

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Berkembangnya atau majunya ilmu pengetahuan serta teknologi informasi dan komunikasi saat ini menimbulkan pengaruh yang cukup positif bagi seluruh aspek kehidupan manusia. Hal ini dikarenakan keadaan tersebut akan secara langsung mempengaruhi proses perkembangan manusia. Salah satu aspek kehidupan yang terpengaruh cukup besar oleh keadaan tersebut ialah aspek pendidikan. Pengaruh tersebut dapat dilihat dari banyaknya aplikasi pendidikan yang mulai muncul, seperti aplikasi *Google Meet*, *Zoom Meeting*, *Kipin School 4.0*, *Edmodo*, *Quizizz*, dan sebagainya. Adanya aplikasi-aplikasi tersebut secara umum bertujuan untuk memudahkan guru dalam menyampaikan atau mengevaluasi materi yang telah dan akan disampaikan. Dan bagi siswa, aplikasi-aplikasi tersebut bertujuan untuk meningkatkan semangat belajar, memudahkannya untuk mengakses materi dan berlatih soal lebih banyak dan beragam.

Pendidikan ialah hal yang selalu melekat atau terikat dengan berbagai kebutuhan manusia, karena pendidikan akan dapat mengembangkan kehidupan manusia menjadi lebih terarah. Sehingga apabila terdapat pengaruh positif dari perkembangan atau kemajuan ilmu pengetahuan serta teknologi informasi dan komunikasi, seiring berjalannya waktu pendidikan juga akan mengikuti kemajuan atau perkembangan tersebut. Karena pendidikan masa kini tentunya telah berbeda dengan pendidikan terdahulu. Oleh sebab itu, pendidikan harus terus menerus meningkatkan mutunya sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan serta teknologi informasi dan komunikasi. Keadaan tersebut tentunya menjadi hal yang sangat menantang bagi guru, karena sebagai fasilitator pembelajaran guru harus menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan menarik dengan mengikuti perkembangan atau kemajuan zaman khususnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar ialah penguasaan materi atau kecakapan yang didapatkan setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini biasanya berupa skor, nilai atau

klasifikasi yang menunjukkan tingkat kemampuan tersebut. Selain itu, hasil belajar disebut sebagai salah satu ukuran keberhasilan dari proses pembelajaran serta hal yang dapat membantu pendidik dan orangtua dalam memahami kemajuan atau perkembangan potensi yang dimiliki oleh siswa. Hal ini dikarenakan hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotorik atau dapat disebut juga dengan kapabilitas (Nurhalizah, Meliana, Dedih, & Erihadiana, 2023). Ranah kognitif ini merupakan tujuan belajar yang berkaitan dengan pelajaran, pemahaman, pemecahan masalah, dan pengembangan intelektual siswa, kemudian ranah afektif ialah tujuan belajar yang berkaitan dengan perubahan sikap, minat dan nilai-nilai individu, serta ranah psikomotorik ialah tujuan belajar yang berkaitan dengan keterampilan motorik atau fisik yang terkait dengan tindakan dan gerakan (Kosilah & Septian, 2020).

Oleh sebab itu ketika proses pembelajaran berjalan, guru sebagai fasilitator pembelajaran memiliki peran yang sangat berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Agar siswa dapat mencapai potensi mereka sebagai individu yang berkualitas. Namun dalam meningkatkan hasil belajar tersebut, guru memerlukan berbagai macam upaya yang harus dilakukan. Upaya yang akan dilakukan tersebut harus selaras dengan proses pembelajaran yang efektif dan menarik serta harus dapat menyertai perkembangan zaman. Hal ini dikarenakan agar dapat meningkatkan mutu pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan siswa dalam menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi informasi dan komunikasi.

Upaya yang bisa dilaksanakan oleh guru, salah satunya ialah dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan menarik serta menyertai perkembangan zaman sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirancang ialah dengan menerapkan media pembelajaran interaktif. Secara global, media pembelajaran merupakan jembatan antara sumber informasi pendidikan atau materi yang akan disampaikan, dan membantu terciptanya proses komunikasi yang efektif dalam pembelajaran sehingga tercipta lingkungan belajar yang tenang dan tertib (Arsyad, 2016). Selain itu, media pembelajaran juga merupakan segala sesuatu (alat, bahan atau keadaan) yang digunakan untuk membantu dan

memudahkan guru dalam menyampaikan hal-hal yang berkaitan dalam proses pembelajaran (Hasan et al., 2021). Sedangkan media pembelajaran interaktif ialah segala media pembelajaran yang dapat berinteraksi dengan siswa, contohnya seperti media pembelajaran berbasis aplikasi. Ketika proses pembelajaran berjalan, media pembelajaran ini akan dapat merangsang perasaan, minat, perhatian, dan pikiran siswa. Keadaan tersebut sesuai dengan studi psikologis yang menyatakan bahwa penggunaan rangsangan visual akan dapat memunculkan respon yang lebih baik daripada rangsangan linguistik, karena anak-anak lebih senang belajar hal-hal yang nyata daripada yang tidak terbentuk (Siregar, Fikri, & Firmansyah, 2022). Sehingga apabila pada proses pembelajaran guru menggunakan media pembelajaran interaktif, konsentrasi siswa akan lebih meningkat, terarah dan pada akhir proses pembelajaran akan dapat meningkatkan hasil belajar yang baik dan memuaskan.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilaksanakan di SMPI Al Washliyah Bandung, media pembelajaran yang digunakan oleh guru pada proses pembelajaran PAI telah tepat dan sesuai dengan materi ajar yang akan diberikan yaitu berupa buku pegangan peserta didik, dan *power point*. Semua media pembelajaran yang telah digunakan tersebut telah mewujudkan hasil belajar yang cukup baik. Informasi ini dapat diketahui dari sebagian hasil belajar kognitif siswa yang sudah mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditentukan. Namun hal ini belum dapat dikatakan baik, karena sebagian siswa belum dapat mencapai KKM yang sudah ditetapkan. Hal tersebut dapat diketahui pada hasil data Penilaian Akhir Semester (PAS) Ganjil Tahun Ajaran 2022/2023 yang menunjukkan bahwa hanya sekitar 60% siswa yang tuntas mencapai KKM yaitu sebesar 75. Dan berdasarkan informasi yang peneliti peroleh dari beberapa jurnal, di sekolah lain terdapat media pembelajaran yang lebih mudah digunakan dan dapat mewujudkan hasil belajar yang baik pula. Media pembelajaran tersebut ialah aplikasi *Kipin School 4.0*. Maka dari itu, dalam penelitian ini peneliti mencoba melakukan pengayaan pada media pembelajaran berbasis aplikasi *Kipin School 4.0* sebagai upaya untuk mewujudkan hasil belajar yang lebih baik terutama pada aspek kognitifnya. Aplikasi *Kipin School 4.0* ini merupakan salah satu aplikasi pendidikan dengan model pembelajaran *E-Learning* yang dapat digunakan sebagai sumber atau bahan ajar.

Aplikasi ini sangat mudah digunakan, selain itu telah memuat 4000 buku Kemendikbud dan Kemenag, berbagai soal, dan video pembelajaran. Sehingga memudahkan guru dan siswa dalam mengakses materi yang telah dan akan disampaikan dimanapun dan kapanpun. Media pembelajaran berbasis aplikasi *Kipin School 4.0* ini telah banyak digunakan diberbagai tingkat pendidikan baik sekolah dasar maupun menengah. Dan dari hasil penggunaannya, media pembelajaran tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian dengan judul skripsi “*Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kipin School 4.0 Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI (Penelitian Quasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas VII SMPI Al Washliyah Bandung)*”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang penelitian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa kelas VII SMPI Al Washliyah Bandung sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Kipin School 4.0* pada mata pelajaran PAI?
2. Bagaimana proses penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi *Kipin School 4.0* pada mata pelajaran PAI di kelas VII SMPI Al Washliyah Bandung?
3. Bagaimana pengaruh penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi *Kipin School 4.0* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di kelas VII SMPI Al Washliyah Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas VII SMPI Al Washliyah Bandung sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Kipin School 4.0* pada mata pelajaran PAI.

2. Untuk mengetahui proses penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi *Kipin School* 4.0 pada mata pelajaran PAI di kelas VII SMPI Al Washliyah Bandung.
3. Untuk mengetahui pengaruh penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi *Kipin School* 4.0 terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di kelas VII SMPI Al Washliyah Bandung.

D. Manfaat Hasil Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan, keterampilan dan pengalaman dalam menggunakan aplikasi *Kipin School* 4.0, sebagai dorongan bagi siswa untuk meningkatkan hasil belajar serta sebagai acuan referensi bagi penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat mempermudah pemahaman siswa, meningkatkan hasil belajar siswa, serta mengetahui kemampuan siswa dalam belajar terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

b. Manfaat bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat menambah alternatif dan memberikan opsi media pembelajaran yang telah ada, mengukur hasil belajar siswa serta menjadi pedoman, tolak ukur dan bahan evaluasi dari proses pembelajaran, terutama pada sekolah yang bersangkutan.

c. Manfaat bagi penulis

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan yang lebih mendalam mengenai penggunaan aplikasi *Kipin School* 4.0 terhadap hasil belajar siswa terutama dalam mata pelajaran PAI serta dapat menambah pengalaman bagi penulis dalam melaksanakan penelitian dan dalam proses pembelajaran PAI di masa yang akan datang.

E. Kerangka Berpikir

Proses pembelajaran merupakan interaksi yang dilakukan oleh guru dan siswa melalui penyampaian dan penerimaan pesan secara timbal balik yang berlangsung dengan situasi efektif dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran atau perubahan untuk menjadi lebih baik. Situasi efektif akan berjalan dengan baik apabila indikator pembelajaran efektif terlaksana dengan baik. Indikator pembelajaran ini diantaranya ialah pengelolaan pelaksanaan pembelajaran, proses penyampaian pesan atau materi dengan baik, respons peserta didik, aktivitas belajar dan hasil belajar (Yusuf, 2017). Namun, indikator tersebut dapat berjalan dengan baik pula apabila dipengaruhi oleh komponen yang meliputi pendidik, mata pelajaran, media, penyampaian materi, alat bantu, serta lingkungan sekitarnya.

Hasil belajar merupakan indikator pembelajaran efektif yang cukup penting, karena hal tersebut dapat menunjang perkembangan potensi siswa. Hasil mencerminkan perolehan atau pencapaian individu setelah melalui sebuah proses. Sedangkan belajar adalah kegiatan yang dilakukan oleh individu secara tanpa disadari dalam kehidupan sehari-hari agar mendapatkan kesan dan pengetahuan dari materi yang sudah disampaikan dan dipelajari (Khadijah, 2013). Sehingga hasil belajar mencerminkan pencapaian potensial yang dimiliki oleh individu setelah melalui proses pembelajaran. Hasil belajar ini bersangkutan dengan kemampuan dalam menguasai materi tertentu yang akan tampak melalui evaluasi yang diberikan oleh guru. Evaluasi ini dapat berupa tes, tugas, proyek, atau bentuk penilaian lainnya. Sehingga apabila ingin memiliki hasil belajar yang memuaskan, guru sebagai fasilitator harus memberikan proses pembelajaran yang baik pula sesuai dengan faktor pengaruh indikator pembelajaran efektif. Salah satunya ialah dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan keadaan sehingga pembelajaran akan berlangsung dengan optimal.

Media merupakan alat bantu mengajar guru yang digunakan sesuai dengan situasi, durasi, biaya, maupun bahan ajar yang akan disampaikan. Seorang guru diharuskan untuk cakap atau mahir dalam memilih dan menggunakan berbagai media. Namun, pada realitanya pemakaian media pembelajaran disekolah masih dirasa kurang baik. Hal ini dikarenakan kurang variatifnya guru sebagai fasilitator

pembelajaran dalam memilih dan memakai media pembelajaran yang efektif dan menarik.

Pada era mondial saat ini, teknologi informasi dan komunikasi berkembang menjadi lebih canggih sehingga dapat menghasilkan banyak media pembelajaran yang menarik. Salah satu hasil yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran saat ini ialah aplikasi pendidikan. Secara umum, aplikasi merupakan program komputer atau perangkat lunak (*software*) yang dirancang untuk melakukan tugas tertentu atau menyediakan fungsi spesifik kepada penggunanya agar dapat memenuhi kebutuhan dan memberikan solusi permasalahan bagi pengguna (Abdurahman & Riswaya, 2014). Sehingga aplikasi pendidikan sendiri merupakan program yang diciptakan dan dikembangkan untuk tujuan pembelajaran. Selain itu, tujuan adanya aplikasi pendidikan ini ialah untuk membelajarkan siswa, menyediakan wadah untuk belajar dan meningkatkan kinerja, memudahkan dalam belajar, memecahkan masalah belajar yang dihadapi, dan membuat siswa dapat belajar dengan nyaman, tertib, dan teratur. Maka dari itu, media pembelajaran yang efektif, efisien dan menarik dengan mengikuti perkembangan zaman sangat diperlukan.

Aplikasi pendidikan yang bisa berfungsi sebagai media dalam proses pembelajaran salah satunya ialah aplikasi *Kipin School 4.0*. Aplikasi *Kipin School 4.0* merupakan salah satu aplikasi pendidikan yang memungkinkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, karena aplikasi ini memiliki ikatan yang positif dengan hasil belajar siswa (Ummiyati, Hasan, & Bahtiar, 2022). Aplikasi pendidikan ini mempunyai rancangan atau gambaran yang serupa dengan *e-learning* atau model pembelajaran berbasis elektronik karena dapat digunakan oleh guru dan siswa sebagai sarana pendukung pembelajaran sehari-hari yang diciptakan dalam bentuk software atau aplikasi yang tersedia untuk berbagai macam perangkat dan terhubung dengan internet.

Aplikasi ini dilengkapi oleh fitur-fitur yang cukup lengkap, diantaranya fitur buku yang terdiri dari buku kurikulum dan buku umum, fitur video pembelajaran, fitur latihan soal atau ujian, fitur literasi, fitur prasekolah untuk siswa taman kanak-kanak dan fitur sekolahku untuk sekolah yang berlangganan. Fitur-fitur yang

tersedia tersebut dapat menarik perhatian siswa karena dalam penggunaannya belajar bukan hanya tentang membaca. Namun harus dipengaruhi oleh media audio, visual, audio visual, bacaan literasi yang menarik serta latihan soal sehingga di harapkan dapat mempermudah siswa dalam menstimulasi penyerapan dan pemahaman materi dengan lebih optimal. Media pembelajaran berbasis aplikasi *Kipin School* 4.0 ini memiliki banyak kelebihan, seperti dapat digunakan sebagai alat untuk mempermudah siswa dan guru dalam mengakses banyak materi baik berbentuk audio, visual maupun audio visual, meringankan guru dalam menyajikan bahan ajar dan evaluasi serta memudahkan siswa dalam melaksanakan evaluasi. Dari penggunaan aplikasi tersebut maka akan dapat menumbuhkan motivasi positif bagi keinginan belajar siswa, sehingga hasil belajarnya dapat meningkat. Hal ini karena proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Adapun kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan melalui bagan berikut:



Gambar Error! No text of specified style in document..1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis merupakan kebenaran yang ada di bawah (belum tentu benar), kebenaran yang masih perlu diuji atau kebenaran sementara (Sukidan & Munir, 2005). Hal ini dikarenakan kebenaran baru didasarkan pada teori yang relevan dan

akan menjadi sebuah kebenaran apabila telah disertai dengan bukti-bukti empiris yang didapatkan melalui pengumpulan data. Selain itu, hipotesis juga merupakan jawaban terhadap rumusan masalah penelitian. Hipotesis ini terbagi menjadi dua yaitu hipotesis alternatif (H_a) dan hipotesis nihil (H_0). Hipotesis alternatif (H_a) merupakan kebenaran yang menjelaskan adanya hubungan antar variabel penelitian, sedangkan hipotesis nihil (H_0) merupakan kebenaran yang menjelaskan tidak adanya hubungan antar variabel penelitian. Dengan demikian, hipotesis dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Kipin School 4.0* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan antara Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Kipin School 4.0* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Berikut ialah beberapa hasil penelitian terdahulu yang dapat di jadikan referensi oleh peneliti dalam melakukan penelitian ini, diantaranya ialah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Dwi Ulfa Imaniar (2022), dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Mobile Kipin School 4.0* Terhadap Minat Belajar PPKn Siswa UPT SMA Negeri 9 Palembang”**, menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penerapan media pembelajaran aplikasi *mobile Kipin School 4.0* terhadap minat belajar PPKn peserta didik. Hal ini dibuktikan dari hasil rata-rata minat belajar peserta didik yang terus meningkat pada setiap pertemuan dan dari hasil uji hipotesis kuesioner yang memperoleh nilai sig sebesar $0.000 \text{ sig} < 0.05$ (Imaniar, 2022).

Kesamaan antara penelitian diatas dengan penelitian yang disusun oleh peneliti antara lain dalam penggunaan variabel X yang serupa (Aplikasi *Mobile Kipin School 4.0*), dan menggunakan teknik pendekatan kuantitatif,

dengan metode quasi eksperimen. Dan perbedaannya antara lain dalam penggunaan variabel Y penelitian yaitu menggunakan “Minat Belajar” sedangkan penelitian yang disusun oleh peneliti menggunakan “Hasil Belajar”. Kemudian penelitian diatas menggunakan mata pelajaran PPKn sedangkan mata pelajaran yang dibahas oleh peneliti yaitu mata pelajaran PAI sehingga dalam materi kajian teorinya terdapat perbedaan serta terdapat perbedaan sekolah yang dijadikan sebagai objek penelitian.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Kiki Puspita Dewi (2022), dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Discord Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Muhammadiyah 12 Binjai”**, menyimpulkan bahwa melalui media pembelajaran aplikasi *Discord* pada mata pelajaran PAI dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dari rata-rata nilai hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran aplikasi *Discord* (81.00), lebih besar dari rata-rata nilai hasil belajar siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran aplikasi *Discord* (54.00) (Dewi, 2022).

Kesamaan antara penelitian diatas dengan penelitian yang disusun oleh peneliti antara lain dalam penggunaan variabel Y yang serupa (Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam), dan menggunakan teknik pendekatan kuantitatif, dengan metode quasi eksperimen. Dan perbedaannya antara lain dalam penggunaan variabel X penelitian yaitu menggunakan “Aplikasi *Discord*” sedangkan penelitian yang disusun oleh peneliti menggunakan “Aplikasi *Kipin School 4.0*” serta terdapat perbedaan sekolah yang dijadikan sebagai objek penelitian.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Futihaturohmah (2022), dengan judul **“Pengaruh Media Kuis Berbasis Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran PAI Di SMPN 2 Kota Madiun”**, menyimpulkan bahwa adanya perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan media kuis berbasis *Kahoot* dengan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan media kuis berbasis *Kahoot* pada mata pelajaran Pendidikan

Agama Islam. Hal ini dibuktikan dari rata-rata nilai hasil belajar siswa yang menggunakan media kuis berbasis *Kahoot* (81.88), lebih besar dari rata-rata nilai hasil belajar siswa yang tidak menggunakan media kuis berbasis *Kahoot* (70.16) (Rohmah, 2022).

Kesamaan antara penelitian diatas dengan penelitian yang disusun oleh penulis antara lain dalam penggunaan variabel Y yang serupa (Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran PAI), dan menggunakan teknik pendekatan kuantitatif, dengan metode quasi eksperimen. Dan perbedaannya antara lain dalam penggunaan variabel X penelitian yang menggunakan “Aplikasi *Kahoot*” sedangkan penelitian yang disusun oleh peneliti menggunakan “Aplikasi *Kipin School 4.0*”, serta terdapat perbedaan sekolah yang dijadikan sebagai objek penelitian.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Ummyati, Said Hasan dan Bahtiar (2022), dengan judul penelitian “**Pengaruh Model Pembelajaran *Reading Questioning And Answering (RQA)* Berbantuan Aplikasi *Kipin School* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Kota Ternate**”, menyimpulkan bahwa model pembelajaran *Reading Questioning and Answering* berbantuan aplikasi *Kipin School* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar kognitif. Hal ini dibuktikan dari hasil uji hipotesis memperoleh taraf nilai sig sebesar $0.001 \text{ sig} < 0.05$ (Ummyati et al., 2022).

Kesamaan antara penelitian diatas dengan penelitian yang disusun oleh penulis antara lain dalam penggunaan variabel X dan Y yang serupa (Aplikasi *Kipin School 4.0* dan Hasil Belajar), dan menggunakan teknik pendekatan kuantitatif, dengan metode quasi eksperimen. Dan perbedaannya ialah penelitian diatas menggunakan mata pelajaran IPA sedangkan mata pelajaran yang disusun oleh peneliti yaitu mata pelajaran PAI sehingga dalam materi kajian teorinya terdapat perbedaan, serta terdapat perbedaan sekolah yang dijadikan sebagai objek penelitian.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Andi Yoga Sapoetra dan Sri Mastuti Purwaningsih (2020), dengan judul “**Pengaruh Media Pembelajaran**

Berbasis Aplikasi *Kipin School* 4.0 Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS 2 SMA Labschool UNESA Surabaya”, menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *Kipin School* 4.0 berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan berfikir kreatif peserta didik. Hal ini dibuktikan dari hasil uji korelasi *product moment* memperoleh nilai sig sebesar 0.000 sig < 0.05 dan dari R Square pada tabel *model summary* dengan nilai 0.510 atau persentase sebesar 51% (Sapoetra & Purwaningsih, 2020).

Kesamaan antara penelitian diatas dengan penelitian yang disusun oleh penulis antara lain dalam penggunaan variabel X yang serupa (Aplikasi *Kipin School* 4.0 dan menggunakan teknik pendekatan kuantitatif, dengan metode quasi eksperimen. Dan perbedaannya antara lain dalam penggunaan variabel Y penelitian yaitu menggunakan “Kemampuan Berpikir Kreatif” sedangkan penelitian yang disusun oleh peneliti menggunakan “Hasil Belajar”. Lalu, penelitian diatas menggunakan mata pelajaran Sejarah sedangkan mata pelajaran yang disusun oleh peneliti yaitu mata pelajaran PAI sehingga dalam materi kajian teorinya terdapat perbedaan serta terdapat perbedaan sekolah yang dijadikan sebagai objek penelitian.

6. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Nur Wafiqoh dan Aninditya Sri Nugraheni (2022), dengan judul **“Implementasi Aplikasi Education (*Kipin School* 4.0) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Di Rumah Siswa Kelas V MIN 1 Pati Berbasis Android**”, menyimpulkan bahwa 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. Hal ini dibuktikan dari adanya peningkatan persentase siswa yang dapat menggunakan aplikasi tersebut dengan mudah dan menyenangkan pada setiap siklus (Wafiqoh & Nugraheni, 2022).

Kesamaan antara penelitian diatas dengan penelitian yang disusun oleh penulis antara lain dalam penggunaan variabel X yang serupa (Aplikasi

Kipin School 4.0). Dan perbedaannya antara lain dalam penggunaan variabel Y penelitian yang menggunakan “Motivasi Belajar” sedangkan penelitian yang disusun oleh peneliti menggunakan “Hasil Belajar” serta terdapat perbedaan sekolah yang dijadikan sebagai objek penelitian.

Adapun novelty atau kebaruan yang terdapat dalam penelitian ini ialah mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Kipin School 4.0* sebagai pengukur hasil belajar siswa.

