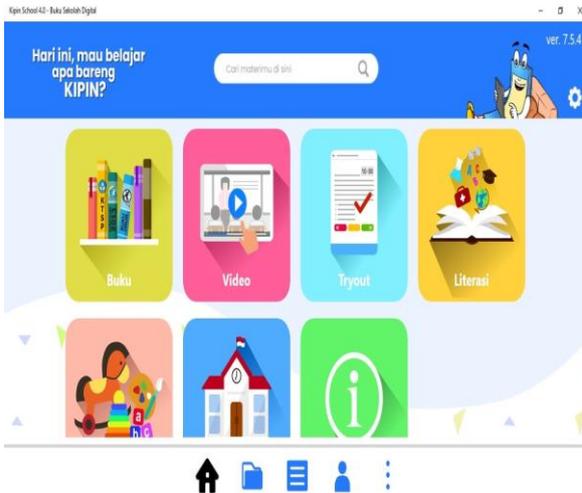
Dalam paradigme sekarang, peran guru bukanlah sebagai satu-satunya sumber belajar tapi sebagian besar hanya berperan sebagai fasilitator. Dan sebagai fasilitator, guru seharusnya dapat memfasilitasi siswanya agar dapat belajar dimanapun dan kapanpun jika merasa diperlukan. Proses mengajar akan berjalan dengan efektif dan efisien jika didukung oleh media yang menunjang. Penyediaan media yang kondusif diperlukan untuk pengembangan potensi siswa secara optimal karena siswa akan lebih terangsang jika ada media yang mendukung

proses interaksi siswa. Semakin banyak siswa disuguhkan dengan media dan sarana prasarana, maka semakin besar nilai pendidikan yang mampu diserap siswa.

Dengan kemajuan *Information Communication Technology* (ICT) saat ini, memungkinkannya sarana pembelajaran online melalui internet dan media elektronik lainnya diterapkan. Konsep ini lebih dikenal dengan *elektronik learning/e-learning* yang merupakan salah satu cara untuk mengatasi masalah pendidikan di Indonesia. E-learning merupakan pembelajaran yang menggunakan jasa video, audio dan perangkat komputer. Konsep e-learning tidak hanya menyediakan materi pelajaran secara online, tetapi juga adanya sistem berupa software yang mengatur interaksi antara siswa dan guru secara langsung atau tertunda. E-learning diharapkan dapat membantu meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Maka e-learning menjadi salah satu media pendidikan jarak jauh yang dapat meningkatkan prestasi belajar, meningkatkan efisiensi, pemerataan pendidikan dan mengatasi kekurangan tenaga pendidikan.

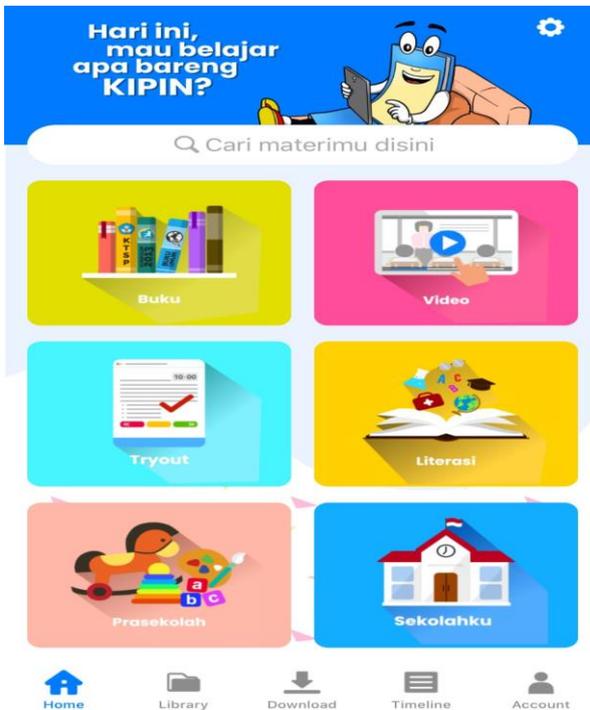
### **Kipin School 4.0**

Kipin School 4.0 merupakan sebuah mobile aplikasi edukasi yang berisi tentang materi pembelajaran Kurikulum 2013 (buku, video, latihan soal dan komik literasi) untuk jenjang SD, SMP, SMA dan SMK. Keuntungan menggunakan aplikasi tersebut bagi siswa adalah akan mendapatkan materi lengkap sesuai dengan kurikulum, bisa menonton video pembelajaran dan literasi komik secara gratis. Bagi guru, akan membantu menentukan waktu pelaksanaan ujian secara otomatis, dapat dilakukan menggunakan smartphone dan dilengkapi dengan security yang lengkap. Sedangkan bagi sekolah, aplikasi ini bisa untuk melaksanakan ulangan harian, ujian dll dengan kecepatan mengolah hasil nilai yang akurat untuk memudahkan sekolah. Tampilan aplikasi kipin school 4.0 versi laptop dapat dilihat pada gambar 1 berikut.



**Gambar 1.** Aplikasi Kipin School 4.0 melalui Laptop

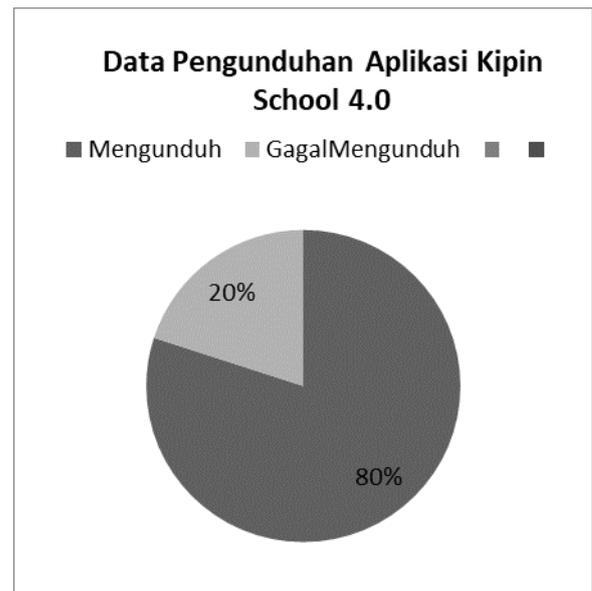
Kipin School 4.0 dilengkapi dengan teknologi “Download and go” dimana bisa mengunduh ribuan materi cukup satu kali menggunakan internet dan setelah itu dapat digunakan tanpa menggunakan internet. Aplikasi edukasi ini hanya butuh jalur internet dan *smartphone* atau laptop yang memudahkan siswa tanpa harus membawa banyak buku ke sekolah. Adapun tampilan untuk versi *smartphone* dapat dilihat pada gambar 2.



**Gambar 2.** Aplikasi Kipin School 4.0 melalui Android

Penelitian ini dilakukan di MIN 1 Pati pada kelas V yang berjumlah 32 siswa pada tanggal 28 Mei 2022. Pada pertemuan ini peneliti memberikan arahan dan sedikit materi tentang aplikasi Kipin School 4.0 kepada siswa agar mengetahui lebih jelas tentang aplikasi tersebut. Peneliti menjelaskan tentang Kipin School 4.0 secara terperinci melalui alat bantu proyektor agar semua siswa bisa memahaminya dengan jelas.

Selanjutnya, waktu di rumah siswa diharapkan untuk mengunduh aplikasi Kipin School 4.0 dan menggunakannya sesuai yang dijelaskan peneliti. Peneliti menggunakan grup whatsapp untuk mengetahui perkembangan siswa dalam menggunakan Kipin School 4.0. Adapun data pengunduhan dapat dilihat pada gambar 3 berikut.

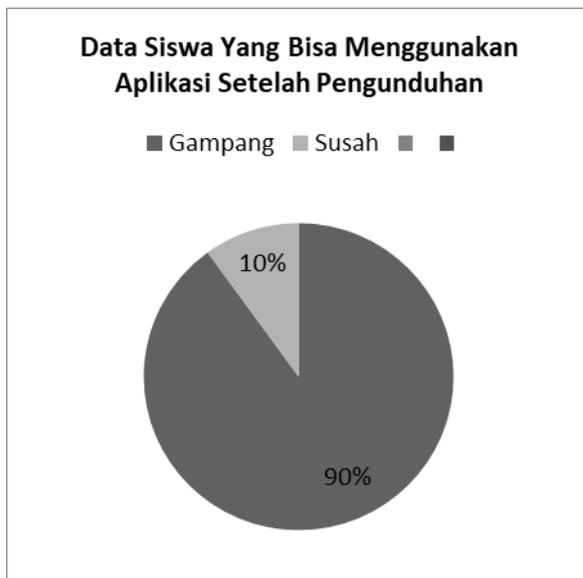


**Gambar 3.** Data Pengunduhan Aplikasi Kipin School 4.0

Hasil analisis data pada gambar 3 didapatkan bahwa sebanyak 20% yang kesusahan dalam mengunduh aplikasi dikarenakan keterbatasan akses atau yang lainnya. 80% berhasil mengunduh aplikasi. Sehingga motivasi pada saat belajar di rumah dapat meningkat.

Hasil analisis penggunaan aplikasi edukasi Kipin School 4.0, siswa diharapkan mempelajari materi yang ada di aplikasi tersebut dengan membuka materi ataupun

video-vidio yang sesuai dengan jenjang pendidikan mereka kemudian mencoba latihan soal yang ada diaplikasi tersebut. Selanjutnya setelah aplikasi berhasil diunduh oleh siswa, maka data penggunaan aplikasi setelah pengunduhan dapat kita lihat pada gambar 4 berikut.



**Gambar 4.** Data Siswa Yang Bisa Menggunakan Aplikasi Setelah Pengunduhan

Berdasarkan data pada gambar 4. Diperoleh hasil bahwa terdapat 90% dari siswa yang berhasil menggunakan aplikasi tersebut, mereka mampu menggunakan aplikasi tersebut dengan mudah, membaca materi-materi yang ada di aplikasi tersebut, menonton video serta membuka literasi yang ada didalamnya. Namun, dikarenakan uji coba latihan soal di aplikasi tersebut berbayar dan banyak siswa yang keberatan untuk menggunakannya maka, peneliti hanya meneliti perkembangan siswa sampai disini.

#### UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih disampaikan kepada semua pihak yang telah berperan dalam penerapan aplikasi edukasi Kipin School 4.0 di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 01 Pati, Jawa Tengah sehingga dapat dituangkan dalam bentuk tulisan dan di informasikan kepada tenaga pendidik di Indonesia.

#### KESIMPULAN

Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini adalah adanya motivasi belajar di rumah melalui media edukasi Kipin School 4.0 pada siswa kelas V MIN 1 Pati semester genap tahun pelajaran 2021/2022. Siswa dapat menyerap materi dan menggunakan aplikasi Kipin School 4.0 dengan mudah. Diperoleh 80% dari jumlah siswa 32 yang bisa mengunduh aplikasi tersebut dengan mudah dan 90% dari siswa yang tersebut bisa menggunakan aplikasi dengan mudah dan menyenangkan. Jadi, media edukasi Kipin School 4.0 dalam pembelajaran di rumah dapat meningkatkan motifasi dan keaktifan siswa untuk belajar.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Afrianti, D., & Mulyadi, J. (2022). PERANAN APLIKASI KIPIN SCHOOL 4.0 DALAM IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 5(1), 103-107.
- Arsyad, Arsyad, and Wahyu Bagja Sulfemi. "METODE ROLE PLAYING BERBANTU MEDIA AUDIO VISUAL PENDIDIKAN DALAM MENINGKATKAN BELAJAR IPS." *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)* 3, no. 2 (September 1, 2018): 41. <https://doi.org/10.26737/jpipsi.v3i2.1012>.
- Azhar Arsyad, and Asfah Rahman. (2015.). *Media pembelajaran/* Azhar Arsyad ; editor, Asfah Rahman. Jakarta :: Raja Grafindo Persada,.
- Citra, Cahyani Amildah. "Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz..." 8 (2020): 12.
- Irwan, Irwan. "Pemberian Pmt Modifikasi Berbasis Kearifan Lokal Pada Balita Stunting dan Gizi Kurang." *Jurnal*

- Sibermas (Sinergi Pemberdayaan Masyarakat) 8, no. 2 (July 29, 2019): 139–50.  
<https://doi.org/10.37905/sibermas.v8i2.7833>.
- Khomairoh, S. (2022). PENGARUH PENDEKATAN SAINTIFIK MENGGUNAKAN APLIKASI KIPIN SCHOOL 4.0 TERHADAP KEMAMPUAN PESERTA DIDIK MENYELESAIKAN SOAL-SOAL MATEMATIKA HIGHER ORDER THINKING SKILLS (HOTS).
- KIPIN SCHOOL 4.0 : Aplikasi Pendidikan Terlengkap Untuk Belajar di Rumah!  
<https://www.kipin.id/school/index.html>
- Mudjiono, Dimiyati. “Deskripsi Motivasi Belajar Fisika Siswa Kelas X MIA Di SMAN 9 Kota Jamb,” n.d.
- Nurhayati, Erlis. “Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19.” *Jurnal Paedagogy* 7, no. 3 (July 6, 2020): 145.  
<https://doi.org/10.33394/jp.v7i3.2645>.
- Oemar Hamalik. Media Pendidikan. Bandung : Citra Aditya Bakti, 1989, n.d.
- Rohmah, Chusna Oktia. “PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ADMINISTRASI PERKANTORAN JURUSAN PENDIDIKAN ADMINISTRASI FAKULTAS EKONOMI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA,” n.d., 186.
- SUSIYANTO, D. (2021). Kipin Pto Sebagai Media Asesmen Digital Pembelajaran Daring Di Tengah Pandemi Covid-19. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 1(4), 280-292.
- Wedasuwari, I. A. M., Tamba, I. M., & Sari, K. A. D. P. (2020). PEMBELAJARAN ONLINE DI MASA PADEMI COVID 19 DENGAN KIPPIN SCHOOL. In *Prosiding Seminar Regional Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Mahasaraswati Denpasar di Masa Pandemi Covid-19 Tahun 2020*.
- Wijaya Yoga permana. 2009. “Efektivitas e-learning bagi Mutu Pendidikan Sekolah Dasar. “<http://Yogapw.Wordpress.Com/2009/05/14/Efektifitas-e-Learning-Bagi-Mutu-Pendidikansekolah-Indonesia/>,” n.d.