

PENGARUH APLIKASI *KIPIN SCHOOL 4.0*. TERHADAP HASIL BELAJAR PPKN DI SMP NEGERI 6 YOGYAKARTA

¹Vinni Dini Pratiwi

[¹vinnipratiwi29@gmail.com](mailto:vinnipratiwi29@gmail.com)

¹STKIP Budidaya Binjai

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengetahui hasil belajar peserta didik melalui aplikasi *Kipin School 4.0*, dalam pembelajaran PPKn. Metode pengukuran hasil belajar menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen. Desain eksperimen yang digunakan yaitu satu kelompok desain pretest-posttest. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 6 Yogyakarta, menggunakan 34 peserta didik kelas VIII sebagai subjek. Penelitian ini menggunakan purposif random sampling. Hasil penelitian menunjukkan aplikasi *Kipin School 4.0*, pada materi “Nilai-nilai Pancasila sebagai Dasar Negara dan Pandangan Hidup Bangsa” secara signifikan mempengaruhi hasil belajar peserta didik dengan kategori sedang. Penggunaan teknologi komputer dalam pendidikan, menjadi mudah bagi guru memberikan pengetahuan dan mudah bagi peserta didik memperolehnya

Kata kunci : Aplikasi, Hasil Belajar, PPKn

ABSTRACT

This study aims to determine student learning outcomes through the Kipin School 4.0 application, in learning PPKn. The method of measuring learning outcomes using quantitative approaches to quasi-experimental methods. The experimental design used was a pretest-posttest design group. This research was conducted at SMP Negeri 6 Yogyakarta, using 34 students of class VIII as subjects. This research uses purposive random sampling. The results showed the application of Kipin School 4.0. on the material "Pancasila Values as the Nation's Foundation and Nation's Life View" significantly influence student learning outcomes in the medium category. The use of computer technology in education, makes it easy for teachers to provide knowledge and easy for students to get it.

Keywords : Application, learning outcomes, Pancasila and civic education

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu bentuk perwujudan seni dan budaya manusia yang dinamis akan syarat perkembangannya. Perubahan dan perkembangan inilah yang menjadi hal yang seharusnya berjalan dengan budaya kehidupan yang sudah berubah. Pendidikan adalah suatu keadaan yang sangat strategis untuk meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) Negara Indonesia, yang di dalamnya termasuk aspek spiritual, pengetahuan dan kemampuan yang professional dengan mengkaitkan tuntutan perkembangan pembangunan bangsa.

Tujuan pendidikan nasional dapat terealisasikan salah satunya melalui pembelajaran Pendidikan Pancasila

dan Kewarganegaraan (PPKn), karena proses dalam pembelajaran ini mengajarkan orientasi kepada peserta didik, sikap dan perilaku politik peserta didik agar menanamkan pengetahuan politik, kesadaran, pendirian, keberhasilan politik, dan juga dapat menanamkan partisipasi politik. Pendidikan kewarganegaraan dapat menjadi salah satu solusi jitu sebagai sarana dalam mempersiapkan warga negara yang baik di tengah kompleksitas keberagaman yang berada di Indonesia (Wibowo & Wahono, 2017: 197). Pendidikan kewarganegaraan merupakan pengembangan dari Pendidikan nilai, yakni pendidikan yang mensosialisasikan dan menginternalisasikan nilai-nilai budaya dan Pancasila yakni yang terdapat dalam setiap kurikulum Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan

(Sutrisno, 2016: 29). PPKn di sekolah merupakan “mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945” (Ihsan, 2017: 49).

Salah satu tujuan khusus PPKn dalam Kurikulum 2013 adalah mengembangkan peserta didik agar mampu berpikir secara kritis dan memiliki semangat kebangsaan serta cinta tanah air yang dijiwai oleh nilai-nilai Pancasila, UUD NRI Tahun 1945, semangat Bhinneka Tunggal Ika, dan komitmen NRI. Pada hakikatnya, tujuan pembelajaran PPKn yang hendak dicapai guru adalah keterampilan peserta didik untuk berpikir kritis yang akan meningkatkan minat belajar, pemahaman, prestasi belajar, dan motivasi belajar. Pendidikan kewarganegaraan dalam hal ini memainkan peran penting untuk mengajar peserta didik mudanya tentang pendidikan yang diperlukan yang memungkinkan mereka untuk memahami dan memanfaatkan pengetahuan yang diperlukan untuk membantu dalam pertumbuhan dan kesejahteraan negara mereka (Bilal dan Szabis, 2002).

Seiring berkembangnya zaman, teknologi berkembang dengan pesat dan memudahkan penggunaannya. Era revolusi industri 4.0 menjadi pusat perhatian tak terkecuali dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui teknologi. Menurut wawasan terbaru tentang bagaimana tepatnya peserta didik modern saat ini lebih suka menggunakan teknologi dan bagaimana pembelajaran mereka mendapatkan dampak jika mereka menggunakan teknologi, terungkap bahwa penggunaan teknologi peralatan dan alat modern, pembelajaran dan interaktivitas peserta didik meningkat (Raja dan Nagasubramani, 2018: 33). Seperti profesi seni industri yang bergeser ke industri tentang bagaimana teknologi memengaruhi orang-orang dan di dunia di mana kita hidup (Strimel dan Grubba, 2016: 22). Dengan kemajuan alat komunikasi online, perluasan komunitas online, dan pengenalan teknologi baru seperti *augmented reality*, teknologi di mana-mana, dan tampilan generasi mendatang, berbagai teknologi telah tersedia untuk pembelajaran kolaboratif (Suh, 2011: 50).

Pada proses pembelajaran, pemanfaatan teknologi sebagai media belajar menjadi hal yang penting untuk meningkatkan semangat peserta didik dalam proses pembelajaran salah satunya aplikasi untuk media pembelajaran. Aplikasi web merujuk ke aplikasi yang diakses melalui browser Web melalui jaringan dan dikembangkan menggunakan bahasa yang didukung browser (HTML dan Java Script). Untuk eksekusi, aplikasi Web bergantung pada browser Web dan menyertakan banyak aplikasi yang sudah dikenal seperti penjualan ritel online, lelang online, dan webmail (Al-Fedaghi, 2011: 57).

Teknologi telah merevolusi bidang pendidikan di Indonesia. Pentingnya teknologi di sekolah tidak bisa diabaikan. Faktanya, dengan dimulainya komputer dalam

pendidikan, menjadi lebih mudah bagi guru untuk memberikan pengetahuan dan bagi peserta didik untuk memperolehnya. Penggunaan teknologi telah membuat proses belajar mengajar semakin menyenangkan (Raja dan Nagasubramani, 2018: 33). Pada tanggal 2 Mei 2019 Perusahaan Edutech di Indonesia mengeluarkan sebuah mobile app *Kipin School 4.0*, untuk memperingati hari Pendidikan Nasional. Aplikasi ini merupakan salah satu teknologi merevolusi media pembelajaran. Aplikasi *Kipin School 4.0*, dapat digunakan pada jenjang SD, SMP, SMA, & SMK dengan menyediakan materi pelajaran lengkap berbasis kurikulum 2013 dan tersedia ribuan buku pelajaran sekolah kemendikbud, latihan *tryout*, video pengajaran kelas, dan bacaan literasi. Melalui aplikasi *Kipin School 4.0*, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn di SMP Negeri 6 Yogyakarta.

Hasil belajar seperti alat navigasi, seperti GPS. Setelah tujuan diumpangkan ke GPS, perangkat memandu pengemudi sepanjang perjalanan dan membawa pengemudi ke tujuan yang disebutkan dengan benar tanpa takut kehilangan arah. Bahkan jika pengemudi mengambil rute yang salah, GPS memandu pengemudi dan membantu untuk bergabung dengan rute yang mengarah ke tujuan yang dituju. Demikian pula hasil belajar adalah alat penuntun yang membimbing peserta didik untuk hasil yang diinginkan dari kursus yang direncanakan. Mereka juga menunjukkan dan membantu para guru jalan yang harus diikuti dan membuat peserta didik sadar apa yang akan mereka dapat capai pada akhir kursus. Mereka juga membantu para guru dan peserta didik mengetahui rute yang harus diikuti (Mahajan dan Singh, 2017: 65).

Hasil belajar merupakan produk dari proses pembelajaran yang mencakup dua hal aspek kognitif dan hasil afektif (Asgari dan Borzoer, 2013: 134). Hasil kognitif mengacu pada pengembangan pengetahuan dan keterampilan profesional hasil non-kognitif berfokus pada perubahan sikap dan nilai-nilai individu. Keterampilan pada computer dan komunikasi, kemampuan dalam analisis, sintesis, pemecahan masalah dan evaluasi serta berpikir secara kritis dan kreatif adalah beberapa contoh hasil pembelajaran (Mundia, 2012). Keterlibatan peserta didik aktif dalam kursus dan seminar, kegiatan organisasi pada prinsip-prinsip aktif menentukan hasil pembelajaran yang baik, tidak hanya dari sudut pandang informasi yang diisi, tetapi juga perilaku, kompetensi yang dibutuhkan oleh kehidupan profesional dan pribadi. Orientasi peserta didik untuk mencapai target yang ditargetkan, kesadaran, kecerdasan verbal adalah faktor-faktor yang menjamin diperolehnya hasil belajar yang sesuai (Lile dan Bran, 2014: 131).

Belajar dapat mengadakan perubahan dalam hal keterampilan, misalnya keterampilan bidang olah raga, bidang kesenian, bidang tehnik dan sebagainya (Mardianto, 2012: 39-40). Meningkatnya motivasi belajar peserta didik dapat berpengaruh terhadap hasil belajar. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2013: 17) dapat dipahami bahwa yang dimaksud dengan hasil belajar

merupakan suatu proses untuk melihat sejauh mana peserta didik dapat menguasai pembelajaran setelah mengikuti kegiatan proses belajar mengajar, atau keberhasilan yang dicapai seorang peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang ditandai dengan bentuk angka, huruf, atau simbol tertentu yang disepakati oleh pihak penyelenggara pendidikan. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar (perubahan tingkah laku: kognitif, afektif dan psikomotorik) dalam pembelajaran PPKn. Pendidikan kewarganegaraan dalam hal ini memainkan peran penting untuk mengajar peserta didik. tentang pendidikan yang

II. METODOLOGI PENELITIAN

Metode untuk mengukur hasil belajar menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen. Peneliti kuantitatif merupakan suatu fenomena dengan cara mengumpulkan data numerik yang dianalisis menggunakan metode berbasis matematis (*statistic*) (Aliaga dan Gunderson, 2001). Desain eksperimen yang digunakan yaitu kuasi eksperimen dengan satu kelompok desain pretest-posttest. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 6 Yogyakarta, dengan menggunakan 34 peserta didik kelas VIII sebagai subjek. Mengategorikan hasil belajar pada penelitian ini menggunakan purposif random sampling, sebagai berikut:

$$g \geq \frac{(Sp_{post} - Sp_{pre})}{100 - pre}$$

Penjelasan:

$\langle g \rangle$ = gain dinormalisasikan

Sp_{post} = Skor *Post test*

Sp_{pre} = Skor *Pre test*

Selanjutnya interpretasi disajikan pada Tabel 1 berikut

Tabel 1. Klasifikasi Interpretasi N-Gain

Persentase Substansial	Interpretasi
$g \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

HASIL

Tabel 2. Data Hasil Belajar

Sumber Data	Klasifikasi	
	Pre test	Post tes
Min	42	70
Max	72	97
Mean	60.32	84.38
Median	62.2	85.50
SD	6.470	83.30

diperlukan yang memungkinkan mereka untuk memahami dan memanfaatkan pengetahuan yang diperlukan untuk membantu dalam pertumbuhan dan kesejahteraan negara mereka.

Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 6 Yogyakarta. Penulisan ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh aplikasi *Kipin School 4.0*, dalam meningkatkan hasil belajar PPKn. Adapun manfaat penulisan ini yaitu menambah pengetahuan dan memunculkan pemahaman kajian tentang aplikasi *Kipin School 4.0*, sebagai media pembelajaran

Pada tabel 2, skor hasil belajar menggunakan aplikasi *Kipin School 4.0*, pada tabel 7 cukup tinggi. Skor pretest rata-rata adalah 60.32 sedangkan skor posttest adalah 84.38. Hasil tes setelah perlakuan menggunakan aplikasi *Kipin School 4.0*, memiliki skor rata-rata lebih tinggi dari sebelum perlakuan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 3. N-gain Data

Jumlah Sampel	N-gain Data	Klasifikasi
34	0.604	Medium

Pada tabel 3, menunjukkan bahwa nilai n-gain adalah kategori sedang 0.604. Ini berarti bahwa aplikasi *Kipin School 4.0* secara signifikan mempengaruhi hasil belajar peserta didik.



Gambar 1. Data hasil belajar peserta didik,1

Pengaruh aplikasi *Kipin School 4.0*, terhadap hasil belajar dapat dilihat pada gambar 1 di atas. Data sesudah perlakuan atau setelah penggunaan aplikasi *Kipin School 4.0*, memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar. Terbukti bahwa proses pembelajaran dengan melibatkan teknologi kepada siswa memiliki dampak terhadap hasil belajar. Hal ini juga dikemukakan oleh Raja dan Nagasubramani (2018: 33) bahwa wawasan terbaru tentang bagaimana tepatnya peserta didik modern saat ini lebih suka menggunakan teknologi dan bagaimana pembelajaran mereka mendapatkan dampak jika mereka menggunakan

teknologi, terungkap bahwa penggunaan teknologi peralatan dan alat modern, pembelajaran dan interaktivitas peserta didik meningkat.

Mengingat generasi yang dikenal dengan jaman milenial yang bertempat tinggal di Kota, mustahil mengajak mereka aktif dalam proses pembelajaran dengan bermodal buku dan papan tulis. Sekolah Menengah Pertama Negeri 6 Yogyakarta memberikan fasilitas terhadap peserta didiknya untuk menggunakan *Handphone* (HP) pada saat proses pembelajaran sebagai sumber belajar. Penggunaan HP kepada peserta didik juga diperlukan pengawasan agar peserta didik benar menggunakannya sebagai sumber belajar. Penggunaan HP pada proses pembelajaran PPKn terhadap siswa memudahkan guru terlebih dengan memanfaatkan aplikasi *Kipin School 4.0*.

Peserta didik dapat dikatakan aktif setelah perlakuan menggunakan aplikasi *Kipin School 4.0*. Aplikasi *Kipin School 4.0*, memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran sesuai dengan data yang diperoleh. Dari data yang di peroleh, penggunaan aplikasi *Kipin School 4.0*, mempengaruhi hasil belajar peserta didik dengan kategori sedang.

IV. KESIMPULAN

Pengaruh aplikasi *Kipin School 4.0*, pada saat proses pembelajaran pada materi “Nilai-Nilai Pancasila sebagai Dasar Negara dan Pandangan Hidup Bangsa” sangat sesuai dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 6 Yogyakarta. Hasil penelitian pada pemanfaatan aplikasi *Kipin School 4.0*, terhadap hasil belajar PPKn pada proses pembelajaran meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan kategori sedan. Penggunaan aplikasi *Kipin School 4.0*, pada proses pembelajaran dapat mengurangi kebosanan dan mudah menerima pelajaran. Dalam proses pembelajaran, penghargaan perlu diberikan sebagai hadiah kepada peserta didik yang berhasil sebagai motivasi untuk meningkatkan hasil belajar yang diinginkan.

Pada proses pembelajaran, guru sangat berperan penting terhadap kemampuan membaca, menulis, dan memecahkan masalah. Aplikasi *Kipin School 4.0*, dapat menjadi sumber media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan membaca, menulis, dan memecahkan masalah peserta didik. Aplikasi *Kipin School 4.0*, bukan sekedar sumber media pembelajaran di ruang kelas melainkan sumber belajar di mana saja, karena aplikasi *Kipin School 4.0*, berisikan ribuan buku pelajaran, komik literasi, dan video pembelajaran, dan latihan *tryout*. Sekolah dan guru dapat menambah aplikasi *Kipin School 4.0*, sebagai sumber media pembelajaran untuk memudahkan proses belajar, karena aplikasi *Kipin School 4.0*, dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar peserta didik

DAFTAR PUSTAKA

Al-Fedaghi, S. 2011. Developing web applications. *International Journal of Software Engineering and its Application*, 5(2). Retrieved From: DOI: 10.1007/978-1-4302-3531-6_12

Aliaga, M & Gunderson, B. 2002. *Interactive Statistics*. Thousand Oaks: Sage Publications

Asgari, M., & Borzooer, M. 2013. Evaluating the Learning Outcomes of International Students as Educational Tourists. *JBSQ*, 5(2). Retrieved From: <https://pdfs.semanticscholar.org/8227/5fa3b48cee0c08bc4dd06fdbcf30b1cd8a4e.pdf>

Bilal, A & Szabis, R. K. M. 2014. Citizenship education in pakistan. *IISTE*, 4(16). Retrieved From: <https://pdfs.semanticscholar.org/e0ce/ef20e7e74371b96b42121c4dad9728813c4d.pdf>

Dimiyati & Mudjiono. 2013. *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta

Ihsan. 2017. Kecenderungan global dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan di sekolah. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 2 (2), 49-58.

Lile, R., & Bran, C. 2014. The Assessment of Learning Outcomes. *Procedia*, 16(3), 125-131. Retrieved from: doi: 10.1016 / j.sbspro.2014.12.297

Mahajan, M., & Singh, M.K.S. 2017. Importance and Benefits of Learning Outcomes. *IOSR-JHSS*, 22(3). Retrieved From: DOI: 10.9790 / 0837-2203056567

Mardianto.2012. *Psikologi pendidikan*, Perdana Publishing, Medan

Mundia, L. 2012. Assessment of GenNEXT learning outcomes at the university of Brunei Darussalam: a qualitative review of selected opportunities, benefits and challenges in human resource development. *Journal of International Education and Leadership*, 2 (3), 2161-7252. Retrieved From: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1139416.pdf>

Raja, R., & Nagasubramani, P. C. 2018. Impact of modern technology in education. *Journal of Applied and Advanced Research*, 3(1). Retrieved From: https://www.researchgate.net/publication/325086709_Impact_of_modern_technology_in_education

Suh, H. 2011. Collaborative Learning Models and Support Technologies in the Future Classroom. *International Journal for Educational Media and Technology*, 5(1). Retrieved From: Suh, H. 2011. Collaborative Learning Models and Support Technologies in the Future Classroom. *International Journal for Educational Media and Technology*, 5(1). Retrieved From: <http://jaems.jp/contents/comej/vol5/IJEMT5.50-61.pdf>

Sutrisno. 2016. Berbagai pendekatan dalam Pendidikan nilai dan Pendidikan kewarganegeraan. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 5.

Strimel, G., & Grubbs, M. E. 2016. Positioning Technology and Engineering Education as a Key Force in STEM Education. *Journal of Technology Education*, 27 (2). Retrieved From: <https://scholar.lib.vt.edu/ejournals/JTE/v27n2/pdf/strimel.pdf>

Wibowo, A. P., & Wahono, M. 2017. Pendidikan kewarganegaraan: usaha konkret untuk memperkuat multikulturalisme di Indonesia. *Jurnal Civics*, 14 (2).