

**PENGARUH MEDIA BOOKWIDGETS TERHADAP KEAKTIFAN
BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN SEJARAH KELAS XI
F-11 SMAN 1 SINDANGKASIH**

Septian Agustriana

¹ Universitas Siliwangi. E-mail: septian1agustriana@gmail.com

INFORMASI ARTIKEL

Submitted : 2026-07-31
Review : 2026-07-31
Accepted : 2026-07-31
Published : 2026-07-31

KEYWORDS

Bookwidgets, Keaktifan Belajar,
Pembelajaran Sejarah.

Keywords:

Bookwidgets, Active Learning,
History Learning.

A B S T R A K

Studi kuantitatif dengan metode quasi-experiment dan desain non-equivalent control group ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh media edukatif BookWidgets terhadap keaktifan belajar Sejarah siswa kelas XI F-11 SMAN 1 Sindangkasih. Studi ini membandingkan penggunaan BookWidgets di kelas eksperimen dengan PowerPoint di kelas kontrol melalui instrumen uji analisis normalitas, homogenitas, uji t, dan N-Gain. Hasil riset menunjukkan kenaikan rata-rata skor keaktifan sebesar 19,43 poin (dari 56,91 ke 76,34). Didukung oleh perolehan nilai signifikansi independent sample t-test sebesar 0,000 ($< 0,05$), disimpulkan bahwa penerapan media interaktif berbasis gim ini memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keaktifan belajar Siswa.

ABSTRACT

This quantitative study, which employed a quasi-experimental method and a non-equivalent control group design, aimed to analyze the effect of the BookWidgets educational tool on the learning engagement of 11th-grade F-11 students in History at SMAN 1 Sindangkasih. The study compared the use of BookWidgets in the experimental class with the use of PowerPoint in the control class using tests for normality, homogeneity, t-tests, and N-Gain. The research results show an average increase in engagement scores of 19.43 points (from 56.91 to 76.34). Supported by a significance value of 0.000 (< 0.05) from the independent samples t-test, it is concluded that the use of this game-based interactive educational media has a significant effect on increasing student engagement in learning.

PENDAHULUAN

Guruan adalah salah satu aspek terpenting dalam kehidupan bagi manusia, Menurut Alpian, dkk. (2019:67-68), guuruan formal dan non-formal yang dialami setiap orang adalah hak yang harus diperoleh. Melalui guuruan, seseorang tidak hanya didorong untuk menemukan potensi terbaiknya, tetapi juga dipersiapkan untuk menghadapi persaingan global dengan tetap menjaga etika bersosialisasi. Wawasan dunia yang semakin luas berkat ilmu pengetahuan pada akhirnya akan membentuk pola pikir yang lebih matang. Hal inilah yang membuat guuruan menjadi instrumen dalam mengubah perspektif individu saat menjalani keseharian mereka.

Rendahnya partisipasi belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran Sejarah, merupakan dampak dari penerapan metode instruksional yang monoton serta kurangnya pemanfaatan media pembelajaran inovatif. Padahal, efektivitas proses pembelajaran sebagai pilar keberhasilan guuruan sangat bergantung pada sejauh mana siswa terlibat aktif dalam aktivitas kelas. Hidayat & Abdillah (2019:24), Guuruan merupakan sebuah proses terstruktur dan sistematis yang bertujuan mengarahkan serta mendukung peserta didik guna memaksimalkan seluruh potensi diri, baik yang bersifat fisik maupun mental.

Pembelajaran sejarah inovatif mengutamakan pengembangan aspek kognitif tingkat tinggi siswa, seperti berpikir analitis dan reflektif, ketimbang sekadar menghafal data historis. Pendekatan berbasis diskusi, telaah dokumen, dan studi kasus efektif memicu keterampilan berpikir kritis. Hasilnya, Siswa dapat memahami konteks sejarah secara mendalam sekaligus memetik pelajaran berharga untuk masa sekarang dan masa depan. Menurut Muhtarom, dkk. (2020:30), Pembelajaran Sejarah pada dasarnya mengulas tentang asal-muasal, pertumbuhan, dan peran peradaban manusia pada masa lalu. Pengajaran materi ini dikemas secara kronologis agar siswa dapat memetakan urutan peristiwa sekaligus memahami hukum sebab-akibat di dalamnya. Ketika siswa berhasil menguasai alur waktu tersebut, mereka akan lebih mudah melihat bagaimana perubahan di sektor sosial, politik, dan kebudayaan saling memengaruhi wajah suatu bangsa dari masa ke masa.

Indikator keaktifan belajar dapat dilihat dari bagaimana cara siswa merespons bahan ajar dan suasana di dalam kelas. Siswa yang proaktif biasanya berkomitmen penuh terhadap tanggung jawab akademik, berpikir kritis demi menemukan solusi, dan aktif berkonsultasi saat menemui kendala. Selain itu, semangat belajar mereka tampak dari upaya mencari referensi tambahan secara mandiri, keterlibatan yang mendalam dalam diskusi kelompok, serta adanya kesadaran personal untuk memantau sejauh mana capaian belajar mereka telah berkembang.

Berdasarkan observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran sejarah di kelas XI F-11 SMAN 1 Sindangkasih, ditemukan sejumlah kendala mendasar terkait rendahnya keaktifan belajar Siswa jika ditinjau dari beberapa indikator utama. Pertama, dalam aspek kerja sama, masih ada siswa yang kurang bertanggung jawab dan tidak terlibat penuh saat menyelesaikan tugas kelompok. Kedua, dalam hal pemecahan masalah, respons siswa terbilang minim ketika guru memberikan pertanyaan pemantik di sela-sela pemaparan materi. Ketiga, masih rendahnya keberanian Siswa untuk mengajukan pertanyaan, baik kepada guru maupun rekan sejawat. Keempat, siswa cenderung pasif dan hanya mengandalkan materi dari guru tanpa ada inisiatif untuk mengeksplorasi sumber belajar lain. Kelima, keterlibatan dalam diskusi kelompok masih belum optimal. Terakhir, Siswa belum memiliki kesadaran mandiri untuk

menguji atau mengevaluasi sejauh mana kemampuan yang mereka peroleh setelah pembelajaran usai.

pemanfaatan model pembelajaran digital ini telah banyak dikaji dalam berbagai ranah riset, studi khusus yang mengeksplorasi pengaruh penggunaan BookWidgets terhadap pembelajaran sejarah di jenjang SMA sejauh ini masih sangat terbatas. Oleh karena itu, Studi ini memegang peranan yang sangat krusial guna menjembatani kesenjangan antara tuntutan pedagogis yang kreatif dengan realitas rendahnya keaktifan siswa dalam mendalami materi Sejarah, khususnya di kelas XI F-11 SMAN 1 Sindangkasih. Melalui pengintegrasian BookWidgets, diharapkan motivasi partisipasi aktif Siswa dapat distimulasi dengan baik, sekaligus mampu menciptakan atmosfer pembelajaran Sejarah yang lebih dinamis, interaktif, dan menyenangkan.

METODE PENELITIAN

Studi ini dilaksanakan pada 28 Januari sampai 6 Februari 2026 di SMA Negeri 1 Sindangkasih. Pendekatan yang digunakan dalam Studi ini adalah pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen jenis non equivalent control group design. Populasi dalam Studi ini adalah seluruh kelas XI IPS SMAN 1 Sindangkasih dan sampel yang dipilih adalah kelas XI F-11 dan F10. Dalam teknik pemilihan sampel, peneliti menggunakan teknik purposive sampling. Teknik pengumpulan data menggunakan angket yang disesuaikan dengan indikator keaktifan belajar.

Kuesioner yang digunakan berjumlah 20 butir pernyataan dengan skala likert 4 tingkat (1= sangat tidak setuju, 2= tidak setuju, 3= setuju, 4=sangat setuju). Terlebih dahulu peneliti melakukan uji validitas dan reliabilitas terhadap instrumen yang digunakan. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa 20 butir pernyataan valid setelah melalui uji validitas isi dengan indeks validitas 0.8333 dan validitas konstruk dimana nilai r hitung lebih besar dari nilai r tabel. Selanjutnya uji reliabilitas menggunakan koefisien Cronbach's Alpha menghasilkan nilai 0.860 yang menunjukkan bahwa instrumen memiliki reliabilitas tinggi. Selanjutnya, peneliti melakukan penyebaran angket pretest dan posttest kepada Siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data hasil pretest dan posttest tersebut kemudian diolah melalui tahap uji normalitas, homogenitas, uji hipotesis Dan N-Gain untuk kemudian dapat membuktikan hipotesis yang telah ditentukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil uji hipotesis independent sample t-test menunjukkan bahwa nilai sig. (2-tailed) 0.000 yang dimana nilai $0.000 < 0.05$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak, dengan arti lain terdapat pengaruh dari media BookWidgets terhadap keaktifan belajar pada pembelajaran sejarah di kelas XI-F 11 SMAN 1 Sindangkasih.

Selama prosesnya, penerapan media BookWidgets, Model pembelajaran ini Mengutamakan pada keaktifan belajar Siswa. Kondisi ini memperkuat pendapat Gagne dan Briggs dalam Yamin (2007: 84), yang menyatakan efektivitas belajar sangat bergantung pada kemampuan pengajar dalam menarik perhatian siswa, memberikan arahan yang tepat, memicu proses berpikir aktif, dan menyuguhkan evaluasi instan. Sejalan dengan pandangan tersebut, BookWidgets hadir dengan instruksi dan langkah-langkah permainan yang sederhana untuk dipahami. Kemudahan aksesibilitas ini memastikan Siswa dapat terlibat sepenuhnya dalam permainan edukatif dengan lancar dan fokus pada materi yang disampaikan.

Dalam pelaksanaan Studi ini, guru menyampaikan materi pembelajaran terkait revolusi industri dan revolusi industri. Materi pokok tersebut terdiri dari beberapa kompetensi dasar yang dibahas menjadi 3 pertemuan. Pada saat guru menjelaskan materi, Siswa memperhatikan dengan seksama. Dalam kegiatan ini, guru juga melibatkan media pembelajaran berbasis media BookWidgets. Guru melontarkan pertanyaan-pertanyaan ringan terkait apa yang telah dibahas untuk mengetahui respon Siswa secara keseluruhan. Siswa memberi respon yang baik dengan mengemukakan pendapat mereka dalam menjawab pertanyaan dari guru. Pada saat proses tanya jawab, pada pelaksanaan pertemuan pertama belum ada Siswa yang mengajukan pertanyaan terkait materi yang telah disampaikan. Selanjutnya, pada pertemuan kedua dan ketiga terdapat Siswa yang mengajukan pertanyaan kepada guru. Adanya kesadaran Siswa untuk bertanya dapat diartikan bahwa indikator keaktifan belajar menurut Sudjana (2017:61) yaitu Siswa dapat bertanya kepada guru tercapai.

Aktivitas pemecahan masalah dalam diskusi kelompok mampu memicu pertukaran opini antar Siswa untuk menemukan solusi terbaik. Proses ini juga memperluas belajar mereka karena Siswa mengeksplorasi sumber informasi eksternal di luar materi yang diberikan oleh guru. Keberhasilan diskusi ini didasarkan pada kolaborasi antar anggota, yang pada akhirnya mendorong keterlibatan aktif dari setiap individu. Hasanah (2021:10) Kegiatan diskusi kelompok memungkinkan Siswa untuk menggali serta mengimplementasikan gagasan mandiri dalam menuntaskan tugas yang diberikan. Dalam konteks ini, peran guru bergeser menjadi fasilitator dan pembimbing yang bertugas memberikan arahan taktis ketika Siswa menemui kendala dalam proses belajar. Kegiatan pembelajaran menggunakan model ini membuat Siswa aktif dalam belajar dan berinteraksi dengan satu sama lain. Melalui serangkaian perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen, keaktifan belajar terlihat semakin meningkat yang ditandai dengan terpenuhinya indikator keaktifan belajar.

Penggunaan model pembelajaran yang telah dilakukan dapat menjadi faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar. Sejalan dengan itu, hasil Studi ini juga selaras dengan studi yang telah dilakukan oleh Triandini, dkk. (2025), dalam Studinya dengan judul “Meningkatkan hasil belajar Siswa kelas VIII.4 Dalam pembelajaran guruan pancasila melalui implementasi penggunaan BookWidgets di smp negeri 26 palembang” menunjukkan bahwa penggunaan BookWidgets efektif dalam meningkatkan hasil belajar Siswa, Kesamaan utama antara Studi tersebut dengan Studi ini terletak pada penggunaan pembelajaran BookWidgets sebagai bentuk intervensi untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Melalui keaktifan belajar tersebut, tingkat pengetahuan dan keterampilan yang dimilikinya dapat lebih meningkat. Siswa yang aktif akan menunjukkan antusias mereka dalam belajar. Mereka dapat menunjukkan interaksinya dalam pembelajaran, seperti bertanya, menyampaikan pendapat, mengerjakan tugas, dan sebagainya yang diperlukan dalam proses pembelajaran.

Kurangnya keterlibatan aktif Siswa dalam proses pembelajaran dipicu oleh dua faktor utama, yaitu faktor intrinsik (dalam diri) dan ekstrinsik (luar diri). Dalam konteks mata pelajaran Sejarah, faktor internal seperti lemahnya motivasi dan ketertarikan belajar menjadi penyebab mendasar yang mengakibatkan rendahnya partisipasi siswa di kelas. Di samping itu, faktor internal ini juga meliputi lemahnya disiplin diri, tidak teraturnya pola belajar, serta adanya rasa malas karena materi Sejarah sering kali dicap membosankan atau sukar dicerna. Sementara dari sisi eksternal, minimnya penggunaan media pembelajaran disebabkan oleh keterbatasan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi digital. (Muliani & Arusman, 2022: 133-139).

Permasalahan rendahnya keaktifan belajar dalam Studi ini ditinjau oleh teori belajar behavioristik. Dalam teori tersebut menitikberatkan pada interaksi antara stimulus dan respon pada proses pembelajaran. Tinjauan teori behavioristik digunakan untuk membedah mekanisme peningkatan keaktifan belajar yang dihasilkan dari penggunaan media BookWidgets. Dalam Studi ini, perilaku belajar yang aktif dipandang sebagai hasil dari mekanisme stimulus-respons dan penguatan. Fitur-fitur seperti perolehan poin, pemberian badge, hingga umpan balik instan dalam media ini berfungsi sebagai penguat positif yang secara efektif memvalidasi dan memperkuat respons aktif Siswa selama proses pembelajaran. Berdasarkan keseluruhan hasil analisis dan perhitungan yang telah dilakukan, disimpulkan bahwa penggunaan BookWidgets memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan keaktifan belajar Siswa terutama pada proses pembelajaran mata pelajaran sejarah kelas XI-F11 SMAN 1 Sindangkasih. Hal ini khususnya terlihat dalam pembelajaran sejarah pada materi Revolusi Industri Dan Revolusi Indonesia di kelas XI-F11 SMAN 1 Sindangkasih.

KESIMPULAN

Penerapan media pembelajaran berbasis media BookWidgets terbukti berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan keaktifan belajar Siswa pada mata pelajaran sejarah kelas XI F-11 SMAN 1 Sindangkasih. Hal ini divalidasi oleh hasil uji Independent Sample T-Test dengan nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$) serta capaian rata-rata angket kelas eksperimen (76,38) yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (73,38). Meskipun hasil uji N-Gain sebesar 44,73% menempatkan media ini dalam kategori "cukup efektif", penggunaan BookWidgets terbukti jauh lebih efektif daripada powerpoint konvensional karena mampu menciptakan atmosfer kelas yang lebih interaktif, menarik, dan merangsang partisipasi aktif Siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Alpian, Yayan Anggreani, W. U. N. (2019). Pentingnya Guruan Bagi manusia. Buana Pengabdian, 66–72.
- Hasanah, Z. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa.
- Hidayat, R., Ag, S., & Pd, M. (2019). Buku Ilmu Guruan Rahmat Hidayat & Abdillah. Irsyaduna, 1(1), 1–13.
- Jurnal Riset dan Pengabdian Masyarakat.
- Muhtarom, H., Kurniasih, D., & Andi. (2020). Pembelajaran Sejarah yang Aktif, Kreatif dan Inovatif melalui Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi. Bihari: Guruan Sejarah Dan Ilmu Sejarah, 30.\
- Muliani, R. D., & Arusman. (2022). FaktorFaktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa.
- Sudjana, N. (2017). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Triandini, Alfiandra, R. (2025). Meningkatkan hasil belajar Siswa kelas viii.4 dalam pembelajaran guruan pancasila melalui implementasi penggunaan media book widgets di smp negeri 26 palembang. Ilmiah Guruan Dasar, 409–416. <https://doi.org/10.15797/concom.2019..23.009>
- Yamin, M. (2007). Kiat membelajarkan siswa. Jakarta: Gaung Persada Press & Center for Learning Innovation (CLI).