

Analisis Pemanfaatan Alef Education dengan Model Pembelajaran Kooperatif terhadap Minat Belajar Matematika Peserta Didik

Anggi Fadillah Nasution*

Mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, Indonesia

E-mail: anggifadillah25@gmail.com*

ARTICLE INFO

Kata Kunci:

Minat Belajar, Alef Education, Pembelajaran Kooperatif

Keywords:

The Learning Interest, Alef Education, Cooperative Learning

ABSTRACT

Tujuan Penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan minat belajar peserta didik kelas VII MTsN 1 Tapanuli Selatan menggunakan aplikasi Alef Education dengan menggunakan pembelajaran kooperatif. Dengan jenis penelitian yang digunakan merupakan deskriptif kualitatif. Responden dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII.1 yang berjumlah 30 orang. Metode yang digunakan dalam penelitian mengenai penggunaan Alef Education dengan pembelajaran kooperatif terhadap minat belajar pada proses pembelajaran dengan cara mengumpulkan data melalui kuesioner (angket), wawancara langsung dengan guru dan peserta didik, observasi dan dokumentasi. Hasil Penelitian terbukti bahwa penggunaan media aplikasi Alef Education dengan pembelajaran kooperatif memberikan hasil positif terhadap minat belajar peserta didik kelas VII.1 yang menunjukkan hasil sebesar 82,33% dengan kategori sangat tinggi. Pembelajaran matematika dengan aplikasi Alef Education dengan pembelajaran kooperatif, baik dan dapat mendukung aktivitas pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah.

The purpose of this study was to describe the learning interest of students in class VII MTsN 1 Tapanuli Selatan using the Alef Education application with cooperative learning. With the type of research used is descriptive qualitative. Respondents in this study were students of class VII.1 which amounted to 30 people. The method used in research on the use of Alef Education with cooperative learning on learning interest in the learning process by collecting data through questionnaires (questionnaires), direct interviews with teachers and students, observation and documentation. The results of the study proved that the use of Alef Education application media with cooperative learning gave positive results on the learning interest of students in class VII.1 which showed a result of 82.33% in the very high category. Learning mathematics with the Alef Education application with cooperative learning is good and can support learning activities used in the learning process at school.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang paling mendasar, matematika merupakan komponen penting dalam pendidikan. Perlunya siswa untuk fokus pada aritmatika sejak sekolah dasar hingga sekolah menengah menunjukkan pentingnya hal ini (Lidu et al., 2023). Matematika lebih dari sekadar kumpulan rumus dan konsep; matematika juga merupakan hasil pemikiran manusia yang berkaitan dengan konsep, proses berpikir, dan logika. Ilmu pengetahuan tumbuh secara tentatif dalam waktu yang lama karena pengalaman manusia dalam segala aktualitas. Perkembangan matematika didasarkan pada pengalaman

manusia dan kemudian diterapkan melalui penalaran yang cermat dan logis. Seperti yang ditunjukkan oleh Bauk et al. 2022, menyulap angka adalah subjek yang sangat besar karena menggunakan imajinasi yang menggabungkan ketajaman untuk menciptakan pemikiran matematis sebagai penutupnya. Sebagai gantinya, setiap orang memiliki minat dan perspektif yang berbeda mengenai contoh matematika. Karena mereka melihat matematika sebagai ilustrasi yang menyenangkan, beberapa orang sangat tertarik untuk mempelajarinya. Di sisi lain, ada beberapa orang yang tidak ingin belajar matematika karena mereka menganggapnya sulit. Minat dicirikan sebagai kecenderungan untuk memusatkan perhatian dan bekerja sama dengan hal, orang, atau situasi yang eksplisit yang menjadi titik pusat dari minat tersebut, yang biasanya disertai dengan perasaan senang (Asih dan Imami, 2021).

Menurut (Cahyani Hidayah dkk. 2023), beberapa indikator keunggulan siswa dalam belajar antara lain: 1) cara pandang yang positif terhadap pembelajaran; 2) memperhatikan dan mempertimbangkan pembelajaran; 3) adanya keinginan untuk belajar; dan 4) adanya usaha yang dilakukan untuk memahami keinginan belajar. Oleh karena itu, untuk mengembangkan hasil belajar lebih lanjut, diperlukan pengembangan minat siswa terhadap aritmatika. Guru dapat menggunakan media pembelajaran yang kreatif untuk terhubung dengan siswa dan meningkatkan keunggulan mereka dalam pengalaman belajar. Di MTsN 1 Tapanuli Selatan, antusiasme siswa untuk belajar matematika juga rendah. Baik persepsi yang dibuat pada tanggal 3 Juni 2024, maupun pertemuan dengan guru matematika yang dilakukan pada tanggal 4 Juni 2024, membuat hal ini dapat dipahami. Ada banyak alasan mengapa para siswa ini kurang berminat untuk belajar. Salah satu komponennya adalah pengalaman belajar yang masih berpusat pada pengajar. Akibatnya, peserta didik menjadi jenuh dan kehilangan minat untuk belajar. Salah satu alternatif pilihan model pembelajaran yang sesuai adalah pembelajaran kooperatif berbantuan media pembelajaran Alef Education dalam upaya meningkatkan minat belajar peserta didik. Hal ini dikarenakan model pembelajaran kooperatif memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang terorganisir yang mengelompokkan siswa secara bersama-sama untuk menciptakan strategi pembelajaran yang efisien dengan menggabungkan konten akademik dengan keterampilan interaktif.

Bekerja bersama dalam kelompok kecil untuk mendapatkan hasil maksimal dari pembelajaran individu dan kelompok adalah dasar dari model pembelajaran kooperatif. (Tabrani dan Amin 2023) menyatakan bahwa tujuan dari hal ini adalah untuk memungkinkan anggota kelompok berkolaborasi dalam proyek dan membantu satu sama lain dalam memahami materi pembelajaran. Selain itu, aplikasi Alef Schooling ini adalah alat pendidikan yang mudah digunakan. Dengan menyediakan sejumlah peluang pertumbuhan terkait yang telah dimodifikasi dan berbagai fitur yang sangat canggih, Alef Instruction memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang menyenangkan. Menurut (Nurbiah dkk. 2023). Ketika matematika disajikan dalam bentuk video, permainan, dan pertanyaan interaktif untuk membuat siswa tetap sibuk dan termotivasi untuk belajar, siswa lebih tertarik pada mata pelajaran tersebut. (Aini dan Jannah 2024) menegaskan bahwa siswa akan belajar lebih efektif jika mereka dihadapkan pada materi pembelajaran yang relevan dan komprehensif. Akibatnya, pembelajaran anak-anak dipengaruhi oleh media dan perangkat yang digunakan untuk menunjukkannya. Kemampuan siswa dalam mempelajari sains diharapkan dapat ditingkatkan dengan materi pembelajaran berbasis aritmatika.

Penulis termotivasi untuk menyelidiki pengaruh model pembelajaran yang inovatif dan penggunaan media pembelajaran yang menyenangkan terhadap keberhasilan peserta didik, khususnya dalam bidang pendidikan sains. Motivasi ini didasarkan pada hasil observasi dan analisis yang menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan minat belajar, keterlibatan, serta pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Dalam penelitian ini, metode pembelajaran yang akan digunakan adalah aplikasi Alef Education, sebuah platform pembelajaran digital yang dirancang untuk mendukung pembelajaran berbasis teknologi dengan pendekatan yang menarik dan interaktif. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi sejauh mana kombinasi model pembelajaran yang menyenangkan dan media pembelajaran Alef Education dapat memengaruhi keberhasilan peserta didik, khususnya dalam pelajaran matematika. Keunggulan aplikasi Alef terletak pada penyajian materi pembelajaran dalam bentuk video animasi, gambar interaktif, dan latihan soal yang dirancang untuk menstimulasi rasa ingin tahu serta keterlibatan aktif peserta didik.

Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif sebagai pendukung, penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi dampak dari interaksi kelompok dalam mendukung pemahaman dan penguasaan konsep matematika oleh peserta didik. Penelitian ini diharapkan tidak hanya memberikan kontribusi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, tetapi juga memberikan wawasan baru bagi para pendidik mengenai pentingnya inovasi dalam proses pembelajaran. Dengan menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan relevan, diharapkan aplikasi Alef Education dapat menjadi solusi efektif dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna dan meningkatkan prestasi peserta didik di bidang akademik.

METODE

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan jenis penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian yang menarik seharusnya menunjukkan bagaimana siswa yang kurang mampu mendapatkan manfaat dari pembelajaran (Sucipto dan Firmansyah, 2021). MTsN 1 Tapanuli Selatan adalah lokasi penelitian ini. Data dikumpulkan dalam penelitian ini melalui observasi langsung, wawancara, dan kuesioner. Untuk pertanyaan-pertanyaan yang sesuai dengan penelitian yang mendalam, wawancara digunakan untuk mengumpulkan data dengan cara meminta dan menerima tanggapan dari sumber yang diperlukan untuk dimintai informasi atau pendapat. Menariknya, jajak pendapat merupakan strategi untuk mendapatkan informasi dari masyarakat dengan menanyakan apakah mereka setuju atau tidak setuju dengan penggunaan media pembelajaran intuitif Alef Education dan model pembelajaran yang bermanfaat. Pengajar kelas VIII di MTsN 1 Tapanuli Selatan menjadi aset eksplorasi. Sebanyak 30 peserta didik kelas VIII di MTsN 1 Tapanuli Selatan berpartisipasi dalam penelitian ini dengan waktu penelitian dilakukan pada tanggal 10 – 14 Juni 2024. Karena kelompok yang diteliti adalah kelompok yang telah ditentukan sebelumnya yang tidak meneliti subjek dalam jumlah besar karena keterbatasan waktu, maka responden dipilih melalui pengambilan sampel.

Menurut (Nasution, 2023), mereduksi jumlah data atau menentukan aspek-aspek mana dari penelitian yang dianggap penting merupakan langkah pertama dalam menggunakan suatu teknik analisis. Langkah kedua dalam penelitian ini adalah proses penyajian data. Untuk melakukan hal tersebut, teks yang jelas berdasarkan pemeriksaan informasi dibuat dengan menggunakan hasil pertemuan dan jajak pendapat yang sesuai. Langkah selanjutnya adalah

mengambil kesimpulan yang tegas untuk menjawab rumusan masalah. Data dikumpulkan dalam penelitian ini melalui wawancara, kuesioner, dan catatan tertulis. Untuk mendapatkan data langsung tentang apa yang menjadi keuntungan siswa dalam memahami aritmatika melalui penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran yang membantu, strategi wawancara dan jajak pendapat sangat penting dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan Media *Alef Education* dengan Pembelajaran Kooperatif

Media *Alef Education* digunakan oleh guru di MTsN 1 Tapanuli Selatan sebagai salah satu inovasi dalam pembelajaran matematika. Proses penerapan media ini dimulai dengan guru menyajikan materi kepada peserta didik melalui video pembelajaran yang dirancang secara interaktif. Video ini disajikan dalam bentuk animasi yang menarik, dilengkapi dengan percakapan, gambar, dan suara yang atraktif untuk memudahkan pemahaman siswa. Guru kemudian memberikan arahan kepada peserta didik agar mendengarkan dan mencermati setiap bagian pembelajaran yang disampaikan dalam video tersebut.

Dalam proses pembelajaran, model yang digunakan adalah pembelajaran kooperatif. Model ini melibatkan pembentukan kelompok-kelompok kecil di mana peserta didik saling bekerja sama, berinteraksi, dan bertukar pikiran. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk belajar tidak hanya secara individu tetapi juga secara kolaboratif, sehingga membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Proses kerja kelompok ini juga mendorong perkembangan keterampilan sosial siswa, seperti kemampuan berkomunikasi dan bekerja sama. Setelah peserta didik menyimak video pembelajaran, mereka diberikan contoh soal yang relevan untuk dipahami dan didiskusikan dalam kelompok. Guru berperan aktif dalam membimbing diskusi kelompok, memastikan bahwa setiap peserta didik terlibat dalam proses belajar. Melalui langkah-langkah ini, diharapkan peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran, yaitu memahami konsep-konsep matematika dengan lebih mendalam serta mampu mengaplikasikannya dalam menyelesaikan berbagai jenis soal. Video pembelajaran yang interaktif ini tidak hanya mempermudah pemahaman materi tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk lebih antusias dalam belajar matematika.



Gambar 1. Peserta Didik Menyimak Video Pembelajaran

Dari gambar tersebut terlihat jelas bahwa peserta didik menunjukkan perasaan tertarik saat menyimak video pembelajaran. Perasaan tertarik ini merupakan elemen kunci dalam menumbuhkan minat belajar peserta didik, yang menjadi fondasi penting untuk keberhasilan pembelajaran. Ketertarikan ini tidak hanya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga memunculkan rasa ingin tahu dalam diri peserta didik. Rasa ingin tahu tersebut mendorong mereka untuk aktif bertanya ketika menemui kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan, menunjukkan sikap kritis dan proaktif terhadap pembelajaran. Selain itu, mereka tampak lebih antusias dan terbuka untuk menerima tugas-tugas yang diberikan oleh guru sebagai bagian dari proses pembelajaran. Selanjutnya, peserta didik diberikan kesempatan untuk menunjukkan pemahaman mereka dengan mencoba menjawab soal di depan kelas secara bergantian. Aktivitas ini tidak hanya mengukur sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari, tetapi juga melatih keberanian, kepercayaan diri, dan keterampilan komunikasi mereka. Dengan cara ini, peserta didik dapat belajar untuk mengemukakan ide dan jawaban mereka secara mandiri di depan teman-teman sekelas. Guru berperan aktif dalam memberikan apresiasi terhadap upaya peserta didik, baik yang berhasil menjawab soal dengan benar maupun yang masih perlu bimbingan, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dan memotivasi. Proses ini memperlihatkan bagaimana kombinasi antara media pembelajaran yang interaktif dan pendekatan pembelajaran yang partisipatif dapat menghasilkan pengalaman belajar yang lebih efektif dan bermakna bagi peserta didik.



Gambar 2. Peserta Didik Menjawab Soal

Hal ini menunjukkan bahwa para siswa memiliki ketertarikan yang tinggi dalam proses pembelajaran. Ketertarikan ini memainkan peran penting dalam meningkatkan keterlibatan mereka selama pembelajaran. Ketika siswa terlibat secara aktif, mereka akan lebih mudah menerima dan menyerap informasi yang diajarkan oleh guru. Keterlibatan ini menciptakan suasana belajar yang produktif dan menyenangkan, sehingga membantu siswa untuk lebih fokus dan termotivasi dalam belajar. Selain itu, keberhasilan yang dirasakan oleh siswa saat berhasil memahami materi atau menyelesaikan tugas juga dapat memunculkan energi positif yang mendorong semangat mereka untuk terus belajar. Jika siswa memahami bahwa belajar adalah alat untuk mencapai tujuan-tujuan yang signifikan, seperti meningkatkan pengetahuan, keterampilan, atau mencapai prestasi tertentu, mereka akan lebih termotivasi untuk

berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Menurut Azza et al. (2023), hasil dari pengalaman belajar yang bermakna dapat membantu siswa berkembang secara pribadi dan intelektual. Pandangan ini dapat menumbuhkan minat mereka untuk terus mengeksplorasi dan memahami materi pembelajaran. Dengan adanya tujuan yang jelas dan relevansi dari apa yang dipelajari, siswa akan memiliki dorongan intrinsik untuk belajar dengan sungguh-sungguh.

Selanjutnya, proses pembelajaran yang melibatkan kerja sama dalam kelompok kecil memberikan kesempatan bagi siswa untuk berdiskusi dan memecahkan masalah bersama. Dalam kelompok yang beragam, siswa dapat berbagi ide, bertukar pemahaman, dan membantu satu sama lain dalam memahami materi. Diskusi kelompok ini menciptakan dinamika pembelajaran yang interaktif, di mana siswa belajar tidak hanya dari guru, tetapi juga dari teman-teman mereka. Saat mendiskusikan cara memecahkan masalah, mereka mengembangkan keterampilan berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi, yang sangat penting untuk mendukung keberhasilan mereka, baik dalam konteks akademik maupun kehidupan sehari-hari. Proses ini menunjukkan bagaimana pembelajaran kooperatif dapat menjadi strategi yang efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan bermakna.



Gambar 3. Peserta Didik Berdiskusi

Berdasarkan Gambar 3, terlihat bahwa peserta didik menunjukkan kerjasama yang baik dalam menyelesaikan persoalan yang diberikan. Proses diskusi kelompok ini memperlihatkan interaksi positif antara anggota kelompok, di mana peserta didik yang sudah memahami materi dengan antusias memberikan penjelasan kepada teman sekelompoknya yang masih kurang paham. Hal ini mencerminkan bagaimana pembelajaran kooperatif dapat menjadi sarana untuk saling berbagi pengetahuan dan keterampilan, sekaligus meningkatkan rasa saling membantu di antara peserta didik. Di sisi lain, peserta didik yang belum sepenuhnya memahami materi terlihat mendengarkan dengan penuh perhatian dan semangat, menunjukkan kesediaan mereka untuk belajar dari teman-teman mereka. Sikap ini mencerminkan lingkungan belajar yang inklusif dan suportif, di mana setiap peserta didik merasa dihargai dan termotivasi untuk meningkatkan pemahaman mereka. Setelah proses diskusi kelompok selesai, setiap kelompok mengutus perwakilan untuk mempresentasikan hasil diskusi mereka di depan kelas. Aktivitas ini memberikan kesempatan kepada peserta

didik untuk melatih keterampilan berbicara di depan umum, menyampaikan ide-ide mereka dengan percaya diri, dan mengorganisasikan informasi secara sistematis.

Selain itu, proses presentasi ini juga menjadi ajang evaluasi bersama, di mana kelompok lain dapat memberikan masukan, bertanya, atau menambahkan ide baru yang relevan. Guru berperan sebagai fasilitator dalam memberikan umpan balik dan memastikan bahwa setiap kelompok mendapatkan penghargaan atas kontribusi mereka dalam diskusi dan presentasi. Kegiatan seperti ini tidak hanya membantu peserta didik dalam memahami materi secara lebih mendalam, tetapi juga melatih keterampilan sosial, komunikasi, dan kolaborasi yang sangat penting dalam kehidupan mereka di masa depan. Proses belajar yang melibatkan kerja sama kelompok dan presentasi ini menciptakan suasana pembelajaran yang dinamis, di mana setiap peserta didik terlibat aktif dan berperan dalam mencapai tujuan pembelajaran bersama. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif berbasis diskusi dan presentasi kelompok merupakan metode yang efektif untuk membangun pemahaman dan keterampilan secara holistik.



Gambar 4. Peserta Didik Mempresentasikan Hasil Diskusi

Berdasarkan Gambar 4, terlihat bahwa perwakilan kelompok tampil di depan kelas untuk mempresentasikan hasil diskusi mereka dengan percaya diri. Setelah presentasi selesai, kelompok lain diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan, memberikan kritik yang membangun, serta menyampaikan saran-saran untuk melengkapi atau memperbaiki ide-ide yang telah disampaikan. Proses interaktif ini menciptakan dinamika pembelajaran yang melibatkan seluruh peserta didik, baik sebagai presenter maupun audiens, sehingga suasana kelas menjadi lebih hidup dan kolaboratif. Aktivitas ini juga mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, mendengarkan dengan aktif, serta berani menyampaikan pendapat mereka dengan sopan dan terstruktur. Melalui proses ini, peserta didik belajar untuk bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan kepada mereka, baik sebagai individu maupun sebagai bagian dari kelompok. Rasa tanggung jawab ini tercermin dalam usaha mereka untuk memahami materi, menyusun presentasi yang baik, dan menjawab pertanyaan dengan tepat. Selain itu, interaksi antara kelompok juga memperkuat kerja sama yang baik di dalam kelas, karena peserta didik saling mendukung dan membantu satu sama lain untuk mencapai pemahaman yang lebih mendalam. Diskusi yang konstruktif antara kelompok juga membantu

peserta didik mendapatkan kesimpulan yang lebih jelas dan menyeluruh tentang pembelajaran yang sedang berlangsung.

Pendekatan pembelajaran seperti ini membuat suasana kelas menjadi lebih menyenangkan dan jauh dari kebosanan. Peserta didik merasa terlibat secara aktif dalam setiap tahap pembelajaran, mulai dari diskusi kelompok, presentasi, hingga tanya jawab. Keterlibatan aktif ini tidak hanya meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi, tetapi juga menumbuhkan rasa antusiasme dan semangat belajar. Dengan demikian, pembelajaran yang melibatkan diskusi, presentasi, dan interaksi antarkelompok menjadi metode yang efektif untuk menciptakan lingkungan belajar yang positif, dinamis, dan berpusat pada peserta didik. Dalam penelitian ini peneliti mengumpulkan data dengan menggunakan metode wawancara yang merupakan teknik pengumpulan data dengan memberikan pertanyaan langsung kepada responden yang berkompeten dalam permasalahan yang sedang diteliti. Dalam penelitian ini peneliti melakukan wawancara dengan ibu Minni Hotriani Ritonga, S.Pd selaku guru mata pelajaran Matematika kelas VII MTsN 1 Tapanuli Selatan pada hari Rabu tanggal 12 Juni 2024. Dengan hasil wawancaranya sebagai berikut; Pembelajaran menjadi cukup efektif setelah menggunakan aplikasi *Alef Education*. Dapat digunakan dalam pembelajaran sehari-hari. Bisa pada saat pembelajaran tatap muka (*offline*) maupun *online*. Alhamdulillah tidak ada kesulitan yang ditemui karena semua sudah disusun lengkap dan praktis dalam aplikasi *Alef Education* tersebut. *Alef Education* ini tujuannya untuk menjadikan peserta didik madrasah berprestasi dan berakhlakul karimah. Dengan adanya *Alef Education* ini, dapat meningkatkan minat belajar peserta didik sehingga menunjang nilai akademik terutama pelajaran matematika dan memudahkan peserta didik dalam memahami matematika. Pembelajaran dengan aplikasi *Alef Education* lebih menarik dikarenakan di fitur guru terdapat fitur yang dapat menambah bentuk soal dan semua bisa dipantau di akun guru. *Alef Education* dengan semua fitur yang lengkap mulai dari video pembelajaran, audio percakapan, contoh soal dan soal latihan yang interaktif yang membuat pembelajaran menjadi aktif dan tidak membosankan. Menurut saya cocok karena model pembelajaran kooperatif mendorong peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran, dengan pembentukan kelompok yang heterogen, saat di berikan permasalahan membuat peserta didik membangun kerja sama yang baik untuk dapat menyelesaikan permasalahan yang ada. Jadi semua anggota kelompok memiliki tanggung jawabnya masing-masing. Tentu saja meningkat, dengan kategori yang cukup drastis sebelum menggunakan aplikasi *Alef Education*. Banyak peserta didik yang sebelum kurang berminat dalam pembelajaran menjadi minat dan aktif saat pembelajaran berlangsung. Karena dari banyak fitur yang ada di dalam aplikasi *Alef Education* membuat pembelajaran menjadi lebih menarik.

Berikut hasil wawancara dengan peserta didik AMS pada tanggal 14 Juni 2024. Iya, lebih mudah pahami karena dalam aplikasi *Alef Education* bisa belajar sambil bermain. Jadi lebih menyenangkan. Menarik. Karena animasi nya jelas dan unik. Iya, karena bisa belajar lewat Handphone dan tidak perlu sambil menulis. Ya, video pembelajaran nya disajikan dengan jelas sehingga mudah dipahami dan bisa mengerjakan soal-soal yang ada dengan teman sekelompok. Karena lebih mudah belajar dengan *Alef* dari pada belajar biasa karena ada game nya. Berikut hasil wawancara dengan peserta didik HLP pada tanggal 14 Juni 2024. Iya, karena materinya jelas. Terkadang saya justru tidak fokus karena ada teman yang menggunakan aplikasi *Alef Education* dengan volume suara yang keras. Saya merasa lebih fokus ketika belajar dengan menggunakan aplikasi *Alef Education* di rumah.

Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Alef Education* dengan Model Pembelajaran Kooperatif

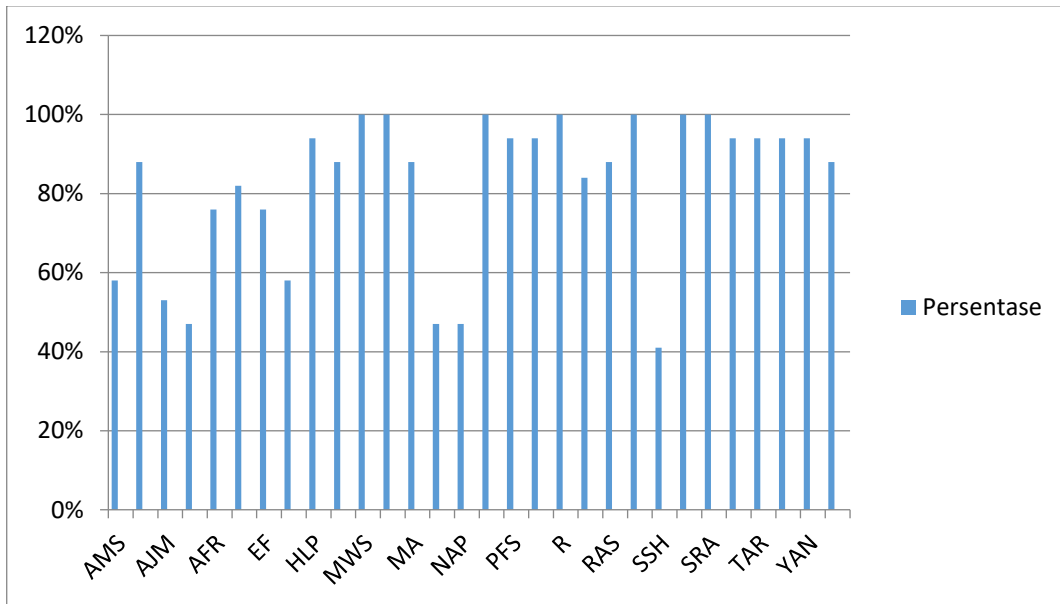
Responden dalam penelitian ini terdiri dari 30 peserta didik kelas VII.1 MTsN 1 Tapanuli Selatan. Data terkait minat belajar peserta didik dikumpulkan melalui kuesioner yang dirancang secara sistematis berdasarkan empat indikator utama minat belajar, yaitu: 1) perasaan senang saat mengikuti pembelajaran, 2) tingkat ketertarikan peserta didik terhadap materi yang diajarkan, 3) perhatian peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, dan 4) keterlibatan peserta didik dalam berbagai aktivitas pembelajaran. Keempat indikator ini dipilih karena dianggap mampu memberikan gambaran yang komprehensif tentang tingkat minat belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan data primer yang diperoleh langsung dari peserta didik melalui kuesioner tersebut. Kuesioner memuat serangkaian pertanyaan yang dirancang untuk menggali informasi terkait pengalaman, pandangan, dan respons peserta didik terhadap proses pembelajaran. Untuk mengukur data yang diperoleh, penelitian ini menerapkan skala Likert sebagai alat pengukur, yang memungkinkan peserta didik memberikan penilaian mereka dalam berbagai tingkat kesetujuan, mulai dari "sangat setuju" hingga "sangat tidak setuju." Metode ini dipilih karena skala Likert efektif dalam mengukur aspek-aspek afektif seperti minat, sikap, dan motivasi.

Dengan pendekatan ini, data yang dikumpulkan tidak hanya kuantitatif tetapi juga memiliki dimensi kualitatif, karena setiap jawaban mencerminkan pandangan individu peserta didik. Hal ini memberikan peluang untuk melakukan analisis yang lebih mendalam mengenai faktor-faktor yang memengaruhi minat belajar mereka, serta memberikan dasar yang kuat untuk merekomendasikan strategi pembelajaran yang lebih efektif di masa depan.

Tabel 1. Kriteria Minat Belajar Menggunakan *Alef Education*

Tingkat Pencapaian Skor (%)	Kriteria
76-100	Sangat Tinggi
51-75	Cukup
26-50	Kurang
0-25	Sangat Rendah

Grafik 1. Hasil Angket Minat Belajar Peserta Didik



Responden diberikan 17 pernyataan. Para ahli menandai jawaban ya atau tidak dengan sebuah skor, dengan nilai 1 untuk jawaban ya dan nilai 0 untuk jawaban tidak. Dari jumlah skor maksimum dari setiap pernyataan, total skor maksimum dapat dihitung. Untuk menentukan tingkat keunggulan siswa pengganti dalam belajar, skor total yang diperoleh siswa pengganti dibagi dengan skor total terbesar kemudian dikalikan 100. Berdasarkan hasil kuesioner, minat belajar siswa dinyatakan dalam bentuk persentase dengan menggunakan rumus "% minat belajar sama dengan jumlah skor yang diperoleh dikalikan 100 persen kemudian dibagi dengan skor maksimal. Berdasarkan hasil perhitungan, 82,33 persen siswa memiliki minat belajar yang memenuhi syarat untuk tingkat minat belajar yang sangat tinggi. Minat, seperti yang didefinisikan oleh Hannipa (2019), terjadi ketika seseorang memperhatikan aspek-aspek dari suatu situasi atau arti pentingnya yang dihubungkan dengan kebutuhan atau keinginan mereka sendiri. Sebagai konsekuensi dari hal ini, apa pun yang diamati seseorang tidak diragukan lagi akan menarik minatnya sejauh itu terkait dengan kepentingannya sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa persepsi jiwa tentang minat terhadap sesuatu disertai dengan kecenderungan terhadap suatu objek dan biasanya disertai dengan perasaan senang. Siswa berpartisipasi dalam mengerjakan soal-soal melalui aplikasi Alef Education dengan tingkat antusiasme yang tinggi. Siswa menunjukkan bahwa mereka melakukannya dengan kemauan sendiri dan tanpa paksaan ketika mereka melakukan aktivitas belajar yang disertai dengan perasaan senang. Siswa merasa senang dengan berpartisipasi dalam kegiatan baru dan menerima instruksi yang bermakna.

Siswa-siswi di kelas VII.1 MTsN 1 Tapanuli Selatan memiliki semangat belajar yang lebih tinggi berkat aplikasi Alef Tutoring, menurut pengamatan, diskusi, dan survei. Berdasarkan hasil pengamatan, mayoritas siswa menjadi fokus mendengarkan penjelasan guru. Dari awal hingga akhir, siswa juga terlibat dalam proses pembelajaran. Para siswa secara efektif mengambil bagian dalam percakapan kelompok, benar-benar mempertimbangkan untuk mengajukan pertanyaan yang tidak mereka ketahui, dan menjawab pertanyaan-pertanyaan aktivitas. Demikian pula, berdasarkan temuan wawancara penelitian dengan siswa. Menurut

laporan, para siswa menikmati belajar matematika. Suasana kelas yang menyenangkan dan ringan. Kesenangan ini disebabkan karena materi pembelajaran yang memberikan keterkaitan dengan model video dan gambar. Hasilnya, siswa lebih mudah memahami materi dan lebih cenderung berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Serupa dengan hal tersebut, tingkat ketertarikan siswa terhadap pembelajaran meningkat menjadi 82,33 persen setelah penggunaan materi pembelajaran Alef Education dan model pembelajaran kooperatif, yang menempatkan mereka dalam kategori sangat tinggi, menurut kuesioner. Hal ini merupakan hasil langsung dari model pembelajaran yang mendukung dan media Alef Preparing yang menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan mempesona yang mendorong siswa untuk berbagi dengan sukses di lobi peninjauan dan menahan mereka untuk tidak menjadi tidak terlibat selama pengajaran. Para siswa menyatakan bahwa media Alef Schooling untuk model pembelajaran yang menyenangkan adalah salah satu alat pembelajaran yang membantu mereka fokus selama proses pendidikan, mulai dari berpartisipasi dalam diskusi kelompok dan perkenalan hingga secara efektif mendapatkan klarifikasi tentang isu-isu penting.

Dengan cara ini, tampaknya kepuasan dan kontribusi siswa pengganti dalam bimbingan terkait angka merupakan dua elemen yang berdampak pada keuntungan mereka dalam belajar. Hal ini konsisten dengan penelitian sebelumnya (Damopolii et al., 2024) yang menunjukkan bahwa aplikasi Alef Training menyediakan konten pembelajaran yang menarik, kompeten, dan efektif. Hasilnya, siswa meningkatkan pemahaman mereka dan menikmati pembelajaran. Ketika mereka menggunakan aplikasi Alef Education untuk berpartisipasi dalam pembelajaran, antusiasme siswa juga meningkat. Dengan cara ini, Fahril dkk. (2024) menemukan bahwa aplikasi Alef Schooling dapat lebih meningkatkan hasil belajar siswa karena mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam pendidikan mereka dan membuat mereka lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar antara lain perasaan senang, ketertarikan, tingkat perhatian, dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Sebagai bagian dari evaluasi pembelajaran, siswa dengan penuh semangat menerima penjelasan dari instruktur dan berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan dan memecahkan masalah yang berkaitan dengan materi. Selain itu, model pembelajaran yang menyenangkan mendorong siswa untuk benar-benar mempresentasikan sudut pandang mereka dan terlibat dalam diskusi kelompok. Dengan demikian, siswa benar-benar terlibat sejak awal hingga akhir dari pengalaman belajar, sehingga tidak mudah merasa bosan dan dapat memahami materi yang diberikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa peserta didik kelas VII.1 MTsN 1 Tapanuli Selatan menunjukkan minat belajar yang tinggi setelah menggunakan media Alef Education dengan model pembelajaran kooperatif, yang mencapai sekitar 82,33%. Minat belajar yang tinggi ini tercermin dalam beberapa aspek, seperti meningkatnya rasa senang selama proses pembelajaran, partisipasi aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran, serta dedikasi untuk mengikuti proses belajar dengan serius dari awal hingga akhir. Peserta didik terlihat lebih antusias dan termotivasi dalam belajar, yang membuat mereka menjadi lebih aktif selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, penggunaan media Alef Education terbukti mampu menarik perhatian siswa, sehingga mereka memiliki minat yang besar terhadap materi yang disampaikan. Hal ini juga berdampak positif pada kemampuan mereka dalam menyelesaikan tugas-tugas secara benar dan tepat waktu. Peserta

didik tidak hanya memahami materi yang disampaikan oleh guru, tetapi juga mampu mengenali konsep-konsep pembelajaran dengan lebih baik. Media pembelajaran ini memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga mendukung perkembangan siswa dalam berbagai aspek, baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Dengan demikian, penggunaan media Alef Education dengan pendekatan pembelajaran kooperatif dapat dianggap sebagai metode yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan minat belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Q., & Jannah, A. N. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SDN Mlajah 2. *Jurnal Edukasi*, 1(3), 299–306. <https://doi.org/10.60132/edu.v1i3.163>
- Asih, & Imami, A. I. (2021). Analisis Minat Belajar Siswa Smp Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 4(4), 799–808. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v4i4.799-808>
- Azza, B. D., Ulfah, M., Hayat, M. S., & Rahayu, S. (2023). Analisis Penggunaan Game Edukasi Wordwall Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Materi Ruminansia. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 6(2), 300–307. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/justek/article/view/15551>
- Bauk, P., Mamoh, O., & Simarmata, J. E. (2022). Analisis Kesalahan Siswa Menggunakan Tahapan Kastolan Dalam Menyelesaikan Soal Cerita. *RANGE: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 28–39. <https://doi.org/10.32938/jpm.v4i1.2478>
- Cahyani Hidayah, N., Fajriyah, K., & Kartinah. (2023). Analisis Minat Belajar Siswa Melalui Media Gambar Siswa Kelas 2 Sdn Sawah Besar 01. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 3966–3976. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1239>
- Damopolii, I. P., Tilaar, A. L. F., & Sumarauw, S. J. A. (2024). ANALISIS PENGGUNAAN APLIKASI ALEF EDUCATION PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA di MTs AL-MUJAHIDIN TOMOHON. *DE_JOURNAL (Dharmas Education Journal)*, 5(1), 211–218. http://ejournal.undhari.ac.id/index.php/de_journal
- Fahril, F., Nurbiah, N., & Syafi'i, A. S. (2024). IMPLEMENTATION OF THE PROBLEM-BASED LEARNING'S MODEL HELP ALEF EDUCATION IN MTs AS'ADIYAH ULOE. *An-Nahdlah: Journal of Islamic Studies*, 1(1), 54–70. <https://doi.org/10.62261/annahdlah.v1i1.4>
- Hanipa, A. (2019). ANALISIS MINAT BELAJAR SISWA MTs KELAS VIII DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA MELALUI APLIKASI GEOGEBRA. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 2(5), 315. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v2i5.p315-322>
- Lidu, M., Simarmata, J. E., Beo, E., Delvion, S., Minat, A., Siswa, B., Pembelajaran, P., Berbantuan, M., & Geogebra, A. (2023). Analisis Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Berbantuan Aplikasi Geogebra. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah*, 7(JP2MS), 395–402. <https://doi.org/10.33369/jp2ms.7.3.395-402>
- Nasution, Abdul Fattah. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV. Harfa Creative.
- Nurbiah, N., Syafi'i, A., & Fahril, F. (2023). IMPLEMENTASI MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN ALEF EDUCATION DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA TEMA HIMPUNAN DI MTs AS'ADIYAH ULOE. *Educandum*, 9(1), 126–134. <https://doi.org/10.31969/educandum.v9i1.1060>

- Sucipto, maulanny F., & Firmansyah, D. (2021). Analisis Minat Belajar Siswa SMP pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 4(4), 799–808.
- Tabrani, & Amin, M. (2023). Model Pembelajaran Cooperative Learning. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5, 200–213.

