



## **EFEKTIVITAS PLATFORM ALEF TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VII SMP TRISULA PERWARI 2 JAKARTA**

### **EFFECTIVENESS OF ALEF PLATFORM ON STUDENTS' LEARNING MOTIVATION OF CLASS VII SMP TRISULA PERWARI 2 JAKARTA**

**Ahmad Solihin**

e-mail : [solihin@ptiq.ac.id](mailto:solihin@ptiq.ac.id)

*Universitas PTIQ Jakarta*

**Nida Laila Salsabila**

e-mail : [snidalaila@gmail.com](mailto:snidalaila@gmail.com)

*Universitas PTIQ Jakarta*

#### **Abstrak**

Perkembangan teknologi terhadap pendidikan sangat sangat membantu para guru dalam mengajarnya. Para siswa merasa lebih mudah dan cepat memperolehan literasi dengan banyaknya aplikasi seperti: power point, youtube, atau sistem berbasis e-learning, dan platform sebagai alat bantu pembelajarannya. Aplikasi platform alef dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dapat menggairahkan proses pembelajaran walaupun beberapa kendala dihadapi para guru. Mereka banyak memiliki keterbatasan dalam menyusun, merancang, mendesain bahan ajar dan kurang menguasai aplikasi ini sehingga dapat menurunkan nilai KKM, selain kurangnya interaksi sosial guru dan siswa. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui efektifitas penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis platform alef terhadap motivasi belajar siswa di SMP Trisula Perwari 2 Jakarta dengan jenis penelitian kuantitatif dan pendekatan field research. Hasil penelitian menyatakan terdapat pengaruh positif platform alef (X) terhadap motivasi belajar siswa (Y) sebagaimana pengujian adjusted r square (R<sup>2</sup>) model regresi linier sederhana, yaitu sebesar sebesar 0,164 (16,4%).

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran Interaktif, Platform Alef, Motivasi Belajar PAI

Copyright (c) 2024 Ahmad Solihin, Nida Laila Salsabila

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License.](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



**Abstract**

*The development of technology in education is very helpful for teachers in teaching. Students find it easier and faster to acquire literacy with many applications such as: power point, youtube, or e-learning based systems, and platforms as learning aids. The application of the alef platform in Islamic Religious Education (PAI) learning can stimulate the learning process even though teachers face several obstacles. They have many limitations in compiling, designing, designing teaching materials and are less proficient in this application so that it can reduce the KKM value, in addition to the lack of social interaction between teachers and students. This study was conducted to determine the effectiveness of the use of interactive learning media based on the alef platform on student learning motivation at SMP Trisula Perwari 2 Jakarta with a quantitative research paradigm and a field research approach. The results of the study stated that there was a positive influence of the alef platform (X) on student learning motivation (Y) as tested by the adjusted r square (R2) simple linear regression model, which was 0.164 (16.4%).*

**Keywords:** *Interactive Learning Media, Alef Platform, PAI Learning Motivation*

---

**Submitted : 16-11-2024 | Accepted : 02-12-2024 | Published : 31-12-2024**

---

**PENDAHULUAN**

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang mengiringi peradaban manusia telah mempengaruhi manusia sendiri dalam berbagai bidang aktivitas kehidupan sehari-harinya termasuk dalam dunia pendidikan. Pengaruh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi terhadap pendidikan memiliki efek positif dalam pembelajarannya, walaupun tetap ada juga efek negatifnya. Keberadaan teknologi bagi siswa dapat memudahkan lebih banyak informasi serta akses cepat atas berbagai sumber literasi selain banyaknya aplikasi yang digunakan guru dalam pembelajarannya, seperti: *power point, youtube, atau sistem berbasis e-learning, dan platform* sebagai alat atau medianya.

Tak dapat dipungkiri bahwa menyambut kurikulum merdeka dibutuhkan strategi pembelajaran baru agar siswa dapat lebih produktif belajarnya, seperti penyediaan media pembelajaran interaktif. Sehingga media pembelajaran mendapatkan peran penting dalam perkembangan pendidikan di abad 21 saat ini, dan juga memainkan peran penting di sekitar wacana peralihan kurikulum dari Kurikulum 13 ke Kurikulum Merdeka.



Sebagaimana sifatnya media pembelajaran terbarukan, media pembelajaran interaktif juga senantiasa diupayakan dalam rancangannya menjadi media pembelajaran yang lebih menarik. Tujuannya adalah membentuk lingkungan belajar yang menyenangkan. Sehingga para siswa akan lebih terlibat dan termotivasi mengerjakan tugas mata pelajaran, membantu siswa memahami konsep yang sulit dengan cara lebih visual dan praktis. Membangkitkan rasa ingin tahu serta minat siswa terhadap mata pelajaran dengan memberikan tantangan, umpan balik positif menjadi peluang untuk sukses. Seperti menawarkan hadiah, memberi poin, meningkatkan level yang dapat dicapai serta mendorong siswa untuk terlibat dalam pencapaian hasil belajar lebih baik.

Pentingnya media pembelajaran juga sudah isyaratkan ayat suci Al-Qur'an sebagaimana Allah Swt berfirman yang artinya "*Keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan kepadamu Al-Qur'an, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan.*" (QS. an-Nahl: 44)

Proses pembelajaran yang menarik dapat menimbulkan minat siswa dalam mengikuti kegiatan belajar di dalam kelas. Guru dituntut untuk bisa memanfaatkan media yang tersedia, supaya materi yang disampaikan dapat memahami siswa dengan mudah. Dengan adanya dorongan motivasi yang timbul pada diri seseorang baik secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan sesuatu tindakan dengan tujuan tertentu. (Hamalik, 2011, p. 50).

Motivasi adalah seluruh daya penggerak dalam diri siswa yang mendorong kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan dan memberikan arahan untuk mencapai tujuan belajar. Motivasi belajar yang dimiliki para siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran sangat berperan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran tertentu (Octavia, 2020, p. 12). Siswa yang memiliki motivasi tinggi dalam belajar akan memperoleh hasil belajar yang tinggi pula. Upaya atau usaha dilakukan siswa dalam meningkatkan hasil belajar memiliki kemauan yang kuat untuk belajar sehingga mencapai keberhasilan yang memuaskan. Weiner dalam Wasty Soemanto menambahkan bahwa siswa yang memiliki motivasi untuk berhasil akan bekerja lebih keras daripada orang yang memiliki motivasi untuk tidak gagal.



Dengan demikian, siswa yang memiliki motivasi untuk berhasil harus diberikan tantangan banyak sebaliknya jika siswa yang memiliki motivasi untuk tidak gagal diberi tantangan yang kira-kira dapat dikerjakan dengan hasil yang baik (Soemanto, 2012, p. 190).

Motivasi juga didefinisikan sebagai dorongan yang menggetarkan dan mengarahkan perilaku manusia. Ini juga dapat didefinisikan sebagai upaya yang disadari untuk menggerakkan dan menjaga tingkah laku seseorang agar terdorong untuk melakukan sesuatu dalam mencapai tujuan atau hasil tertentu. Ciri-ciri siswa yang memiliki motivasi belajar antara lain: tekun menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan, menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah, lebih senang bekerja mandiri, dapat mempertahankan pendapatnya, dan senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal (Sudirman, 2010, p. 83).

Pencapaian tujuan pembelajaran merupakan tugas guru yang paling utama. Guru harus berusaha semaksimal mungkin agar siswa memiliki minat tinggi untuk belajar. Ketika siswa termotivasi untuk memiliki minat dalam proses pembelajaran akan merasa mudah memahami materi yang disampaikan (Emda, 2019, p. 93). Media pembelajaran memiliki efek positif dan dapat menciptakan suasana menyenangkan dalam belajar dan mampu merangsang minat belajar siswa dalam memahami serta mempelajari mata pelajaran yang dipelajarinya (Uno, 2019, p. 6). Kriteria yang dibutuhkan agar siswa terlibat dalam pembelajaran yaitu membutuhkan *platform* berbasis media pembelajaran interaktif untuk digunakan oleh guru. Dengan media interaktif ini, guru dapat memainkan peran yang berbeda. Dalam kelas luring guru sebagai motivator, narasumber, penyelenggara, dan pengembangan. Pada kelas daring, guru berperan sebagai pemandu. Guru membebaskan dan mengarahkan siswa untuk memperoleh dari sumber berbeda (Hapizah, 2020, p. 3). Dengan aplikasi *platform alef education* guru bisa berinteraksi langsung dengan siswa dan menilai perkembangan siswa secara langsung.

Perkembangan dunia digital telah mengubah cara mengajar di sekolah dengan menggunakan aplikasi pembelajaran, salah satunya yaitu *platform alef*. Suatu media pembelajaran yang mendukung untuk pembelajaran jarak jauh dan tatap muka. *Platform* ini telah dipergunakan dalam pembelajaran berbagai mata pelajaran bagi



siswa SD, MTS/ SMP, dan MA/SMA tetapi penggunaannya belum merata secara nasional, mengingat masih banyak sekolah yang belum mendapatkan anjuran dari pemerintah.

Media interaktif berbasis *platfrom alef* merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan materi dengan berbagai jenis baik secara visual, audio, maupun kinestetik. Selain terdapat video, teks, gambar, juga terdapat soal-soal interaktif, sehingga siswa tidak mengalami kebosanan. Menurut Nobre menyatakan bahwa media yang digunakan harus interaktif yang berisi tentang: tulisan, gambar, animasi, video, audio, dan video game (Nobre, 2019, pp. 310-317).

Ceo *alef education* mengatakan bahwa aplikasi ini berkomitmen untuk mengubah industri pendidikan global (S, 2021) melalui kerja sama Kementerian Agama (Kemenag RI) dengan *Alef Education* Uni Emirat Arab (UEA) dalam penggunaan *platform* pembelajaran digital di madrasah akan diperluas. Pasalnya, pembelajaran digital ini mendapat respon positif dari para guru dan siswa madrasah. Kemenag dengan alef education UEA telah menjalin sinergi sejak November 2020. Kerja sama itu berupa pemberian akses platform pembelajaran digital untuk pelajaran matematika.

Aplikasi *platfrom Alef* ini merupakan program pembelajaran digital yang mendukung penggunaan teknologi dalam proses belajar mengajar. Tujuannya antara lain adalah untuk mengubah metode pengajaran tradisional dan mengubah sekolah menjadi komunitas pembelajaran abad ke 21, dimana sekolah tersebut mendukung dan mendorong pembelajaran yang berpusat pada kemandirian siswa serta meningkatkan keterlibatan siswa. Berdasarkan hasil survei penggunaan *platform Alef*, tingkat kepuasan guru mencapai 98,42 persen. Sementara dari 3.886 siswa yang menjadi responden, 81 persen di antaranya merasa *platform Alef* mudah digunakan. Bahkan, 76 persen siswa ingin terus menggunakan platform tersebut dalam pembelajaran (Sani, 2022).

Pemanfaatan *platfrom Alef Education* sebagai media pembelajaran agar dapat memotivasi siswa agar lebih aktif selama proses pembelajaran. Melalui *platform* ini, siswa dapat belajar dan latihan secara mandiri sekaligus berlomba menyelesaikan setiap tema dan level pembelajaran. Peningkatan kualitas media pembelajaran dapat



menjadi solusi dalam permasalahan ini. Dengan memahami bahwa siswa terbawa arus teknologi yang berkembang pesat, guru dapat memanfaatkan hal tersebut dengan ikut terjun dan menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran (Suwarto, 2021, pp. 26-30).

*Platfrom Alef* memungkinkan siswa untuk berkolaborasi dengan temen-temen sekelasnya melalui fitur diskusi dan proyek kelompok. Kolaborasi ini dapat meningkatkan motivasi belajar karena siswa merasa lebih terlibat dan memiliki tanggung jawab bersama. Fitur ini juga sebagai komunikasi langsung dengan guru untuk mendapatkan bantuan belajar dan umpan balik secara real-time, yang dapat meningkatkan semangat belajar.

Beberapa fakta di lapangan menunjukkan kurang optimalnya guru menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Guru enggan mengenalkan sumber pembelajarannya, dan hanya menggunakan papan tulis sebagai alat pembelajaran dengan metode ceramah sehingga siswa merasa jemu dengan pembelajaran monoton. Untuk itu, dibutuhkan guru inovatif dan kreatif untuk membentuk lingkungan belajar untuk memotivasi belajar siswa. Memahami dari kutipan permasalahan di atas, maka penulis akan melakukan penyajian dan penelitian efektivitas dalam penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *platfrom alef* terhadap motivasi belajar PAI siswa kelas VII SMP Trisula Perwari 2. Oleh karena itu, pengembangan media mengacu pada pendidikan sangat penting untuk menunjang proses pembelajaran. Media pembelajaran yang beragam diharapkan dapat berguna dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

## METODOLOGI

### 1. Pendekatan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah mencari pengaruh media interaktif berbasis *platfrom alef* sebagai variabel bebas (X) terhadap motivasi belajar siswa sebagai variabel terikat (Y). Penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Suatu paradigma penelitian yang banyak menggunakan angka mulai dari proses pengumpulan data, penafsiran, serta penampilan hasilnya (Siyoto dan Sodik,



2015, p. 17). Dalam penyelesaikan penghitungannya menggunakan alat bantu Statistik SPSS.

## 2. Sumber Data

Sumber data yang penulis peroleh terdiri dari primer dan sekunder, yaitu:

- a. Data primer: diperoleh dari wawancara tokoh secara langsung, dokumentasi, dan penyebaran angket (*google form*) kepada siswa.
  - b. Data sekunder: diperoleh dari berbagai referensi dan informasi berupa buku, *e-book* (buku elektronik), jurnal, artikel, internet, dan skripsi-skripsi terdahulu.
- ## 3. Tehnik Pengumpulan Data

Tehnik yang digunakan dalam mengumpulkan data dari lapangan pada penelitian ini dilakukan dengan metode observasi, analisis data, angket, dan dokumentasi sebagai berikut:

- a. Observasi, adalah alat pengumpulan data sebagai pengamat. Mengamati adalah menatap kejadian, gerak, atau proses (Hardani, et. al. , 2020, p. 77). Peneliti mengamati dan mengecek langsung terhadap siswa kelas VII di SMP Trisula Perwari 2 khususnya pada kegiatan pembelajaran yang menggunakan *platform alef*.
  - b. Analisis data, dengan mengelola data-data numerik dan statistik untuk penulis klasifikasikan sesuai dengan masalah yang diteliti.
  - c. Angket (*Quesioner*), ialah sejumlah pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang diketahui (Sugiyono, 2009, p. 199). Angket dalam penelitian ini bersifat tertutup berdasarkan pilihan jawaban.
  - d. Dokumentasi, sebagai alat pengumpulan data dari berbagai sumber tertulis, termasuk dokumen resmi.
- ## 4. Waktu dan Tempat Penelitian
- a. Waktu pelaksanaan penelitian dilakukan selama 3 bulan dimulai sejak bulan 8 Juli 2024 sampai dengan bulan 8 Agustus 2024.
  - b. Tempat penelitian dilakukan di SMP Trisula Perwari 2 merupakan salah satu sekolah jenjang SMP berstatus swasta yang berada di wilayah Kec. Senen Jakarta Pusat yang didirikan pada tanggal 1 Januari 1910. Sekolah ini telah terakredetasi



B dengan Nomor SK Akredetasi 326/BAP-S/M/DKI/2015 tanggal 21 September 2015.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif

Secara umum efektivitas dapat didefinisikan sebagai pengukuran keberhasilan dalam mencapai tujuan tertentu, yang mengukur seberapa baik tujuan dicapai dari segi kuantitas, kualitas, waktu, dengan tingkat pencapaian target lebih tinggi serta menentukan dari berbagai pilihan metode untuk mendapatkan pemahaman yang lebih. Kata efektif berasal dari bahasa Inggris yaitu *effective* yang berarti berhasil atau sesuatu yang dilakukan berhasil dengan baik. Efektivitas merupakan unsur pokok untuk mencapai tujuan atau sasaran yang telah ditentukan di dalam setiap organisasi, kegiatan ataupun program (Rosalina, 2022, p. 3). Yusuf Hadi Miarso mengatakan bahwa pembelajaran efektif adalah pembelajaran yang dapat menghasilkan belajar yang bermanfaat dan terfokus pada siswa (*siswa centered*) melalui penggunaan prosedur tepat (Uno dan Nurdin, 2011, p. 173). Disebut efektif apabila tercapai tujuan atau sasaran yang telah ditetapkan baik secara teoritis maupun praktis dalam kehidupannya.

Guru dalam pembelajaran tidak hanya sebatas transfer ilmu tetapi juga berperan membantu pengembangan berbagai potensi siswa serta menjadi sumber informasi, nasihat, dan pengetahuan dalam aktivitas pembelajaran. Peran tersebut antara lain:

1. Korektor, guru yang menilai dan mengoreksi hasil belajar, sikap, dan tingkah laku siswa baik di sekolah ataupun di luar sekolah.
2. Inspirator, guru yang memberikan inspirasi kepada siswa untuk belajar dengan baik.
3. Informator, guru yang memberikan informasi yang baik dan efektif tentang program serta perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.
4. Fasilitator, guru hendaknya dapat menyediakan fasilitas yang memungkinkan anak didik dapat belajar secara optimal.



5. Pengelolaan kelas, guru dapat mengatur kelas dengan baik karena kelas adalah tempat di mana guru dan siswa bersatu.
6. Supervasior, guru dapat membantu, memperbaiki, dan menilai secara kritis dalam proses pembelajaran yang dilakukan siswa.
7. Evaluator, guru dituntut untuk mampu menilai produk pembelajaran serta proses pembelajaran (Amri, 2013, p. 30).

Berdasarkan teori di atas, penulis menyimpulkan bahwa efektivitas belajar Pendidikan Agama Islam berhasil jika siswa berusaha sadar untuk memastikan bahwa proses pembelajaran dengan lancar, serta membutuhkan peran guru agar terfokus pada siswa dalam membentuk individu yang mencerminkan ajaran Islam dan bertaqwa kepada Allah SWT.

### **Media Pembelajaran Interaktif**

Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "*medium*" yang berarti perantara atau pengantar. Karena itu, media dapat diartikan sebagai perantara dan dapat juga dikatakan sebagai penyampai perintah dari pengirim (komunikator atau sumber) kepada penerima (komunikator atau pemirsa/penerima). (Syarifudin dan Utari, 2022, p. 9). Media pembelajaran membantu meningkatkan pemahaman konsep, teori, dan praktik dalam proses pembelajaran. Banyak jenis media pembelajaran yang dapat digunakan pendidik yang dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, dan sumber daya yang tersedia. Kemp dan Dayton menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki 3 fungsi utama, yaitu: memotivasi minat, memberikan intruksi, dan memberikan informasi bagi penggunanya (Kustandi dan Darmawan, 2020, p. 17). Adapun Interaktif adalah komunikasi dua arah atau koneksi lebih dari komponen yang berkomunikasi. Interaktifitas dalam multimedia melibatkan penggunaan interaksi (oleh pengguna) dengan program aplikasi. Aplikasi informasi interaktif bertujuan untuk membantu pengguna mendapatkan hanya informasi yang mereka perlukan tanpa harus membaca semuanya. Media interaktif merupakan media tampilan multimedia yang dirancang oleh perancang sedemikian rupa sehingga tampilan tersebut menjalankan fungsi sebagai pesan informasi dan bersifat interaktif bagi pengguna (Munir, 2015, p. 110).



Indikator media pembelajaran interaktif yang efektif dapat bervariasi antara lain:

1. Media pembelajaran baik adalah yang mampu menarik dan memfokuskan perhatian pada sesuatu dianggap menarik. Selain itu, harus melibatkan siswa dalam proses pembelajaran seperti melakukan kegiatan simulasi, pemanian pendidikan, atau diskusi kelompok.
2. Media harus dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran spesifik dan relevan dengan kurikulum yang diajarkan. Setiap aktivitas dan konten harus mendukung pencapaian tujuan ini.
3. Media yang digunakan harus mudah diakses oleh siswa.
4. Kemampuan untuk menyesuaikan materi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan individu siswa. Penggunaan berbagai format media seperti teks, gambar, audio, dan video untuk mendukung berbagai gaya belajar siswa. Ini membantu memastikan bahwa semua siswa, terlepas dari preferensi belajarnya, dapat terlibat dan memahami materi (Munadi, 2013, pp. 7-8).

### Platfrom Alef

*Alef Education* adalah perusahaan teknologi pendidikan yang berbasis di Abu Dhabi Unit Emirat Arab. Perusahaan *Alef Education* mengembangkan gagasan *platfrom alef* sebagai model pendidikan berbasis teknologi tahun 2015. Tujuan gagasan ini untuk mengembangkan pendidikan digital di seluruh dunia dan telah disambut Kementerian Agama RI melalui bekerjasama dengan Alef Education Unit Emirat Arab (UEA) pada November 2020 untuk memperluas penggunaan *platfrom* pembelajaran digital di sekolah. Karena itu guru dan siswa telah menyambut pembelajaran digital ini dengan baik (Maslaha dan Nasution, 2022, pp. 4-5) sekaligus memberi akses *platfrom* pembelajaran digital ini pada madrasah di bawah naungan Kementerian Agama.

Aplikasi *platfrom alef* merupakan program pembelajaran digital yang memanfaatkan teknologi untuk mendukung pendidikan. Tujuannya adalah untuk mengubah pendekatan pengajaran tradisional dan mengubah sekolah menjadi komunitas pembelajaran abad ke-21 yang mendukung dan mendorong pembelajaran



yang berpusat pada kemandirian siswa dan meningkatkan keterlibatan siswa. Hasil survei menunjukkan bahwa 98,42% guru puas dan dari 3.886 siswa yang menjadi responden. 81% merasa platfrom ini mudah digunakan, 76% ingin terus menggunakannya selama pembelajaran (Sani, 2022).

Alef Education menawarkan banyak alat yang mudah dalam menggunakan fasilitas sehingga meningkatkan pemahaman siswa tentang materi pembelajaran. Selain itu, guru akan dibantu oleh *coach* yang siap membantu dalam menggunakan fitur-fitur Alef Education. Bahkan secara berkala diadakan pelatihan pendampingan penggunaan fitur. Setelah membuat akun untuk guru dan siswa, mereka akan dipandu membuat kelas yang telah dibuat di platfrom. Selanjutnya, guru dapat memfasilitasi siswa untuk menggunakan *Platfrom Alef Education* sesuai dengan kurikulum yang diajarkan di kelas.

*Platfrom Alef Education* memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran seperti PAI pada mata pelajaran Qur'an Hadits yang dianggap sebagai mata pelajaran bagi siswa, hanya sedikit siswa yang menyukai pelajaran ini. Oleh karena itu, perlu dilakukan pembaharuan model pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan kualitas pencapaian hasil belajar. Di dalam platfrom ini telah menyediakan video pembelajaran menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Siswa juga dapat bermain game yang masih berkaitan dalam materi pembelajaran guna untuk melakukan evaluasi belajar atau tugas.

Masalah yang dihadapi dalam menerapkan program literasi digital Alef Education kesulitan akses teknologi, pelatihan guru dan siswa, dan integrasi dengan kurikulum sehingga perlu dukungan teknis, pelatihan intensif, integrasi program dengan kurikulum, pemantauan evaluasi dan umpan balik untuk mengevaluasi perbaikan yang dilakukan oleh guru yang menerapkan program selama literasi alef education. Selain itu, kendala yang terjadi siswa tidak memiliki handphone dan ketergantungan pada jaringan sekolah. Salah satu solusi adalah siswa dapat berbagi handphone di kelas atau meminjam dari keluarga mereka, serta mencari jaringan yang kuat di lingkungan sekolah. Penting bagi guru untuk membatasi penggunaan handphone siswa agar mereka tidak kecanduan.



## Pembelajaran PAI

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam merupakan suatu upaya agar siswa dapat belajar, butuh belajar, terdorong belajar, mau belajar, dan tertarik untuk terus menerus mempelajari agama Islam dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Menurut Chaedar Alwasliah dikutip Zainal Arifin beberapa prinsip yang menjadi inspirasi pihak-pihak terkait dengan pembelajaran (siswa dan guru) yaitu prinsip umum dan prinsip khusus. Prinsip umum pembelajaran meliputi:

1. Bahwa belajar menghasilkan perubahan perilaku siswa yang relatif permanen.
2. Siswa memiliki bakat, gandrung, dan keahlian yang dapat berkembang.
3. Perubahan atau pencapaian kualitas ideal itu tidak tumbuh alami linear sejalan proses kehidupan.

Sedangkan prinsip khusus pembelajaran meliputi:

1. Prinsip perhatian dan motivasi.
2. Prinsip keaktifan, konsep keaktifan dan memberikan perhatian dalam pembelajaran memiliki peranan penting untuk memulai aktivitas belajar. Pada dasarnya, belajar adalah proses aktif dimana seseorang melakukan kegiatan secara sadar untuk mengubah suatu perilaku (Tim Pengembang MKDP Kurikulum dan Pembelajaran, 2013, pp. 182-183).

Selain prinsip, pembelajaran Pendidikan Agama Islam juga berfungsi untuk meningkatkan iman dan taqwa kepada Allah SWT serta mengamalkan apa yang telah dipelajari selama proses pembelajaran. Zakiyah Daradjat berpendapat bahwa pengajaran agama Islam sebagai bidang studi memiliki tiga tujuan: *pertama*, menumbuhkan rasa keimanan yang kuat; *kedua*, menumbuhkan kebiasaan (*habit vorming*) untuk melakukan amal ibadah, amal shaleh, dan akhlak yang mulia; *ketiga*, menumbuhkan keinginan untuk menjaga alam sebagai anugrah Allah SWT kepada manusia (Daradjat, 2008, p. 174).

Ruang lingkup Pendidikan Agama Islam secara terperinci dapat diuraikan pada materi ajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sebagai berikut:



1. Al-Qur'an, materi yang diberikan tentang pengertian Al-Qur'an, dan dikaji sebagai mukjizat sebagai penerang jiwa dan hati dari suasana gelap menjadi terang.
2. Hadits sebagai perkataan maupun tindakan, hal ihwal Rasulullah harus menjadi contoh inspirasi bagi siswa untuk menemukan *himmah*.
3. Fiqih, agar siswa mampu melaksanakan ibadah dengan baik dan benar sehingga dapat bersikap bijaksana di lingkungan masyarakat.
4. Akidah Akhlak, agar siswa meyakini dengan penuh keyakinan bahwa apa yang terjadi pasti ada hikmahnya. Selanjutnya akhlak, suatu jiwa yang mendorong melakukan tindakan-tindakan benar dari keadaan itu tanpa melalui pikiran dan pertimbangan.
5. Sejarah Kebudayaan Islam dari awalnya hingga zaman sekarang sehingga siswa dapat mengenal dan meneladani tokoh-tokoh Islam dan menumbuhkan kecintaan kepada agama Islam (Sulaiman, 2017, pp. 32-33).

Ruang lingkup Pendidikan Agama Islam meliputi keserasian, keselarasan, dan keseimbangan dalam hubungannya dengan Allah, sesama manusia, dan lingkungannya.

### **Motivasi Belajar**

Motivasi dapat diartikan sebagai perilaku atau tindakan apapun yang mengarah pada pemuasan/pemenuhan kebutuhan tertentu, mendorong untuk melakukan suatu aktivitas, serta merupakan proses aktualisasi sumber penggerak dan mendorong perilaku individu untuk memenuhi kebutuhan agar mencapai tujuan (Nasution, 2018, p. 45). Motivasi ini dapat berasal dari berbagai sumber, seperti keinginan untuk mencapai tujuan pribadi, kebutuhan akan tercapai, rasa ingin tahu, atau tekanan dari lingkungan sekitar. Motif dalam psikologi berarti ransangan, dorongan atau pembangkit tenaga agar terjadinya suatu tingkah laku (Sommen, 2012: 106). Siswa yang memiliki motivasi sangat kuat cenderung lebih semangat, berusaha lebih keras, dan memiliki ketekunan yang tinggi dalam menghadapi tantangan belajar.

Prinsip-prinsip motivasi belajar yang sering diakui oleh psikologi pendidikan antara lain:



1. Relevansi: siswa cenderung lebih termotivasi untuk belajar, ketika mereka melihat materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari atau tujuan pribadi mereka (menyesuaikan dengan kemampuan belajar).
2. Rasa ingin tahu: menciptakan lingkungan belajar yang aman, nyaman, dan membantu merangsang meningkatkan rasa ingin tahu terhadap pembelajaran.
3. Percaya diri: merasakan kepuasan ketika mendapatkan pengakuan atas prestasi mereka dapat menjadi motivasi yang kuat bagi siswa, kemudian rasa percaya diri mucul dari cara seseorang melihat dirinya sendiri (Sarnoto dan Abnisa, 2022, pp. 214-216).

Selain prinsip-prinsip di atas motivasi belajar juga dipengaruhi oleh faktor-faktor internal dan eksternal.

1. Faktor Internal yaitu, faktor yang berasal dari dalam diri seseorang yang mencakup kebutuhan fisik dan mental. Persepsi diri sendiri akan membentuk dan mengarahkan perilakunya. Harga diri dan prestasi, cita-cita dan harapan masa depan, keinginan untuk maju, dan kepuasan kinerja (Rubiana, Euis Pipieh dan Didi, 2020, p. 13).
2. Faktor Eksternal
  - a. Faktor Sosial, faktor yang berasal dari manusia di sekitar lingkungan siswa meliputi, guru, konseler, teman sebaya, orang tua, tetangga, dan lain-lain.
  - b. Faktor Non-sosial, faktor yang berasal dari keadaan atau kondisi fisik di sekitar siswa. Faktor ini meliputi keadaan udara, waktu, suasana tempat, dan fasilitas belajar (Yusuf, 2009, p. 23).

## Prosedur Penelitian

Prosedur dalam penelitian meliputi: (1) Menentukan populasi dan sampel penelitian, (2) Membuat instrumen skala Likert dan skala motivasi belajar, (3) Mengujicobakan instrument, (4) Menganalisis data hasil ujicoba instrument, (5) Melaksanakan penelitian, dan (6) Menganalisis data hasil penelitian.

## Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian



Jumlah keseluruhan siswa di SMP Trisula Perwari 2 Jakarta adalah 233 siswa yang terdiri dari 123 siswa laki-laki dan 110 siswa perempuan dibimbing oleh 12 guru professional di bidangnya.

## 2. Sampel Penelitian

Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 7 sebanyak 58 siswa mengingat sampelnya tidak lebih dari 100. Teknik pengambilan sampelnya menggunakan nonrandom sampling (*Nonprobability Sampling*) yaitu teknik pengambilan sampel dimana anggota sampel (responden) yang terpilih seadanya dan responden yang terpilih menjadi anggota atas dasar pertimbangan peneliti sendiri.

**Tabel 3. 1**  
**Jumlah Siswa**

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	7A	33 Siswa
2	7B	25 Siswa
<b>Jumlah</b>		<b>58 Siswa</b>

Setelah data hasil angket diperoleh, kemudian data tersebut diolah dalam bentuk tabel deskriptif presentase dengan menggunakan rumus:

$$P = F/N \times 100$$

Keterangan:

P = Angka presentase

F = Frekuensi yang dicari presentasinya

N = Jumlah seluruh sampel

### **Penyusunan Instrumen skala Likert dan skala Motivasi Belajar**

Penyusunan instrument pada dasarnya adalah menyusun alat evaluasi untuk memperoleh data yang diteliti, dan hasil yang diperoleh dapat diukur seberapa besar Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Platfrom Alef Terhadap Motivasi Belajar PAI dengan skala standar Likert.



**Tabel 3. 2**  
**Skala Likert**

<b>Jawaban Responden</b>	<b>Skor</b>
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Netral (N)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

**Tabel 3. 3**  
**Instrumen Penelitian**

<b>Variable</b>	<b>Indikator</b>	<b>Butir item</b>
Variable Bebas (X1) Pembelajaran Platfrom Alef	1. Interaksi 2. Keterlibatan 3. Kepuasan 4. Kesesuaian	1,2,3,4 5,6,7,8 9,10,11,12 13,14,15
Variable Terikat (Y) Motivasi Belajar	1. Hasrat ingin berhasil 2. Dorongan dan kebutuhan dalam belajar 3. Kegiatan belajar menarik 4. Lingkungan kondusif 5. Tekun menghadapi tugas.	16, 17,18 19,20 21 22,23 24,25

### **Ujicoba Instrument**



Uji validitas dilaksanakan untuk melihat seberapa jauh ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya dalam hal ini menggunakan korelasi *product moment (pearson)*, dengan rumus sebagai berikut:

$$r = \frac{N \sum(XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2] - (\sum X)^2} [N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}$$

Keterangan:

r = Nilai korelasi person

N = Jumlah sampel/ responden

$\sum X$  = Jumlah hasil pengamatan variabel X

$\sum Y$  = Jumlah hasil pengamatan variabel Y

$\sum XY$  = Jumlah hasil pengamatan variabel X dan variabel Y

$\sum X^n$  = Jumlah hasil pengamatan X yang telah dikuadratkan

$\sum Y^n$  = Jumlah hasil pengamatan Y yang telah dikuadratkan

### Deskripsi data Penilaian

Pengumpulan data penelitian di SMP Trisula Perwari 2 Jakarta melalui penyebaran angket kepada siswa kelas 7 sebanyak 58 siswa sebagai sampel penelitian, kemudian diolah dalam bentuk tabel deskriptif presentase dengan rumus:

$$P = F/N \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka presentase

F = Frekuensi yang dicari presentasinya

N = Jumlah seluruh sampel

### Uji Validitas dan Reabilitas

Seluruh item pengukuran variabel media pembelajaran berbasis *platform alef* terhadap motivasi belajar kelas 7 (58 siswa) adalah valid setelah dilakukan uji validitas instrumen 58 responden dengan taraf signifikan 5%. Jumlah responden (n) sebanyak 58,  $df = n-2$ , atau  $58 - 2 = 56$  dan  $p=0,05$  maka didapatkan  $r_{tabel}$  sebesar 0,258.

### Uji Reabilitas



Setelah tahap uji validitas, data tersebut masuk ke tahap uji reabilitas untuk diuji konsisten dengan menggunakan *Cronbach Alpha*.

**Tabel 4. 1**  
**Tingkat Reabilitas**

<b>Cronbach Alpha</b>	<b>Tingkat Reabilitas</b>
0,00 s.d 0,20	Kurang Reliabel
>0,20 s.d 0,40	Agak Reliabel
>0,40 s.d 0,60	Cukup Reliabel
>0,60 s.d 0,80	Reliabel
0,80 s.d 1,00	Sangat Reliabel

Adapun hasil pengujian dapat dilihat melalui tabel dibawah ini:

1. Uji Reabilitas Variabel *Platfrom alef*

**Tabel 4. 2**

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
.730	15

Efektifitas media pembelajaran berbasis *platfrom alef* memiliki nilai *cronbach's alpha* (730) > 0,60 artinya semua pernyataan dalam variabel x tersebut reliabel.

2. Uji Reabilitas Variabel Motivasi Belajar

**Tabel 4. 3**

**Reliability Statistics**



Sedangkan uji reliabilitas variabel motivasi belajar PAI memiliki nilai *cronbach's alpha* (630)  $> 0,60$  artinya semua pernyataan dari variabel y tersebut reliabel.

### **Uji Normalitas Data**

Uji normalitas Kolmogorov-Smirnov normalitas digunakan untuk mengetahui apakah nilai residual berdistribusi normal atau tidak.

**Tabel 4. 4**  
**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized	Residual
N			58
Normal	Mean		.0000000
Parameters <sup>a,b</sup>	Std.		3.90950316
	Deviation		
Most Extreme Differences	Absolute		.078
	Positive		.078
	Negative		-.071
Test Statistic			.078
Asymp. Sig. (2-tailed) <sup>c</sup>			.200 <sup>d</sup>

Hasil normalitas data One Sample Kolmogorov-Smirnov adalah 0,078 dan nilai signifikansinya 0,05, yaitu  $0,200 > 0,05$ , maka nilai residual berdistribusi normal.

### **Uji Linier Data**

Di bawah ini merupakan hasil dari uji linieritas:

**Tabel 4. 5**

**ANOVA Table**

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig
Motivasi Belajar * Platfrom alef	Between Groups	(Combined)	570.474	20	28.524	2.238 .017
		Linearity	170.869	1	170.869	13.406 <.001
		Deviation from Linearity	399.605	19	21.032	1.650 .094
	Within Groups		471.595	37	12.746	
		Total	1042.069	57		

Berdasarkan kolom *deviation from linearity* di atas nilai signifikansi  $0,94 > 0,05$  maka data ini memiliki hubungan yang linier.

### Uji Regresi dan Korelasi Sederhana

Uji regresi sederhana digunakan untuk memberitahu tentang informasi kepada suatu hubungan variabel bebas dan variabel terikat mempengaruhi kepada variabel terikat.

**Tabel 4. 6**

**ANOVA<sup>a</sup>**

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1      Regression	170.869	1	170.869	10.983	.002 <sup>b</sup>
Residual	871.200	56	15.557		
Total	1042.069	57			

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar

b. Predictors: (Constant), Platfrom alef

Menurut tabel di atas antara variabel bebas dan variabel terikat memiliki nilai signifikansi, yaitu ( $0,02 < 0,05$ ) yang artinya antara variabel sangat berpengaruh.

**Tabel 4. 7**

**Model Summary<sup>b</sup>**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.405 <sup>a</sup>	.164	.149	3.944

a. Predictors: (Constant), Platfrom alef  
 $= 0,16$       b. Dependent Variable: Motivasi Belajar

(R Square)

sis platfrom

alef terhadap motivasi belajar siswa kelas 7 dalam pembelajaran PAI sebesar 16,4%.

### Deskripsi Hasil Pembahasan

Penelitian "Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Platfrom Alef* Terhadap Motivasi Belajar, siswa kelas 7 dalam pembelajaran paai PAI di SMP Trisula Perwari 2 Jakarta, dengan dua variabel. Variabel bebas *platfrom alef* dan variabel terikat



motivasi belajar dengan responden 58 siswa yang terdiri atas 2 kelas, 33 kelas 7A dan 25 kelas 7B.

Sesuai perhitungan data melalui aplikasi SPSS, sebagai berikut:

1. Hasil Uji Normalitas berada pada angka lebih besar dari nilai (0,05) yaitu  $0,200 > 0,05$ , maka data dengan uji normalitas berdistribusi normal.
2. Hasil Uji Regresi sederhana menunjukkan angka dibawah 0,05 yaitu  $0,02 < 0,05$  yang artinya antar dua variabel tersebut saling berpengaruh signifikan.

Hasil Uji Korelasi sebesar 0,405 sedangkan koefesien determinasi R square 0,164 (16,4%).

## PENUTUP

Media pembelajaran aplikasi alef education berjalan dengan baik pada materi pelajaran PAI dan meningkat secara bertahap setelah guru melatih siswa-siswi dengan mengejakan soal-soal. Didalam aplikasi tersebut terdapat materi baru dengan menggunakan vidio pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi dalam belajar.

Adanya pengaruh yang positif dan signifikan dari hasil pengujian hipotesis pada penelitian ini kepada dua variabel yaitu platform alef terhadap motivasi belajar. Dengan data yang telah dipaparkan maka dapat disimpulkan bahwa semakin banyak sekolah yang menggunakan aplikasi ini maka akan semakin meningkat dalam motivasi belajar siswa-siswi.

Terdapat pengaruh yang positif antara platform alef terhadap motivasi belajar. Data ini dibuktikan oleh model regresi linier sederhana yang memiliki nilai pada hasil pengujian ini pada kolom adjusted r square (R<sup>2</sup>) sebesar 0,164 yang mana hasil ini dapat diartikan bahwa adanya pengaruh variabel bebas platform alef (X) terhadap variabel terikat motivasi belajar (Y) sebesar 16,4%

## DAFTAR PUSTAKA

Amri, Sofan. *Implementasi Pembelajaran Aktif dalam Kurikulum 2013* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2013) Amri, Sofan. *Implementasi Pembelajaran Aktif dalam Kurikulum 2013* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2013)



Anggoro, Duto. "Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an dan Hadits", *Ittihad, Jurnal of Student Research* Vol. 123 No.5 , September, 2023.

Daradjat, Zakiyah. *Metode Khusus Pengajaran Agama Islam*, Cet. 3. (Jakarta: Bumi Aksara, 2008)

Emda, Amna. "Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran", *Lantanida Journal*, Vol.5 No.2, 2019

Hamalik, Oemar. *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011)

Hapizah, Indaryanti, et.al. *Rencana Pembelajaran Berbasis Blended Learning Dengan Model Flipped Classrom*, (Palembang: CV. Bening Media Publishing, 2020)

Hardani, et. al. *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*, (Yogyakarta: CV Pustaka Ilmu Group, 2020)

Kustandi, Cecep dan Darmawan Deddy. *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. (Jakarta: Kencana, 2020)

Maslaha, Irvan, Marah Doly Nasution. "Penggunaan Platfrom Alef Education Dalam Pembelajaran Matematika Materi Relasi dan Fungsi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa". *Jurnal Matematika Education Sigma*. Vol. 05, No. 02, 2022

Munadi. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. (Jakarta: GP. Press Group, 2013).

Munir. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. (Bandung: Alfabetia, 2015).

Nasution, Wahyudin Nur. *Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar PAI*. Cet I. (Medan: Perdana Publishing, 2018).

Nobre, "Quality Of Interactive Media Use In Early Childhood And Child Development: A Multicriteria Analysis". *Jurnal De Pediatria*, Vol. 96, No. 03 (2019).

Octavia, Shilphy A. *Motivasi Belajar dalam Perkembangan Remaja*, (Sleman: Cv. Budi Utomo Utama, 2020)

Rosalina, Iga. "Efektivitas Program Nasional Pemberdayaan Masyarakat Mandiri Perkotaan Pada Kelompok Pinjaman Bergulir di Desa Mantren Kec Karangrejo Kabupaten Madetan." *Jurnal Efektivitas Pemberdayaan Masyarakat*. Vol, 01 tahun 2022.



Rubiana, Euis Pipieh dan Didi. "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar IPA Siswa SMP Berbasis Pesantren". *Jurnal Pendidikan Biologi*. Vol VIII, No 2, 12-17 September 2020.

S, Arundati. *Alef Platform, Platform Berbasis AI untuk Siswa Madrasah Belajar Matematika*. <https://www.cloudcomputing.id/berita/alef-platform-ai-untuk-belajar-matematika>.

Sani, M. Rusydi. Kemenag & Alef. *Perluas Penggunaan Platform Pembelajaran Digital di Madrasah*. <https://kemenag.go.id/nasional/kemenag-amp-alef-perluas-penggunaan-platform-pembelajaran-digital-di-madrasah-26pw69>.

Sarnoto, Ahmad Zain dan Almaydza Pratama Abnisa. "Motivasi Belajar Dalam Perspektif Al-Qur'an". *Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme*, Vol.4 No.2 (2022).

Siyoto, Sandu dan M. Ali Sodik. *Dasar Metodologi Penelitian*. (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015)

Sommen, Sudirman. *Psikologi Umum dan Perkembangan*. (Makassar: Alauddin University Press, 2012)

Sudirman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Siswa*. (Jakarta: Rajawali Press, 2010)

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, Cet.ke 7, (Bandung: CV Alfabeta, 2009)

Sulaiman. *Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) (Kajian Teori dan Aplikasi Pembelajaran PAI)*. (Aceh: Yayasan Pena, 2017)

Suwarto, Ahmad Muzaki, Muhtarom. "Pemanfaatan Media YouTube sebagai Media Pembelajaran pada Siswa Kelas XII MIPA di SMA Negeri 1 Tawangsari. Media Penelitian Pendidikan". *Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Dan Pengajaran*. Vol 15. No 01, 2021

Syarifudin, Eka Dewi Utari. *Media Pembelajaran (Dari Masa Konvesional Hingga Masa Digital)*. (Palembang: Bening Media Publishing, 2022)

Tim Pengembang MKDP Kurikulum dan Pembelajaran, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, Cet. Ke-3, 2013)

Uno, Hamzah B. dan Nurdin Mohammad, *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011)

Uno, Hamzah B. *Teori Motivasi & Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2019)



Westy Soemanto, *Psikologi Pendidikan*, (Malang: Rineka Cipta, 2012)  
Yusuf, Syamsu. *Program Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. (Bandung: Rizqi Press, 2009)

Anggoro, Duto. "Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an dan Hadits", *Ittihad, Jurnal of Student Research* Vol. 123 No.5 , September, 2023.

Daradjat, Zakiyah. *Metode Khusus Pengajaran Agama Islam*, Cet. 3. (Jakarta: Bumi Aksara, 2008)

Emda, Amna. "Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran", *Lantanida Journal*, Vol.5 No.2, 2019

Hamalik, Oemar. *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011)

Hapizah, Indaryanti, et.al. *Rencana Pembelajaran Berbasis Blended Learning Dengan Model Flipped Classrom*, (Palembang: CV. Bening Media Publishing, 2020)

Hardani, et. al. *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*, (Yogyakarta: CV Pustaka Ilmu Group, 2020)

Kustandi, Cecep dan Darmawan Deddy. *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. (Jakarta: Kencana, 2020)

Maslaha, Irvan, Marah Doly Nasution. "Penggunaan Platfrom Alef Education Dalam Pembelajaran Matematika Materi Relasi dan Fungsi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa". *Jurnal Matematika Education Sigma*. Vol. 05, No. 02, 2022

Munadi. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. (Jakarta: GP. Press Group, 2013).

Munir. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. (Bandung: Alfabeta, 2015).

Nasution, Wahyudin Nur. *Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar PAI*. Cet I. (Medan: Perdana Publishing, 2018).

Nobre, "Quality Of Interactive Media Use In Early Childhood And Child Development: A Multicriteria Analysis". *Jurnal De Pediatria*, Vol. 96, No. 03 (2019).

Octavia, Shilphy A. *Motivasi Belajar dalam Perkembangan Remaja*, (Sleman: Cv. Budi Utomo Utama, 2020)

Rosalina, Iga. "Efektivitas Program Nasional Pemberdayaan Masyarakat Mandiri Perkotaan Pada Kelompok Pinjaman Bergulir di Desa Mantren Kec Karangrejo



Kabupaten Madetan." *Jurnal Efektivitas Pemberdayaan Masyarakat*. Vol, 01 tahun 2022.

Rubiana, Euis Pipieh dan Didi."Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar IPA Siswa SMP Berbasis Pesantren". *Jurnal Pendidikan Biologi*. Vol VIII, No 2, 12-17 September 2020.

S, Arundati. *Alef Platform, Platform Berbasis AI untuk Siswa Madrasah Belajar Matematika*. <https://www.cloudcomputing.id/berita/alef-platform-ai-untuk-belajar-matematika>.

Sani, M. Rusydi. Kemenag & Alef. *Perluas Penggunaan Platform Pembelajaran Digital di Madrasah*. <https://kemenag.go.id/nasional/kemenag-amp-alef-perluas-penggunaan-platform-pembelajaran-digital-di-madrasah-26pw69>.

Sarnoto, Ahmad Zain dan Almaydza Pratama Abnisa. "Motivasi Belajar Dalam Perspektif Al-Qur'an". *Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme*, Vol.4 No.2 (2022).

Siyoto, Sandu dan M. Ali Sodik. *Dasar Metodologi Penelitian*. (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015)

Sommen, Sudirman. *Psikologi Umum dan Perkembangan*. (Makassar: Alauddin University Press, 2012)

Sudirman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Siswa*. (Jakarta: Rajawali Press, 2010)

Sugyiono, *Metode Penelitian Pendidikan*, Cet.ke 7, (Bandung: CV Alfabeta, 2009)

Sulaiman. *Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) (Kajian Teori dan Aplikasi Pembelajaran PAI)*. (Aceh: Yayasan Pena, 2017)

Suwarto, Ahmad Muzaki, Muhtarom."Pemanfaatan Media YouTube sebagai Media Pembelajaran pada Siswa Kelas XII MIPA di SMA Negeri 1 Tawangsari. Media Penelitian Pendidikan". *Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Dan Pengajaran*. Vol 15. No 01, 2021

Syarifudin, Eka Dewi Utari. *Media Pembelajaran (Dari Masa Konvesional Hingga Masa Digital)*. (Palembang: Bening Media Publishing, 2022)

Tim Pengembang MKDP Kurikulum dan Pembelajaran, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, Cet. Ke-3, 2013)

Uno, Hamzah B. dan Nurdin Mohammad, *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011)



Uno, Hamzah B. *Teori Motivasi & Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2019)

Westy Soemanto, *Psikologi Pendidikan*, (Malang: Rineka Cipta, 2012)

Yusuf, Syamsu. *Program Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. (Bandung: Rizqi Press, 2009)

