

PENERAPAN *ALEF EDUCATION* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA

Izza Afkarina^{1*}, Tri Susilaningtyas², Syaifur Rohman³

^{1*23} Universitas Islam Jember, Jawa Timur, Indonesia
smkhmizzaafkarina@gmail.com, trisusilamtk@gmail.com

ABSTRACT

This research is motivated by the importance of technology to help increase students' interest in learning mathematics. Technology in the world of education is a system that supports learning to achieve the desired results. The introduction of technology in education in Indonesia means that technology can be used as a learning tool and an administrative tool. The influence of technology on education in Indonesia has positive and negative impacts (Lestari, 2018b). Several studies have shown that when technology is used "correctly" in mathematics learning, students can learn mathematics richer and deeper. (Dwi & Simanjuntak, 2019). When studying mathematics, technology can be used as a learning tool. Media is a tool or means of delivering material to students. An educator who knows how to create a creative and innovative teaching and learning atmosphere that can stimulate students' interest in learning in such a way that their initially low interest in learning increases. Of course, one of the things that supports a learning atmosphere is the use of appropriate media. The media used to conduct this research is Alef Education. This type of research is qualitative research which aims to understand the phenomena experienced by the research subjects. The data collection methods used are observation methods, questionnaire methods, and documentation methods. Based on the discussion of the research results, it can be concluded that the implementation of learning by applying Alef Education learning media can help improve students' interest in learning well. This can be seen from the results of observations and questionnaire results in cycle I showing student activity of 48% then in cycle II student activity increased by 28%, which is 80%.)

Keywords: *Implementation, Learning Interest, Learning Media, Alef Education, Mathematics*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya teknologi untuk membantu meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika. Teknologi dalam dunia pendidikan merupakan suatu sistem yang mendukung pembelajaran untuk mencapai hasil yang diinginkan. Pengenalan teknologi dalam pendidikan di Indonesia berarti bahwa teknologi dapat digunakan sebagai alat pembelajaran dan alat administrasi. Pengaruh teknologi terhadap pendidikan di Indonesia memiliki dampak positif dan negatif (Lestari, 2018). Beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa ketika teknologi digunakan "dengan benar" dalam pembelajaran matematika, siswa dapat belajar matematika lebih kaya dan lebih dalam. (Dwi & Simanjuntak, 2019). Saat mempelajari matematika, teknologi dapat digunakan sebagai alat pembelajaran. Media merupakan alat atau sarana penyampaian materi kepada siswa. Seorang tenaga pendidik yang mengetahui bagaimana menciptakan suasana belajar mengajar yang kreatif dan inovatif yang dapat merangsang minat belajar siswa sedemikian rupa sehingga minat belajar yang awalnya rendah menjadi meningkat. Tentu saja salah satu yang mendukung suasana belajar adalah penggunaan media yang tepat. Media yang digunakan untuk melakukan penelitian ini adalah *Alef Education*. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subyek penelitian. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi, metode angket, dan metode dokumentasi. Berdasarkan pembahasan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran *Alef Education* dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi dan hasil angket pada siklus I menunjukkan aktivitas siswa yaitu 48% kemudian pada siklus II aktivitas siswa meningkat 28%, yakni sebesar 80%.

Kata Kunci: *Penerapan, Minat Belajar, Media Pembelajaran, Alef Education, Matematika*

Article History:

Submitted	Accepted	Published
March 20 th 2025	June 10 th 2025	June 15 th 2025

PENDAHULUAN

Almuhaimeed (2022) menegaskan bahwa pendidikan adalah proses memperoleh pengetahuan, keterampilan, nilai, teman sebaya, kepercayaan, praktik, dan pengembangan pribadi. Artinya bahwa pendidikan merupakan alat penting untuk pengembangan manusia, ekonomi, social dan teknologi (Moses Oladele *et al.*, 2019). Setiap orang membutuhkan kecerdasan dalam beradaptasi dengan kehidupan sosial dan perkembangannya. Untuk tujuan mencerdaskan kehidupan bangsa, Pemerintah Indonesia memperjelas dengan mendefinisikan bahwa pendidikan adalah sebuah usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. (*UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 2 TAHUN 1989 TENTANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL*, n.d.).

Salah satu hasil dari pendidikan adalah ilmu pengetahuan yang terus berkembang mendorong terbentuknya teknologi baru. Hingga saat ini perkembangan teknologi telah bergeser ketahap digital. Perkembangan teknologi ini tentu saja berpengaruh besar terhadap kehidupan sosial termasuk dalam bidang pendidikan. Cladis (2020) mengungkapkan bahwa teknologi merupakan aspek kehidupan di abad ke-21 yang berimplikasi pada bagaimana komunikasi terjadi, pendidikan terbentuk, penyebaran pengetahuan, dan gagasan dirumuskan. Menurut Harrell & Bynum, et al., (2018), teknologi telah menjadi bagian integral dari kehidupan kita sehari-hari. Faktanya, siswa di sekolah umum kita dianggap sebagai penduduk asli digital dan sudah terbiasa untuk selalu terhubung ke perangkat mereka dan Internet. Teknologi dalam dunia pendidikan merupakan suatu sistem yang mendukung pembelajaran untuk mencapai hasil yang diinginkan. Pengenalan teknologi dalam pendidikan di Indonesia berarti bahwa teknologi dapat digunakan sebagai alat pembelajaran dan alat administrasi. Pengaruh teknologi terhadap pendidikan di Indonesia memiliki dampak positif dan negatif (Lestari, 2018b). Pengaruh positifnya adalah lebih efisien dalam hal waktu, biaya, dan masalah lainnya. Sedangkan pengaruh negatifnya adalah teknologi dapat mengubah kehidupan sosial. Dalam proses pembelajaran, teknologi dapat membantu memecahkan masalah teknis berdasarkan penelitian ilmiah, termasuk penggunaan perangkat elektronik, proses kimia, manufaktur, mesin canggih, dan lainnya. Dalam situasi masyarakat saat ini yang terbiasa hidup di dunia digital mengharuskan adanya sumber daya manusia (khususnya di lembaga pendidikan) yang memiliki keterampilan intelektual tinggi untuk memecahkan masalah.

Callahan et al., (2021) menyatakan bahwa matematika bukan hanya fakta-fakta yang dihafalkan, melainkan memahami bagaimana mendekati dan memecahkan masalah. Hal ini menunjukkan bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang memegang peranan penting dalam kehidupan sehari-hari. Itulah sebabnya matematika dipelajari oleh siswa pada jenjang pendidikan formal mulai dari SD hingga SMA bahkan di perguruan tinggi. Menguatkan hal tersebut, (Abu-Hilal & al Abed, 2019) mengungkapkan bahwa matematika adalah salah satu mata pelajaran akademik yang paling penting di sekolah. Namun, ini adalah salah satu mata

pelajaran yang paling sulit, dan baik siswa maupun guru menghadapi kesulitan dalam mata pelajaran ini. Sehingga, Matematika pada umumnya merupakan mata pelajaran yang kurang menarik dan kurang berhasil bagi siswa dibandingkan mata pelajaran lainnya (Karaoglan Yilmaz & Durak, 2018).

Beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa ketika teknologi digunakan "dengan benar" dalam pembelajaran matematika, siswa dapat belajar matematika lebih kaya dan lebih dalam. (Dwi & Simanjuntak, 2019). Saat mempelajari matematika, teknologi dapat digunakan sebagai alat pembelajaran. Media merupakan alat atau sarana penyampaian materi kepada siswa. Seorang tenaga pendidik yang mengetahui bagaimana menciptakan suasana belajar mengajar yang kreatif dan inovatif yang dapat merangsang minat belajar siswa sedemikian rupa sehingga minat belajar yang awalnya rendah menjadi meningkat. Tentu saja salah satu yang mendukung suasana belajar adalah penggunaan media yang tepat. Media memiliki beberapa manfaat menurut Kemp & Dayton (dalam Muhson, 2010) yaitu; 1) Pengajaran mata pelajaran bisa seragam; 2) Pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik; 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif; 4) Efisiensi dalam waktu dan energi; 5) Peningkatan kualitas hasil belajar siswa; 6) Media memungkinkan pembelajaran dilakukan dimana saja dan kapan saja; 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses pembelajaran; dan 8) Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Berdasarkan hasil observasi pada siswa di kelas VIII SMP 07 Ma'arif Perintis Tempurejo, ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran matematika yaitu keterbatasan waktu penyampaian materi pembelajaran. Kegiatan pembelajaran belum maksimal karena pembelajaran dilakukan secara lisan, sehingga siswa bosan mengikuti pembelajaran. Situasi ini mengakibatkan siswa tidak terlalu aktif, asik bermain sendiri, dan tidak fokus ketika guru menyampaikan materi pembelajaran. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa minat siswa kelas VIII SMP 07 Ma'arif Perintis Tempurejo dalam pembelajaran relatif rendah.

Untuk pencapaian tujuan pembelajaran matematika, maka dibutuhkan minat belajar siswa yang tinggi. Oleh karena itu, perlu dilakukan percobaan penerapan media pembelajaran interaktif Portal Rumah Belajar untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa. Berdasarkan uraian di atas, guru memegang peranan penting dalam proses pembelajaran, yang dapat mengarahkan siswa menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Oleh karena itu peneliti tertarik dengan judul **“Penerapan *Alef Education* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika”**.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Metode yang digunakan yaitu jenis penelitian PTK (Penelitian Tindakan Kelas) artinya penelitian dilakukan dikelas guna mengetahui akibat tindakan yang diterapkan pada subjek penelitian dikelas tersebut yang dilakukan dalam dua siklus dengan menggunakan model Stephen Kemmis dan Robyn McTaggart, yang disetiap siklusnya terdapat empat tahapan yaitu: perencanaan (*plan*), tindakan (*act*), pengamatan (*observe*), dan refleksi (*reflect*) (Prihantoro & Hidayat, 2019). PTK adalah salah satu usaha seorang pendidik untuk mengembangkan mutu tugas dan tanggung jawab seorang pendidik dalam mengelola kegiatan pembelajaran. Pada penelitian ini peneliti menggunakan model Stephen Kemmis dan Robyn McTaggart atau yang biasa dikenal dengan model spiral.

Dalam PTK ini berfokus pada kelas atau proses kegiatan pembelajaran di dalam kelas, dalam penelitian ini tindakan dan focus yang akan diteliti yaitu “Penerapan *Alef Education* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika”.

Indikator keberhasilan dirumuskan oleh peneliti untuk menjadi pedoman apakah siklus itu bisa dikatakan ‘sukses’ atau tidak (Payadnya et al., 2022:47). Adapun indikator keberhasilan dan siklus dalam penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Target yang ditentukan untuk mencapai keberhasilan penelitian penerapan multimedia interaktif portal rumah belajar yaitu 80%.
2. Apabila presentase yang diperoleh siswa dari angket/kuesioner $\leq 80\%$ dinyatakan belum selesai, maka siklus dilanjutkan.
3. Apabila presentase yang diperoleh siswa dari angket/kuesioner $> 80\%$ dinyatakan selesai, dan siklus berakhir.

Rancangan penelitian yang akan dilakukan dalam penelitian tindakan kelas ini diuraikan sebagai berikut:

a. Siklus I

- 1) Tahap Perencanaan (*plan*) : Tahap perencanaan diawali dengan pengajuan permohonan izin kepada kepala sekolah. Peneliti kemudian bekerja sama dengan guru kelas untuk kemudian merencanakan langkah.
- 2) Tahap Tindakan (*act*) : Tahap tindakan dilakukan dengan cara Melakukan kegiatan penyebaran angket minat belajar matematika sebelum diterapkan *Alef Education*, Melakukan kegiatan pembelajaran matematika menggunakan *Alef Education*, Melakukan kegiatan penyebaran angket minat belajar matematika sesudah diterapkan *Alef Education*.
- 3) Tahap Pengamatan (*observe*) : Observasi merupakan teknik dalam mengumpulkan data kualitatif dengan melakukan pengamatan secara langsung di lapangan atau lingkungan penelitian.
- 4) Tahap Refleksi (*reflect*) : Kegiatan yang dilakukan selama refleksi adalah analisis dan evaluasi terhadap informasi atau diskusi mengenai data yang diterima. Informasi yang dikumpulkan selama pengamatan harus dianalisis atau diinterpretasikan secepat mungkin agar tindakan segera dapat diambil untuk mencapai tujuan. Apabila penginterpretasian data tidak sesuai dengan tujuan yang diharapkan, maka harus dilakukan tindakan perbaikan yang akan diterapkan pada siklus berikutnya, agar penggunaan *Alef Education* dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika.

b. Siklus II

Siklus II akan dilaksanakan berdasarkan hasil refleksi Siklus I apabila dalam Siklus I tidak memenuhi KKM.

Dalam penelitian ini, peneliti mengelompokkan responden ke dalam tiga kategori minat belajar, yaitu minat belajar rendah, sedang, dan tinggi. Peneliti memberikan empat alternatif jawaban kepada subjek penelitian yaitu “Sangat Setuju (SS)”, “Setuju (S)”, “Tidak Setuju (TS)”, dan “Sangat Tidak Setuju (STS)”. Dalam pernyataan positif, nilai 4 untuk “sangat setuju”, 3 untuk “setuju”, 2 untuk “tidak setuju”, dan 1 untuk “sangat tidak setuju”. Dan dalam pernyataan negative, nilai 1 untuk “sangat setuju”, 2 untuk “setuju”, 3 untuk “tidak setuju”, dan 4 untuk “sangat tidak setuju”. Hasil angket minat belajar siswa diperoleh dari melakukan perhitungan untuk mendapatkan presentase ketuntasan hasil angket minat belajar siswa dengan nilai ketuntasan > 80 .

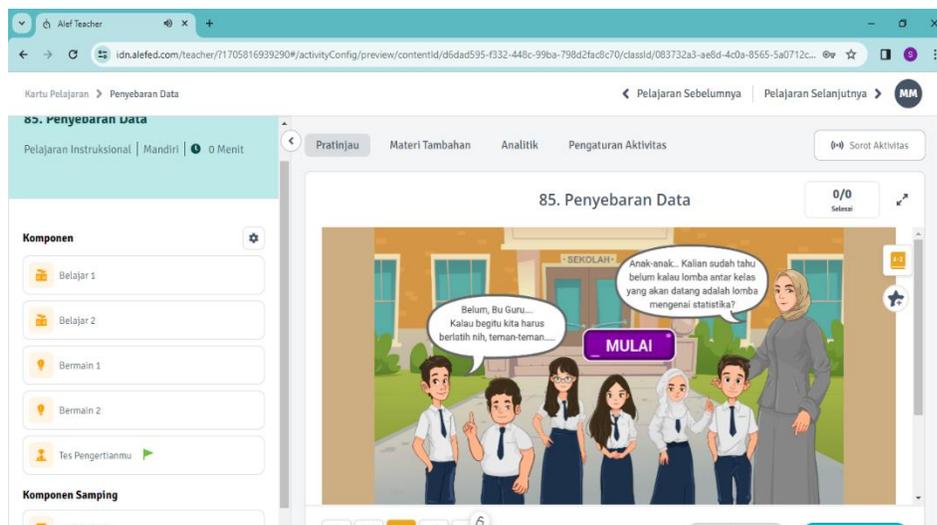
Rumus yang digunakan sebagai berikut:

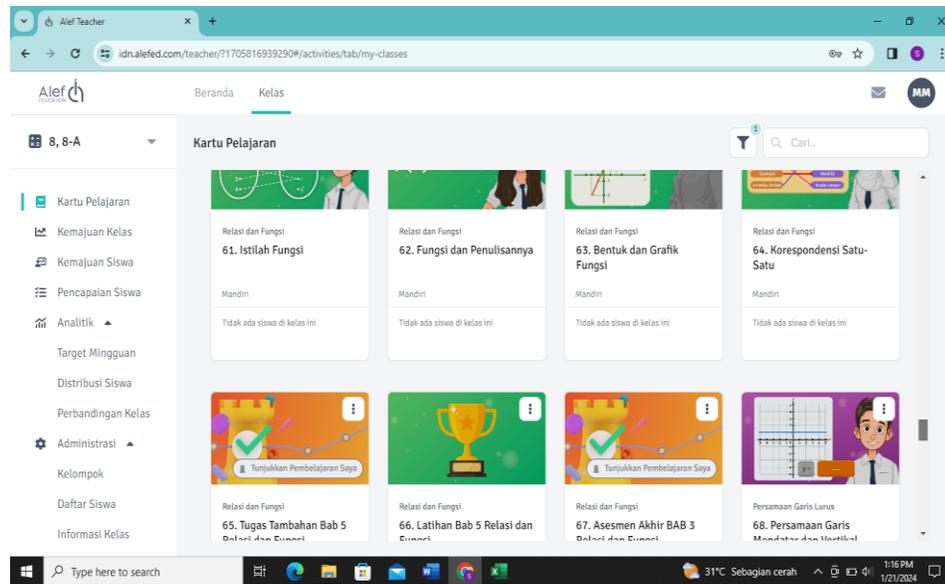
$$\begin{aligned} \text{Jarak Interval} &= \frac{\text{Skor Tertinggi} - \text{Skor Terendah}}{\text{Jumlah Kelas Interval}} \\ &= \frac{100 - 25}{3} = \frac{75}{3} = 25 \end{aligned}$$

Target dalam penelitian ini adalah meningkatkan minat belajar siswa. Apabila pada siklus I telah mencapai ketuntasan klasikal peneliti maka siklus dihentikan. Namun, apabila minat belajar siswa masih belum mencapai ketuntasan maka akan dilanjutkan pada siklus II hingga memperoleh ketuntasan yang diharapkan peneliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini terdiri dari dua siklus, yakni siklus I dan siklus II. Pada masing-masing siklus terdiri dari 2 pertemuan. Setiap pertemuan menggunakan pembelajaran dengan berbantuan media ajar yaitu *Alef Education*. Penggunaan media *Alef Education* berbentuk cuplikan video seperti gambar berikut:





Gambar 1. Media Pembelajaran *Alef Education*

Siklus I merupakan tindakan awal yang sangat penting. Hal ini dikarenakan analisis dari hasil tindakan akan dijadikan refleksi bagi peneliti pada tindakan selanjutnya. Siklus I terdiri dari dua kali pertemuan.

Pertemuan pertama dilakukan dengan kegiatan penyebaran angket minat belajar sebelum di terapkannya pembelajaran menggunakan media *Alef Education*.

Tabel 1. Skor Siswa Pertemuan Pertama di Siklus I

Jumlah Skor	Jumlah Siswa
25 – 50	7
51 – 75	6
76 – 100	0

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa jumlah skor siswa hanya mencapai 25-50 sebanyak 5 siswa termasuk dalam kriteria minat belajar yang "rendah". Selanjutnya, terdapat 6 siswa memperoleh jumlah skor 51-75 dengan kriteria minat belajar "sedang/cukup". Namun, hal ini masih menunjukkan bahwa minat belajar siswa masih rendah.

Pertemuan kedua dilakukan dengan kegiatan menampilkan video pembelajaran materi menentukan ruang sampel dan peluang teoritik. Dengan waktu yang bersamaan siswa juga di instruksikan untuk memperhatikan penjelasan yang ada dalam video pembelajaran. Selanjutnya siswa diberikan angket minat belajar sesudah diterapkannya *Alef Education*.

Tabel 2. Skor Siswa Pertemuan Kedua di Siklus I

Jumlah Skor	Jumlah Siswa
25 – 50	0
51 – 75	12

Berdasarkan tabel diatas diperoleh jumlah skor siswa 51-75 sebanyak 12 siswa dengan kriteria minat belajar siswa “sedang/baik”. Kemudian terdapat 8 siswa memperoleh jumlah skor 76-100 dengan kriteria minat belajar “tinggi/sangat baik”. Dan bisa dikatakan minat belajar siswa mulai berangsur lebih baik dari sebelumnya.

Siklus II merupakan pelaksanaan tindakan berdasarkan hasil refleksi siklus I yang masih banyak kekurangan. Siklus II juga terdiri dari dua kali pertemuan.

Pertemuan pertama dilakukan dengan memberikan angket minat belajar sebelum di terapkannya media *Alef Education*. Setelah siswa selesai mengisi angket minat belajar, selanjutnya guru model menampilkan dan memutar video pembelajaran materi peluang empirik dan materi tentang membandingkan peluang teoritik dan peluang empirik

Tabel 3. Skor Siswa Pertemuan Pertama di Siklus II

Jumlah Skor	Jumlah Siswa
25 – 50	0
51 – 75	6
76 – 100	13

Berdasarkan tabel diatas diperoleh data siswa mengenai minat belajar. Terdapat 6 siswa menjawab dengan jumlah skor 51 - 75 termasuk dalam kriteria minat belajar "sedang/baik". Kemudian, sebanyak 13 siswa memperoleh jumlah skor 76 - 100 dengan kriteria minat belajar "tinggi/sangat baik". Maka dapat dikatakan minat belajar siswa lebih baik dari sebelumnya.

Pertemuan Kedua dilakukan kegiatan dengan mengingatkan kembali materi peluang empirik dan materi membandingkan peluang teoritik dan peluang empirik. Kemudian guru model memutar video pembelajara yang terdapat pada *Alef Education*. Selanjutnya diberikan angket minat belajar kepada siswa setelah diterapkannya media *Alef Education* pada saat proses pembelajaran.

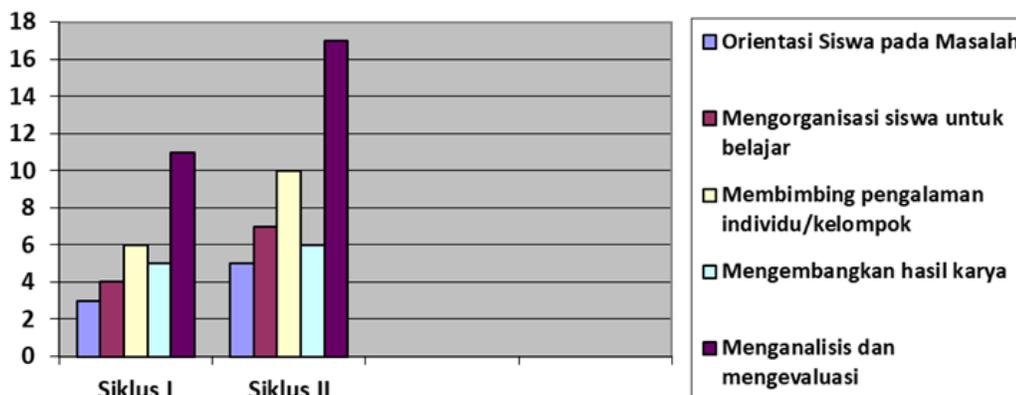
Tabel 4. Skor Siswa Pertemuan Kedua di Siklus II

Jumlah Skor	Jumlah Siswa
25 – 50	0
51 – 75	3
76 – 100	17

Berdasarkan table diatas diperoleh bahwa sebanyak 3 siswa mendapat jumlah skor 51-75 dengan kriteria minat belajar “sedang/baik”. Kemudian, terdapat siswa memperoleh jumlah skor 76-100 sebanyak 13 siswa yang termasuk dalam kriteria minat belajar “tinggi/sangat baik” jauh lebih banyak dari sebelum diterapkan media pembelajaran *Alef Education*. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa jauh lebih meningkat dan membaik dari sebelum-sebelumnya.

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan pada aktivitas siswa dan minat belajar siswa dalam pembelajaran. Aktivitas siswa dalam pembelajaran menjadi salah satu penentu minat belajar siswa. Besare (2020) menyatakan bahwa tidak adanya minat siswa terhadap suatu pelajaran akan menyebabkan siswa hanya sekedar belajar tapi sangat sulit untuk

bisa tekun belajar karena tidak ada faktor pendorongnya. Hal ini terlihat dari aktivitas siswa yang sangat antusias menggunakan media belajar. Siswa juga tidak takut untuk bertanya dan menjawab pertanyaan guru dan temannya saat diskusi. Hasil observasi aktivitas siswa saat pembelajaran sebagaimana grafik berikut:



Gambar 2. Hasil Observasi Keaktifan Siswa

Hampir semua siswa menunjukkan rasa minat belajarnya mulai tumbuh lebih baik dari sebelumnya. Terlihat bahwa sebelum diberikan tindakan penerapan platform *Alef Education* tidak ada satu siswapun yang tuntas. Akan tetapi setelah dilakukan pembelajaran dengan menerapkan platform *Alef Education*, terlihat pada siklus I mengalami peningkatan dari 20 siswa terdapat 5 siswa yang tuntas dengan persentase ketuntasan klasikal 25% dan rata-rata 75,05 dengan kriteria “cukup”.

Sehubung pada siklus I belum mencapai ketuntasan secara klasikal. Maka dilaksanakan Kembali Tindakan pada siklus II menggunakan media *Alef Education*. Pada siklus II ketuntasan kembali meningkat dari siklus sebelumnya. Dari 20 siswa dengan persentase ketuntasan 25% menjadi 11 siswa yang tuntas dengan persentase ketuntasan 55% termasuk kriteria “baik” dalam minat belajar siswa. Tren peningkatan minat belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Peningkatan Minat Belajar Siswa Menggunakan Media *Alef Education*

	Pertemuan Pertama Siklus I	Pertemuan Kedua Siklus I	Pertemuan Pertama Siklus II	Pertemuan Kedua Siklus II
Siswa tuntas	0	5	6	11
Persentase Tuntas	0%	25%	31,6%	55%
Siswa Tidak Tuntas	20	15	13	9
Persentase Tidak Tuntas	100%	75%	45%	45%

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan dari hasil Penelitian Tindakan Kelas yang telah terlaksana, maka dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran *Alef Education* dapat membantu untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan baik. Media *alef education* berperan aktif dalam hal itu, yakni terjadi peningkatan yang baik pada minat belajar siswa. Dari sebelum penerapan media yang menunjukkan minat siswa rendah hingga mampu menjadikan minat belajar siswa tinggi.

Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi dan hasil angket pada siklus I dan siklus II. Hasil observasi pada siklus I menunjukkan aktivitas siswa yaitu 48%. Aktivitas siswa meningkat 28% pada siklus II yakni sebesar 80%. Kemudian untuk minat belajar siswa pada saat dilakukan penyebaran angket sebelum dilakukan pembelajaran siklus I diperoleh tingkat minat belajar siswa 0% dengan kriteria “kurang” dimana semua siswa tidak tuntas. Namun, pada saat pembelajaran siklus I berlangsung dengan penerapan media *Alef Education* diakhir pembelajaran diberikan lagi angket minat belajar siswa meningkat diperoleh skor rata-rata 75,05. Sebanyak 5 siswa dinyatakan tuntas dengan persentase ketuntasan 25% kriteria “cukup”.

Selanjutnya dilakukan pada siklus II minat belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan dari skor rata-rata 77,1 dengan presentase 31,6% dimana jumlah siswa yang tuntas sebanyak 6 siswa, kemudian terjadi peningkatan dengan rata-rata skor 80,75 dimana jumlah siswa yang tuntas sebanyak 11 siswa dari 20 siswa dengan persentase ketuntasan 55% dengan kriteria keberhasilan “baik”. Adapun saran yang dapat dikemukakan berdasarkan hasil penelitian ini adalah:

1. Bagi sekolah hendaknya dapat memfasilitasi pembelajaran dengan sarana dan prasana baik digital maupun tidak secara optimal, sehingga mampu memberikan pembelajaran yang lebih baik.
2. Bagi guru agar supaya pada saat pembelajaran matematika sering menggunakan media pembelajaran. Karena media adalah salah satu cara untuk meningkatkan tingkat pemahaman siswa serta minat belajar siswa.
3. Seluruh siswa kelas VIII SMP 07 Ma'arif Perintis Tempurejo Jember agar senantiasa menyiapkan diri sebelum pembelajaran dimulai dengan cara mempelajari materi terkait sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan mampu meningkatkan minat belajar dikemudian hari.
4. Bagi peneliti, penelitian ini masih banyak kekurangan dan perlu banyak pembahasan yang lebih luas. Maka dari itu, perlu adanya peneliti lain yang membahas secara mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu-Hilal, M. M., & al Abed, A. S. 2019. “Relations among Engagement, Self-Efficacy, and Anxiety in Mathematics among Omani Students.” [Abstract]. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology* 17(2):242.
- Almuhaimeed, A. 2022. “Evaluating the validity of Saudi English language undergraduate students’ results in light of proposed criteria.” [Abstract]. *Journal of Language and Linguistic Studies* 18(1):359.

- Callahan, R. M., Humphries, M., & Buontempo, J. 2021. "Making Meaning, Doing Math: High School English Learners, Student-Led Discussion, and Math Tracking." [Abstract]. *International Multilingual Research Journal* 15(1):1.
- Cladis, A. E. 2020. "A Shifting Paradigm: An Evaluation of The Pervasive Effects of Digital Technologies on Language Expression, Creativity, Critical Thinking, Political Discourse, and Interactive Processes of Human Communications." [Abstract]. *E-Learning and Digital Media* 17(5):1.
- Dwi, E., & Simanjuntak, S. 2019. "Peran Teknologi Dalam Meningkatkan Kompetensi Guru Di Era Revolusi 4.0." *Jurnal Teknologi Pendidikan UNIMED*, 431.
- Harrell, S., & Bynum, Y. 2018. "Factors Affecting Technology Integration in the Classroom." [Abstract]. *Alabama Journal of Educational Leadership* 5:12.
- Karaoglan Yilmaz, F. G., & Durak, H. 2018. "Examining Pre-Service Teachers' Opinions About Digital Story Design." [Abstract]. *Education and Information Technologies* 23(3):1.
- Lestari, S. 2018. "Peran Teknologi Dalam Pendidikan di Era Globalisasi." *Edureligia* 2(2):99.
- Moses Oladele, O., Blessing Funmi, K., & Atinuke Ruth, O. 2019. "The Impact of World Bank and Other International Organizations on Higher Education System in Nigeria." [Abstract]. *International Journal of Education and Literacy Studies* 7(3):76.
- Muhson, A. 2010. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 8(2):4.
- Payadnya, I. P. A. A., *et al.* 2022. *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Yogyakarta. CV Budi Utama.
- Prihantoro, A., & Hidayat, F. 2019. "Melakukan Penelitian Tindakan Kelas." *Ulumuddin: Jurnal Ilmu-ilmu Keislaman* 9(1):56.
- UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 2 TAHUN 1989 TENTANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL. (n.d.).