

**EKSPLORASI AFEKTIF PESERTA DIDIK MELALUI MEDIA QUIPPER
DALAM PENGEMBANGAN MINAT BELAJAR SISWA DI MAN 3 JOMBANG**

Siti Choirum Ma'rufah

Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

ufamarufah04@gmail.com

Saihul Atho' A'laul Huda

Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

saihulatho@gmail.com

Waslah

Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

waslah@unwaha.ac.id

Alamat: Jl. Garuda No. 09 Tambakberas Jombang, Jawa Timur

Korespondensi penulis: ufamarufah04@gmail.com

Abstract

Affective learning is learning that is related to students' educational feelings, and how learning is internalized so that educational students can guide attitudes, opinions and behavior in the future. The affective aspect is a person's right to acquire or dispose of a particular object based on the meaning that the object may or may not have for themselves. This research aims to explore the effectiveness of using Quipper media in developing students' interest in learning at Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 3 Jombang, especially in the affective context of students. The research method used is a case study with a qualitative approach. Data was collected through classroom observations, interviews with teachers and students, and document analysis. Research findings show that consistent use of Quipper media can increase students' affection for learning and the subjects being taught. The implication of this research is that the integration of technology in learning, such as the use of Quipper media, can be an effective means of increasing students' interest in learning at MAN 3 Jombang.

Keywords: Affective exploration, Quipper media, Interest in learning

Abstrak

Pembelajaran afektif adalah pembelajaran yang berkaitan dengan perasaan pendidikan pelajar, dan bagaimana pembelajaran di internalisasi sehingga pelajar pendidikan dapat membimbing sikap, pendapat, dan perilaku di masa depan. Aspek afektif adalah hak seseorang untuk mendapatkan atau membuang suatu objek tertentu berdasarkan makna yang mungkin dimiliki atau tidak dimiliki objek tersebut bagi dirinya sendiri. Penelitian ini

bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas penggunaan media Quipper dalam mengembangkan minat belajar siswa di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 3 Jombang, khususnya dalam konteks afektif peserta didik. Metode penelitian yang digunakan adalah studi kasus dengan pendekatan kualitatif. Data dikumpulkan melalui observasi kelas, wawancara dengan guru dan siswa, serta analisis dokumen. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Quipper secara konsisten dapat meningkatkan afeksi siswa terhadap pembelajaran dan subjek yang diajarkan. Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran, seperti penggunaan media Quipper, dapat menjadi sarana yang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa di MAN 3 Jombang.

Kata kunci: Eksplorasi Afektif, Media Quipper, Minat Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek penting dalam pembentukan individu dan masyarakat yang berkualitas. Salah satu faktor yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran adalah minat belajar siswa. Di era digital saat ini, teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah menjadi bagian integral dalam dunia pendidikan. Salah satu platform yang digunakan dalam pembelajaran online adalah Quipper. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penggunaan media Quipper dalam pengembangan minat belajar siswa di MAN 3 Jombang, dengan fokus pada aspek afektif peserta didik.

KAJIAN TEORITIS

Landasan Teori

1. Pengertian Eksplorasi

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) eksplorasi adalah penjelajahan lapangan dengan tujuan memperoleh pengetahuan lebih banyak tentang keadaan. Penjelajahan lapangan dengan tujuan memperoleh pengetahuan lebih banyak tentang keadaan, terutama sumber-sumber alam yang terdapat di tempat itu yakni dengan penyelidikan atau penjajakan. Pada dasarnya eksplorasi adalah penyelidikan potensi-potensi yang berada pada kawasan tertentu untuk memperoleh data.

Pengertian eksplorasi menurut Bates dan Jackso adalah pencarian endapan mineral berharga atau bahan bakar fosil. kegiatan ini meliputi penyelidikan geologi seperti penginderaan jauh, geologi foto, geofisika, geokimia, serta penyelidikan di permukaan dan bawah tanah.

Pendekatan eksplorasi merupakan suatu pendekatan yang bertujuan untuk menggali ide-ide, argumen-argumen dan cara-cara yang berbeda dari siswa melalui sejumlah pertanyaan-pertanyaan terbuka dan perintah-perintah sehingga dapat mengantarkan siswa tersebut kepada pemahaman suatu konsep serta penyelesaian masalah-masalah. Tahap-tahap dalam pendekatan eksplorasi yaitu:

- a. Tahap Persiapan pada tahap ini guru memberi pertanyaan-pertanyaan terbuka untuk menggali pengetahuan awal siswa, mendiagnosis dan memperbaiki kelemahan penguasaan konsep yang telah diperoleh siswa yang berhubungan dengan konsep baru yang akan dipelajarinya.
- b. Eksplorasi Penemuan Konsep Baru Pada tahap ini siswa diberi kesempatan untuk mengemukakan ide-ide dan cara-cara yang berbeda dan mengemukakan argumen atas ide-ide dan cara-cara yang dikemukakannya. Konsep baru yang ditemukannya kemudian dikomunikasikan dengan bahasanya sendiri.
- c. Eksplorasi Aplikasi Konsep baru Pada tahap ini siswa diberikan kesempatan untuk mengemukakan ide-ide dan cara-cara yang berbeda dalam menyelesaikan masalah tersebut. Siswa pun dituntut untuk memberikan argumen atas ide dan cara-cara yang dikemukakannya.

Pada ketiga tahap eksplorasi tersebut, guru memfasilitasi terjadinya tukar pendapat, tukar ide, dan tukar cara-cara antar siswa melalui diskusi kelas. Guru membimbing siswa sehingga para siswa akhirnya dapat mengambil kesimpulan dari berbagai ide dan cara yang dikemukakannya. Dari beberapa pengertian eksplorasi dapat diketahui bahwa eksplorasi adalah sebuah penjelajahan lapangan atau mencari tahu pengetahuan yang lebih luas tentang keadaan, tujuannya yakni agar memperoleh pengetahuan lebih banyak tentang keadaan tersebut, terutama sumber-sumber alam yang terdapat di tempat itu.

2. Pembelajaran Afektif

a. Pengertian Pembelajaran Afektif

Pembelajaran afektif adalah strategi pembelajaran yang memperhitungkan emosi siswa serta pengetahuannya. Menurut Suyadi “Strategi pembelajaran afektif adalah strategi pembelajaran yang memfasilitasi pembentukan sikap, moral atau karakter pada siswa di semua mata pelajaran. Afektif selalu dikaitkan dengan minat dan sikap

seperti komitmen, tanggung jawab, disiplin, percaya diri, kejujuran, menghargai pendapat orang lain dan pengendalian diri.

Strategi pembelajaran afektif adalah tindakan pembelajaran yang bertujuan untuk membentuk perilaku atau sikap terpuji dari peserta didik. Kemampuan kognitif dapat diukur melalui suatu disiplin mata pelajaran tertentu yang berdiri sendiri misalnya, ilmu berhitung, tetapi afektif tidaklah demikian. Oleh sebab itu untuk menghasilkan peserta didik berkarakter positif melalui pembelajaran afektif, tidak dapat dibebankan pada hanya satu disiplin mata pelajaran tertentu saja melainkan kepada semua disiplin mata pelajaran. Afektif merupakan suatu karakteristik manusia yang mempunyai banyak dimensi, termasuk perilaku (attitude), nilai dan minat. Dengan demikian, merupakan tanggung jawab bersama termasuk tenaga pendidik agar peserta didik memiliki afektif atau karakter yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, diterapkan pada saat kegiatan pembelajaran sedang berlangsung melalui mata pelajaran yang diampu.

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran afektif adalah strategi yang bertujuan untuk mencapai perubahan sikap, moral dan karakter pada siswa yang menyangkut kesadaran seseorang yang tumbuh dari dalam dirinya melalui proses pembelajaran. Dalam penerapan strategi pembelajaran afektif ini, diperlukan model atau pemberian contoh bagi siswa. Guru bisa menjadi model yang dapat ditiru oleh siswa.

3. Media Quipper

Quipper School merupakan media pembelajaran dengan menggunakan sistem E-learning yang berbasis open source keluaran terbaru, dan diluncurkan pada bulan Januari 2014 yang diakses 25 September 2014. Quipper School merupakan salah satu media E-learning yang memanfaatkan kecanggihan teknologi dalam bidang pendidikan. Media ini dapat membantu siswa belajar dan terus berkomunikasi dengan guru mereka tanpa adanya batasan waktu. Quipper School pertama kali digunakan di London. Pada media ini terdiri dari dua portal yaitu portal untuk guru dan portal untuk siswa.

Quipper School merupakan salah satu produk dari perusahaan tersebut yaitu sebuah platform E-Learning Management System (LMS) untuk memberikan tugas secara online dan mengakses materi dilengkapi soal-soal yang sesuai dengan Kurikulum 2013 secara gratis, sehingga para guru dapat memberikan tugas online untuk para siswa melalui perangkat mobile milik siswa (smartphone, tablet, dan netbook) sekaligus juga dapat memantau perkembangannya secara online.

Berdasarkan pasal 1 Peraturan menteri Pendidikan dan kebudayaan Nomor 53 Tahun 2015 tentang penilaian Hasil Belajar oleh pendidik dan Satuan Pendidikan pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah, Penilaian Hasil belajar oleh pendidik adalah proses pengumpulan informasi data tentang capaian pembelajaran peserta didik dalam aspek sikap, aspek pengetahuan dan aspek ketrampilan yang dilakukan secara terencana dan sistematis melalui penugasan dan evaluasi hasil belajar. Penilaian ini dilakukan untuk memantau proses kemajuan belajar dan perbaikan hasil belajar melalui observasi, penilaian diri, penilaian teman sejawat, penugasan, ulangan, tes praktik dan porto folio yang disesuaikan dengan karakteristik kompetensi.

Dari beberapa pendapat pengertian Quipper diatas dapat disimpulkan bahwa media Quipper dapat membantu para penggunanya khususnya siswa sehingga meningkatkan kualitas pendidikan siswa, juga dapat membantu siswa belajar dan terus berkomunikasi dengan guru mereka tanpa adanya batasan waktu.

4. Minat Belajar Siswa

Belajar merupakan aktifitas penting dalam kehidupan manusia dan semua manusia mengalami hal tersebut. Setiap manusia mengalami proses kedewasaan, baik fisik maupun kejiwaan. Pendewasaan tersebut akan sempurna bila didukung oleh pengalaman melalui pelatihan, pembelajaran, serta proses belajar. Jadi belajar merupakan proses penting untuk tumbuh menjadi dewasa. Berdasarkan pengalaman kita sehari-hari bahwa belajar merupakan proses dalam memahami sesuatu yang tidak tahu menjadi tahu.

Dalam mengembangkan minat belajar maka diperlukan sumber yang jelas mengenai proses perkembangan minat anak tersebut. Selain itu ciri-ciri minat anak sangat penting untuk diketahui agar dapat menyusun program pengembangan minat anak yang efektif, serta mempunyai kebijakan untuk menentukan kearah mana

minat tersebut akan berkembang. minat belajar mengindikasikan adanya kecenderungan untuk berusaha aktif meraih manfaat yang diharapkannya. Minat belajar dalam diri siswa harus dipupuk secara terus menerus sehingga akan semakin meningkat didalam diri siswa.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa minat belajar dapat diartikan keinginan atau kebutuhan yang timbul dari partisipasi dan pengalaman belajar seseorang yang diciptakan oleh rasa aman dalam proses belajar mengajar sehingga hasil belajar dikuasai sepenuhnya oleh siswa. Siswa juga harus lebih memperhatikan dan mengingat secara terus-menerus yang diikuti rasa senang untuk memperoleh suatu kepuasan dalam mencapai tujuan pembelajaran dan guru harus bisa menciptakan kondisi agar siswa selalu butuh dan ingin terus belajar. adalah kecenderungan tertarik pada sesuatu yang relatif tetap.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan ini ialah penelitian kualitatif. Adapun jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian lapangan yaitu jenis penelitian yang menggunakan metode deskriptif. Metode deskriptif yaitu penelitian yang dimaksudkan untuk melukiskan, menggambarkan atau memaparkan keadaan objek yang diteliti sebagaimana apa adanya, sesuai dengan situasi dan kondisi ketika penelitian tersebut dilakukan. Menggunakan metode ini, peneliti melakukan penelitian sesuai dengan realita objek yang diteliti secara jelas, baik, komplit dan sesuai dengan realita yang terlihat dan didengar.

Karena peneliti dilakukan di suatu tempat. Penelitian kualitatif secara umum ialah mengedepankan narasi ilmiah sebagai bentuk eksplorasi hasil penelitian. Dengan sumber data utamanya ialah siswa MAN 3 Jombang. Peneliti menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi sebagai bagian dari metode penelitian kualitatif ini. Kerena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk memberikan gambaran menyeluruh dan mendalam tentang fenomena saat ini.

Studi kasus digunakan dalam penelitian ini adalah memberikan gambaran menyeluruh dan mendalam tentang fenomena saat ini. Studi kasus digunakan dalam penelitian ini untuk mengumpulkan data dan informasi secara sistematis, mendalam dan intensif. Peneliti juga melihat diskursus yang berkembang mengenai dampak dan pengaruh

media Quipper terhadap minat belajar siswa. Data yang dikumpulkan dianalisis secara kualitatif untuk menentukan afektif belajar siswa melalui media Quipper. Era media sosial menjadi wajah baru dalam pendidikan, sehingga sangat penting untuk meneliti para siswa, terutama pada pengaruh media Quipper terhadap minat belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini adalah jawaban dari fokus penelitian yang telah ditetapkan sebelumnya melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Berikut ini merupakan uraian hasil wawancara dan observasi yang peneliti lakukan di MAN 3 Jombang.

1. Eksplorasi Afektif belajar siswa melalui media Quipper di MAN 3 Jombang.

Untuk mengetahui afektif peserta didik melalui media Quipper. Maka peneliti melakukan pengumpulan data dengan cara wawancara terhadap Waka kurikulum, guru pengampu pembelajaran media Quipper dan beberapa peserta didik MIPA 5 yang merupakan salah satu kelas yang diajar menggunakan media Quipper. Selain itu peneliti juga melakukan dokumentasi terhadap letak geografis, sejarah berdiri, visi misi, dan struktur organisasi. Selain itu juga peneliti melakukan observasi terhadap kegiatan pembelajaran, dan proses penilaian. Berdasarkan kegiatan pengumpulan data tersebut di atas, maka peneliti mendapatkan hasil penelitiannya sebagai berikut:

a. Eksplorasi afektif Belajar Siswa

Eksplorasi Afektif adalah penjelajahan atau pencarian segala sesuatu yang berkaitan dengan sikap, watak dan minat yang terdapat pada individu, digunakan untuk mengetahui prilaku dan sikap peserta didik selama berada di sekolah. Afektif belajar peserta didik merupakan bagian dari bentuk penilaian pada kemampuan seseorang yang dilihat dari sikap dan nilai sosial siswa agar lebih menekankan pada proses, baik yang terjadi di dalam kelas maupun yang berlangsung di luar kelas. Hasil belajar afektif akan tercermin pada diri siswa dalam berbagai tingkah laku. Seorang peserta didik yang menunjukkan perilaku sikap dan minat yang positif terhadap suatu mata pelajaran akan mudah mencapai prestasi yang optimum pada mata pelajaran tersebut. Dengan perilaku yang sudah terbentuk dapat mempengaruhi lingkungan belajar yang akan menghasilkan hasil belajar terbaik meliputi minat belajar siswa yang terlihat dari rasa senang mengikuti pelajaran.

b. Latar belakang penerapan Media Quipper

Di zaman digital yang terus berkembang, kebutuhan akan teknologi dalam bidang pendidikan sangatlah penting. Teknologi telah menjadi alat yang tidak tergantikan dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih baik, efektif, dan relevan untuk siswa. Siswa dulu belajar hanya menggunakan buku dan lebih cenderung mencari informasi dengan membaca dan alat tulis seadannya. Sebelum internet mulai populer, siswa memang agak kesulitan mencari sumber informasi tambahan untuk keperluan belajar, mereka rajin membaca buku ke perpustakaan, membaca koran, atau sekedar bertanya pada guru.

Zaman sekarang media dalam pembelajaran mempunyai peranan penting, antara lain: Menghemat waktu belajar, meningkatkan pemahaman siswa, meningkatkan aktivitas siswa, dan mempertinggi daya ingat siswa. Siswa bisa mendapat informasi tambahan dengan mudah di internet untuk mengakses pelajaran dan berbagai layanan bimbingan belajar pun tersedia. Melalui observasi yang peneliti lakukan, MAN 3 Jombang telah mengembangkan platform aplikasi media Quipper dalam pembelajaran.

Berdasarkan paparan yang disampaikan oleh pewawancara bahwa penerapan Quipper di MAN 3 Jombang telah dimulai sejak 2014 yakni waktu pertama kali Quipper diluncurkan (10 tahun yang lalu). Tidak hanya itu, sekolah tersebut juga melakukan proses pembelajaran dan penilaian menggunakan beberapa media pembelajaran lain yang dipakai sebagai variasi media sumber belajar adalah media powerpoint, blog pembelajaran, dan geogebra. Dalam media Quipper tahapan yang dilaksanakan di dalam kelas yakni dengan melihat materinya, dipilih kemudian dipilahi untuk materi yang kira-kira cocok dengan anak. Langkah pertama yakni pemilihan materi di library aplikasi media Quipper tersebut.

c. Kelebihan dan Kekurangan

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan Quipper di sekolah tersebut tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan. Salah satu kelebihan dari pembelajaran menggunakan media Quipper di sekolah tersebut adalah akses materi yang cepat dan mudah dipahami oleh anak-anak. Sedangkan kekurangan yang diperoleh dari penerapan media Quipper untuk guru yakni disebabkan karena

kurangnya kompetensi guru, kalau untuk siswa tidak semua menyukai pembelajaran tersebut jadi mungkin bisa dengan cara yang lain.

Berdasarkan beberapa hasil wawancara peneliti media Quipper dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran menggunakan media Quipper terdapat beberapa kelebihan diantaranya adalah memudahkan seorang guru dalam mengoreksi tugas pembelajaran anak-anak karena secara otomatis nilainya akan muncul dengan sendirinya, dan adanya Quipper siswa mudah menggunakan dan lebih tertarik dalam pembelajaran dibandingkan dengan menggunakan media kertas. Sedangkan kekurangan Quipper dalam hal ini diantaranya adalah rendahnya motivasi belajar sebagian anak karena hanya memencet klik tombol jawaban tanpa memahami betul-betul soal yang dikerjakan. Dan penggunaan Quipper sedikit ribet bagi seseorang yang baru pertama kali menggunakan dan terkadang terjadi kendala dalam hal koneksi jaringan internet dalam pembelajaran.

d. Hasil Belajar

Salah satu penentu hasil belajar peserta didik adalah ketelitian peserta didik dalam mengerjakan soal. Ketika peserta didik memperhatikan secara seksama dan berusaha memahami soal dengan cermat, maka mereka memiliki kemungkinan lebih rendah untuk membuat kesalahan dan hal tersebut akan meningkatkan hasil belajar mereka. Penerapan Quipper sebagai pembelajaran juga memerlukan ketelitian dalam mengerjakan soal. Jika peserta didik tersebut teliti dalam menjawab soal, maka jawaban tersebut akan sesuai dengan apa yang mereka harapkan. Dan sebaliknya, jika peserta didik tersebut tidak teliti dalam menjawab soal, maka kemungkinan besar hasilnya akan rendah. Dalam penerapan Quipper sebagai media pembelajaran. Peserta didik mendapatkan nilai-nilai yang tinggi jika dikerjakan dengan sungguh-sungguh.

PEMBAHASAN

1. Eksplorasi Afektif siswa melalui media Quipper di MAN 3 Jombang.

Perkembangan zaman yang semakin dinamis menjadi teknologi memiliki peran penting dalam dunia Pendidikan. Di zaman digital yang terus berkembang, kebutuhan akan teknologi dalam bidang pendidikan sangatlah penting. Teknologi telah menjadi alat yang tidak tergantikan dalam menciptakan pengalaman

pembelajaran yang lebih baik, efektif, dan relevan untuk siswa. Tidak hanya sebatas itu, teknologi juga memiliki beberapa manfaat lain diantaranya adalah membantu proses pembelajaran. Dalam hal ini MAN 3 Jombang merupakan salah satu jenjang Pendidikan yang memanfaatkan teknologi dengan tujuan untuk membantu proses pembelajaran.

Pembelajaran menggunakan media Quipper merupakan salah satu media digitalisasi yang digunakan dalam pembelajaran di MAN 3 Jombang, aplikasi tersebut dapat membantu menyampaikan pembelajaran atau pengetahuan terhadap peserta didik dalam kegiatan mengajar secara efektif. Selain membantu menyampaikan, Quipper juga membantu dalam kegiatan penilaian peserta didik. Melalui fitur-fitur yang disediakan, system ini membantu dalam hal mengumpulkan, mengorganisir, menganalisis dan mengetahui data penilaian peserta didik secara efisien.

Penggunaan aplikasi sebagai pengembangan minat belajar siswa di sekolah tersebut membuat para peserta didik mendapatkan pengalaman baru dalam mengakses teknologi dan menjadi daya tarik bagi peserta didik dalam meningkatkan motivasi belajar, sehingga peserta didik dapat memanfaatkan media online dalam pembelajaran.

Penerapan Quipper memerlukan Langkah-langkah yang terarah untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Langkah pertama dalam penerapan Quipper yang pertama adalah menyediakan fasilitas yang bisa digunakan terkait pembelajaran Quipper itu, termasuk jaringan WiFi, kemudian adanya perangkat-perangkat komputer di kelas. Selain itu, Langkah-langkah yang dilakukan oleh pihak sekolah yakni melakukan pelatihan untuk guru dalam menggunakan media pembelajaran online.

Setelah melaksanakan pelatihan untuk guru, terdapat Langkah-langkah yang dilakukan oleh guru. Langkah tersebut diantaranya adalah menyusun rencana pembelajaran dan membuat kis-kisi. Kemudian langkah berikutnya adalah memberikan materi dan membuat soal untuk siswa agar bisa belajar dan berlatih di aplikasi tersebut dengan mudah. Sebelum itu, guru juga sudah harus menjelaskan secara rinci kepada siswa.

Setiap sistem aplikasi yang dikembangkan memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Termasuk dalam pembelajaran menggunakan Quipper juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Ada beberapa kelebihan dari pembelajaran menggunakan Quipper diantaranya terwujudnya proses pembelajaran yang efektif, dan efisien. Memudahkan bagi guru dalam mendapatkan hasil evaluasi pembelajaran peserta didik. Selain memudahkan Quipper juga menarik sehingga menjadi daya tarik lebih tinggi bagi peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran.

Dan kekurangan dari pembelajaran menggunakan media Quipper yaitu menurunnya motivasi belajar sebagian peserta didik karena dalam pelaksanaannya sebagian peserta didik tersebut hanya memilih jawaban dengan cara meng-klik tanpa memahami betul-betul soal ujian yang tersedia. Penggunaan aplikasi Quipper dalam evaluasi pembelajaran dinilai agak sulit jika baru pertama kali menggunakannya. Namun jika orang tersebut sudah beberapa kali menggunakannya maka akan merasa mudah dalam penggunaan aplikasi Quipper.

Melakukan pembelajaran baik menggunakan media teknologi maupun media kertas akan memperoleh hasil nilai pencapaian belajar. Tentunya masing-masing dari peserta didik memiliki kemampuan belajar yang berbeda-beda. Dan dari segi hasil yang dicapai tentunya juga berbeda-beda. Ada yang memperoleh hasil yang memuaskan dan ada juga yang memperoleh hasil yang belum maksimal. Salah satu penentu hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran menggunakan Quipper adalah cermat dan tepat dalam menjawab soal, peserta didik harus mempunyai ketelitian dalam mengerjakan soal ujian. Apabila hal tersebut dilakukan, maka peserta didik kemungkinan besar akan memperoleh nilai yang tinggi. Tapi jika tidak ada ketelitian dalam menjawab soal ujian maka kemungkinan akan memperoleh nilai yang rendah.

Penerapan Quipper dalam pengembangan minat belajar siswa di MAN 3 Jombang menunjukkan hasil yang positif. Sebagian besar peserta didik mendapatkan nilai di atas KKM. Dan terdapat dua sampai tiga peserta didik yang mendapatkan nilai di bawah KKM.

2. Cara mengembangkan minat belajar siswa melalui media Quipper di MAN 3 Jombang

Setiap penerapan sistem aplikasi berbasis digital dalam proses pendidikan pastinya ada cara masing-masing untuk mengembangkan minat belajar siswa. Adapun cara mengembangkan minat belajar siswa melalui media Quipper di MAN 3 Jombang tentunya ada komponen seperti dukungan guru, perangkat yang memadai, akses internet yang stabil dan dukungan teknis.

Berjalannya pembelajaran menggunakan media Quipper dalam pembelajaran mempunyai banyak faktor pendukung. Di antaranya adalah motivasi guru agar siswa dapat menggunakan teknologi di zaman sekarang dengan baik. Siswa juga diharuskan mempunyai laptop agar bisa digunakan saat pembelajaran online seperti Quipper tersebut. Karena mereka bertempat tinggal di pondok pesantren yang melarang para santrinya membawa handphone, namun dibolehkan bagi para santri untuk membawa laptop dan di akses di madrasah, maka dari itu para santri mengakses aplikasi Quipper melalui laptop. Pihak sekolah juga telah menyiapkan fasilitas-fasilitas yang mendukung proses berjalannya pembelajaran menggunakan Quipper, seperti wifi dengan kecepatan tinggi, terminal listrik yang memadai, dan lain-lain. Selain fasilitas, pihak sekolah juga telah mempersiapkan seorang proktor dan teknisi untuk memastikan pembelajaran berjalan dengan lancar.

Bukan hanya pendukung, penerapan Quipper dalam mengembangkan minat belajar siswa di MAN 3 Jombang tidak luput dari faktor-faktor yang membuat penerapan ini memerlukan penanganan dan solusi supaya tetap bisa berjalan dengan lancar. Seperti sering terjadinya tidak bisa log in pada akun. Dan tidak muncul gambar pada soal yang terdapat gambar. Adapun faktor lainnya terletak pada jaringan yang terkadang trouble. Namun hal ini jarang terjadi dalam proses pembelajaran menggunakan media Quipper.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian di MAN 3 Jombang, dapat disimpulkan bahwa Eksplorasi afektif peserta didik melalui media Quipper dalam pengembangan minat belajar

siswa di MAN 3 Jombang menunjukkan hasil yang positif. Sebagian besar peserta didik mendapatkan nilai di atas KKM. Cara mengembangkan minat belajar siswa melalui media Quipper di MAN 3 Jombang diantaranya adalah memberikan dorongan kepada peserta didik untuk memanfaatkan teknologi dengan baik dan menunjukkan kelebihan-kelebihan menunya dan peserta didik juga bisa menikmati akses seru yang terdapat dalam media Quipper tersebut.

DAFTAR REFERENSI

- Alifah, Fitriani Nur. (2019). Pengembangan Strategi Pembelajaran Afektif. Jurnal Tadrib5(1) <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/Tadrib/article/view/2587/2303>
- Ananta, Wifki. (2016). Penerapan Media Interaktif Berbasis Quipper School Dalam Membentuk Kemandirian Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Di SMP N 2 Kudus. Universitas Negeri Semarang, <http://lib.unnes.ac.id/27607/1/3301412120.pdf>
- Budiwibowo, Satrijo. (2013). Hubungan Minat Belajar Siswa Dengan Hasil Belajar IPS Negeri 14 Kota Madiun. Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP) 6(2) <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/gulawentah/article/view/66>
- Octariani,D & Rambe,H.I. (2020). Pendekatan Eksplorasi Untuk Mengembangkan Kemampuan Self-Regulated Learning (Srl) Matematika Siswa Smp. SEPREN: Journal of Mathematics Education and Applied 1(02) <https://jurnal.uhn.ac.id/index.php/sepren/article/view/193>
- Friantini, Rizki Nurhana & Rahmat Winata. (2019). Analisis Minat Belajar Pada Pembelajaran Matematika. JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia) 4(1) <https://journal.stkipsingkawang.ac.id/index.php/JPMI/article/view/870/0>
- Hasugian, Sarma Sinvia. (2020). Pengaruh Strategi Pembelajaran Afektif Terhadap Moral Siswa Kelas Viii Di Smp Negeri 4 Laguboti Kabupaten Toba Samosir Tahun Pembelajaran 2019/2020. Areopagus : Jurnal Pendidikan Dan Teologi Kristen 18(2) <http://e-journal.iakntarutung.ac.id/index.php/areopagus/article/download/323/pdf>
- I WAYAN SUINDHIA. (2016). Dampak Media Quipper School Terhadap Hasil Belajar Fisika. Edutech 3(1) <https://jurnalp4i.com/index.php/edutech/article/view/2120>
- Karmila,.Nining,.& Santih A. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quipper School Terhadap Minat Belajar Fisika Siswa. Jurnal Pendidikan Fisika 5(2) <https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/PendidikanFisika/article/view/3561>
- Mutmainnah. (2022). Efektivitas Pemanfaatan Platform Quizizz Sebagai Media Dalam Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Negeri 1 Bengkulu Utara. Braz Dent J. UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu. <http://repository.iainbengkulu.ac.id/10181/1/skripsi%20annisa.pdf>
- Nisa, A. (2015). Pengaruh Perhatian Orang Tua Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan 2(1).

- <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Faktor/article/view/370>
- Nababan,D., Simanggusong,D.P., Pasanibu,D.S.R. (20017) Strategi Pembelajaran Afektif Terhadap Pembentukan Sikap Pendidikan Karakter Masa Depan Peserta Didik. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. 2(2)
<https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/173>
- Sihombing, Renta, L, & Urbanus Sukri. (2021). Pengaruh Strategi Pembelajaran Afektif Terhadap Karakter Mahasiswa. *Skenoo : Jurnal Teologi dan Pendidikan Agama Kristen* 1(2) [file:///C:/Users/Windows%2011/Downloads/133%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Windows%2011/Downloads/133%20(1).pdf)
- Hidayati N.S & Rodliyah R.S. (2020). Eksplorasi Strategi Guru Untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa Dalam Aktifitas Membaca 20(1)
<https://ejournal.upi.edu/index.php/JER/article/view/24563>
- Tamjidnoor. (2012). Konsep Penerapan Aspek Afektif Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak. *Tarbiyah Islamiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam* 2(2).
<file:///C:/Users/Windows%2011/Downloads/1875-4946-1-PB.pdf>
- Unisa, Perpustakaan, Yogyakarta Email, Abstrak Perkembangan, Teknologi Informasi, Perpustakaan Stikes, Aisyiyah Yogyakarta, Ian H Witten- David Bainbridge, et al. “Evaluasi Persiapan Perpustakaan Stikes ’Aisyiyah Yogyakarta” 13, no. 1 (2017): 37–46.
- D Widyaningrum, & T Wijayanti. (2017). Pemberdayaan Hasil Belajar Afektif Mahasiswa Melalui Model Pembelajaran Search , Solve , Create , and Share (Sscs) Berbantuan Media Video. *Didaktika Biologi: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi* 1(2)
<https://jurnal.um-palembang.ac.id/index.php/dikbio/article/view/679>
- Wijayanti R. (2016). Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Dengan Bantuan Penggunaan Media Quipper School. *APOTEMA : Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 2(1)
<http://194.59.165.171/index.php/APM/article/view/310/235>