



Penerapan Media Book Widget untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI di SMAN 2 Tanggul (Materi Sistem Reproduksi)

Hesti ¹, Aulya Prafitasari ², Evi Zunaidah ³

¹ Universitas Muhammadiyah Jember 1; hestihes351@gmail.com

² Universitas Muhammadiyah Jember 1; aulya.prafitasari2unmuhjember.ac.id

³ SMAN 2 Tanggul; evismadata@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.47134/biology.v1i2.1962>

*Correspondensi: Hesti, Aulya Prafitasari dan Evi Zunaidah

Email: hestihes351@gmail.com,

aulya.prafitasari2unmuhjember.ac.id,

evismadata@gmail.com

Received: 08-12-2023

Accepted: 17-01-2023

Published: 26-02-2023



Copyright: © 2023 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

ke siklus II sebesar 20,6 %. Hasil penelitian ini juga dapat dijadikan refleksi bagi sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Keywords: Hasil Belajar, Media Book Widget, Sistem Reproduksi

Abstract: Reproductive system material in biology subjects is considered complex material because there are many biological terms in it coupled with weak innovation in biology learning which will have an impact on students' biology learning outcomes being poor. This research was conducted at SMAN 2 Tanggul with the aim of finding out whether the application of the Book widget media was able to improve student learning outcomes. The method used is classroom action research or also called Classroom Action research by implementing 2 cycles with 2 meetings per cycle. The results of the analysis show that the application of the Book Widget media is able to improve student learning outcomes which are marked by an increase in the average value of students from pre-action and after action, namely pre-action (73.8), cycle I (80.8), and cycle II (87.7). There was an increase in the average value from pre-action to cycle I by 7 and from cycle I to cycle II by 6.9. As well as an increase in student learning completeness pre-action and after action, namely: pre- (50%), cycle I (69.4%), and cycle II (90%). The increase in completeness of learning outcomes from pre to cycle I was 19.4% and from cycle I to cycle II was 20.6%. The results of this research can also be used as a reflection for schools in improving the quality of learning.

Keywords: Learning Outcomes, Media Book Widget, Reproductive System

Pendahuluan

Salah satu tujuan dari negara Indonesia adalah mencerdaskan anak bangsa. Bentuk upaya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa adalah melalui jalur pendidikan. Pendidikan lebih dari sekedar pengajaran, yang dapat dikatakan sebagai suatu proses transfer ilmu, transformasi nilai, dan pembentukan kepribadian dengan segala aspek yang dicakupnya. Pendidikan merupakan suatu proses yang diperlukan untuk mendapatkan keseimbangan dan kesempurnaan dalam perkembangan individu maupun masyarakat (Nurkholis, 2013). Masalah yang dihadapi dunia pendidikan salah satunya adalah lemahnya inovasi dalam proses pembelajaran Biologi dimana seorang guru diuntut mampu menciptakan perubahan pembelajaran yang *out of the box* dalam mendukung hasil belajar biologi siswa (König, 2021). Dalam mata pelajaran biologi khususnya materi sistem reproduksi sangat memerlukan variasi media pembelajaran agar siswa lebih bisa memahami konsep yang diajarkan. Materi yang berhubungan dengan sistem organ tubuh manusia yang ada dalam pelajaran biologi adalah materi yang cukup sukar apabila dalam pembelajarannya hanya menggunakan buku, belum adanya inovasi yang dilakukan dalam pembelajaran, serta kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan sehingga, siswa kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran dikarenakan materi yang bersifat abstrak sehingga untuk mengkonkretkannya diperlukan suatu media (Jayathirtha, 2019). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna (Hasan et al., 2021).

Media pembelajaran biologi dapat berupa alat peraga atau media berbasis online. Media berbasis online dianggap efisien dan menarik dikarenakan memiliki tampilan yang menarik dan dapat menggabungkan beberapa unsur media yakni warna, gambar, video, suara ataupun musik (Pranoto, 2019). Salah satu media pembelajaran berbasis online yaitu media Book Widget. Book Widget adalah salah satu media pembelajaran yang berbasis web, dimana di dalamnya terdapat berbagai macam fitur yang dapat diterapkan sebagai media pembelajaran interaktif (Aravindakshan, 2019). Menurut (Miarso, 2009), karakteristik terpenting pada media pembelajaran interaktif adalah bahwa siswa tidak hanya memperhatikan penyajian atau objek, tetapi dipaksa untuk berinteraksi selama mengikuti pelajaran. Penggunaan media interaktif diharapkan mampu mensimulus siswa agar aktif dalam proses pembelajaran, menciptakan pembelajaran yang menyenangkan serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar siswa banyak dijadikan sebagai salah satu acuan keberhasilan proses belajar siswa. Menurut (Ahmadiyanto, 2016) hasil belajar adalah kemampuan yang didapat oleh siswa setelah menerima pengalaman belajar. Siswa yang berhasil dalam proses pembelajaran tentunya harus mencapai kriteria ketentuan minimum (KKM) yang ditentukan sekolah, dimana di SMAN 2 Tanggul menetapkan nilai 75 sebagai KKM. Namun, kenyataannya masih banyak siswa yang hasil belajarnya dibawah KKM. Hal tersebut yang menjadikan perhatian guru untuk terus berupaya dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Jack, 2018; Syawaluddin, 2020). Keberhasilan siswa baik individu maupun kelompok berada pada upaya guru dalam merancang perencanaan pembelajaran dan kemampuannya dalam mengajar serta keterampilannya dalam membuat media

pembelajaran agar materi atau informasi yang disampaikan dapat mudah dipahami serta mudah diingat oleh siswa dengan sifat long term memory.

Berdasarkan hasil observasi awal, masalah hasil belajar biologi siswa SMA Negeri 2 Tanggul dikarenakan pembelajaran yang masih berpusat kepada guru saja. Dimana guru hanya menjelaskan materi melalui powerpoint dan siswa mendengarkan, yakni tidak ada interaksi siswa dengan media pembelajarannya. Media pembelajaran yang bersifat interaktif masih jarang digunakan (Knitza, 2020). Hal tersebut bertentangan dengan kaidah kurikulum merdeka yaitu guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan serta berpusat pada siswa. Pembelajaran yang monoton dapat menurunkan motivasi belajar siswa yang nantinya akan berdampak pada hasil belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat menjadi solusi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga siswa mampu memahami materi alias tidak hanya menghafal saja (Ivanov, 2018). Penggunaan media pembelajaran interaktif juga dapat memberikan pengalaman yang bersifat konkret kepada siswa, karena siswa diajak untuk berinteraksi langsung dengan media tersebut.

Penelitian terdahulu tentang penggunaan Book Widget sebagai media pembelajaran pernah dilakukan oleh (Nugraha et al., 2021) dengan judul penelitian "Improving PAI Online Learning Outcomes with Bookwidgets as a Media during the Covid-19 Pandemic", penelitian ini mengkaji bagaimana media pembelajaran Book Widget dapat meningkatkan kehadiran siswa dalam pembelajaran daring dan meningkatkan hasil pembelajaran siswa. Fitur yang digunakan dalam penelitian ini yaitu word search dan teka-teki silang, dengan hasil penelitian media Book Widget dapat meningkatkan kehadiran siswa dalam pembelajaran daring dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Ijudin, 2022).

Berdasarkan uraian di atas maka penulis akan melakukan penelitian yang berjudul "Penerapan Media Book Widget untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI di SMAN 2 Tanggul (pada Materi Sistem Reproduksi)"

Metode

Desain Penelitian

Penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *classroom action research* (CAR) yang bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran di dalam kelas, menemukan solusi permasalahan siswa sehingga terjadi peningkatan hasil belajar. Dalam penelitian ini terdapat 2 siklus. Setiap siklus terdiri atas 4 tahap kegiatan, yaitu: perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Masing-masing siklus dilaksanakan dalam dua kali tatap muka. Penelitian ini dilakukan pada materi sistem reproduksi. Yang menjadi materi prasyarat dalam mempelajari materi tersebut adalah materi sistem koordinasi. Nilai awal sebelum tindakan adalah nilai yang didapat dari tes tertulis pada pokok bahasan sistem koordinasi.

Populasi

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI MIPA 3 SMA Negeri 2 Tanggul Tahun Pelajaran 2022/2023 yang berjumlah 36 siswa yang terdiri dari 11 siswa laki-laki dan

24 siswa perempuan dengan wali kelas Ibu Nancy Yunita Susanti, S.Pd. Sedangkan observer yang terlibat dalam penelitian ini adalah rekan mahasiswa PPG Prajabatan Universitas Muhammadiyah Jember di SMA Negeri 2 Tanggul, yaitu Ibu Fikky Novianti, S.Pd.

Teknik Analisis Data

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah meningkatnya pemahaman belajar siswa yang ditunjukkan dengan meningkatnya hasil belajar siswa setelah pembelajaran menggunakan media pembelajaran Book widget. Hal tersebut didasarkan pada ketuntasan belajar siswa. Siswa dinyatakan tuntas belajar jika ia mendapat nilai minimal 75. Penelitian dianggap berhasil jika rata-rata nilai tes per siklus minimal 75 dan ketuntasan belajar secara klasikal mencapai 85%.

Untuk menghitung persentase hasil belajar siswa secara klasikal peneliti menggunakan rumus:

$$\text{Ketuntasan Klasikal} = \frac{\text{banyaknya siswa yang tuntas}}{\text{banyaknya siswa dalam satu kelas}} \times 100\%$$

Sedangkan untuk menghitung nilai rata-rata hasil tes, rumus yang digunakan adalah:

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{jumlah seluruh nilai}}{\text{banyaknya peserta didik}}$$

Jika dalam tindakan pertama belum berhasil, maka akan diteruskan ke tindakan kedua, dan seterusnya, sampai kemampuan siswa mencapai hasil yang ditargetkan oleh peneliti, yaitu ketuntasan belajar secara klasikal mencapai 85% dengan nilai rata-rata \geq 75.

Hasil dan Pembahasan

Pada kondisi awal hasil belajar siswa yang rendah, siswa masih kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran menjadikan tolak ukur dalam penelitian ini.

Berikut tabel nilai hasil belajar pada materi sistem koordinasi.

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Koordinasi

No	Uraian	Nilai
1	Nilai Terendah	45
2	Nilai Tertinggi	89
3	Nilai Rata-rata	73,9
4	Rentang Nilai	44
5	Banyaknya Siswa Tuntas	18
6	Ketuntasan Klasikal	50%

Berdasarkan tabel 1 di atas dapat disimpulkan bahwa:

- Sebelum dilaksanakan pembelajaran media *Book Widget* nilai tertinggi yang dicapai oleh siswa adalah 89 dan nilai terendah dengan nilai 45 dengan KKM (kriteria ketuntasan minimal) 75, siswa yang tuntas sebanyak 18 siswa (50 %) sedang siswa yang tidak tuntas sebanyak 18 siswa (50 %) (Purnama, 2020).

- b. Sistem pembelajaran yang digunakan pada umumnya guru tidak menggunakan media pembelajaran yang interaktif sehingga pembelajaran yang diterapkan hanya metode ceramah saja tanpa adanya kegiatan diskusi siswa

A. Hasil Penelitian dan Pembahasan pada Siklus I

Siklus I terdapat beberapa kegiatan yaitu:

1. Perencanaan Tindakan terdiri dari: merancang jadwal pelaksanaan pembelajaran di kelas yang akan dijadikan siklus pembelajaran, menyusun perangkat pembelajaran dan membuat media pembelajaran *book widget* dengan jenis puzzle game.
2. Pelaksanaan Tindakan: Pada siklus I ini pembelajaran dilaksanakan dalam 2 kali tatap muka dengan waktu masing-masing 2x45 menit. Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 8 Mei 2023 dan hari Selasa, tanggal 9 Mei 2023. Pada pelaksanaan tindakan ini guru melakukan kegiatan sesuai dengan yang telah direncanakan, yaitu melaksanakan rencana pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran. Adapun tahapan-tahapan kegiatan tersebut meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti (siswa dibagi menjadi 6 kelompok), dan kegiatan penutup.
3. Observasi: Kegiatan observasi ini dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung. Aspek yang diamati adalah aktivitas siswa dan aktivitas guru dalam pembelajaran mengenai materi sistem reproduksi dengan implementasi media Book Widget. Observer dari penelitian ini adalah rekan mahasiswa PPG prajabatan yakni Ibu Fikky Aulia Novianti, S.Pd. Dari hasil pengamatan, siswa terlihat antusias ketika link media dibagikan. Hal tersebut terlihat tidak ada siswa yang asyik sendiri dan mengobrol dengan teman lain kelompoknya. Siswa tertarik untuk mengerjakan media yang sudah dibagikan melalui gadget mereka. Dimana setiap kelompok hanya menggunakan satu handphone, hal tersebut untuk meminimalisir penyalahgunaan handphone dalam pembelajaran. Pada kegiatan ini pula guru berkeliling ke setiap kelompok melakukan bimbingan jika ada kesulitan yang dialami oleh kelompok. Namun ketuntasan KKM dalam hasil belajar siswa masih belum memenuhi indikator keberhasilan, dimana ketuntasan klasikal 85% belum tercapai.
4. Hasil Refleksi: Indikator keberhasilan pada siklus I masih belum tercapai maka perlu dilanjutkan ke siklus II untuk mencapai indikator keberhasilan.

Setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran dan post tes sesuai dengan modul ajar pada siklus I, diperoleh nilai tes pada pokok bahasan struktur dan fungsi organ reproduksi wanita dan pria seperti disajikan dalam tabel berikut (Nurhayani, 2020; Tirapelle, 2023):

Tabel 2. Nilai Siswa pada Siklus I

No	Uraian	Nilai
1	Nilai Terendah	55
2	Nilai Tertinggi	97
3	Nilai Rata-rata	80,8
4	Rentang Nilai	47

5	Banyaknya Siswa Tuntas	25
6	Ketuntasan Klasikal	69,4 %

Dengan membandingkan skor dasar siswa dengan hasil belajar setelah mendapatkan pembelajaran menggunakan media Book Widget dapat ditarik kesimpulan (refleksi) yaitu:

- a. Nilai tertinggi yang dicapai adalah 97 dan nilai terendah 55 dengan nilai rata-rata 80,8. Nilai rata-rata mengalami peningkatan sebesar 7 dibandingkan dengan nilai tes sebelum penelitian.
- b. Siswa yang tuntas sebanyak 25 siswa (69,4 %) atau meningkat sebesar 19,4 % dibandingkan dengan jumlah siswa yang tuntas pada hasil tes sebelum dilakukan penelitian. Sedangkan siswa yang tidak tuntas sebanyak 11 anak (30,4 %). Artinya pada siklus 1 ini ketuntasan belajar secara klasikal belum tercapai karena belum mencapai 85%.
- c. Meskipun ada siswa yang nilainya mengalami penurunan namun secara umum media pembelajaran Book Widget dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran pada siklus I. Hal ini dapat dilihat dari perolehan nilai rata-rata siswa yang meningkat dari 73,8 menjadi 80,8.
- d. Pada saat dilaksanakan diskusi, guru belum secara optimal melayani tiap kelompok sehingga masih terdapat beberapa anak yang memang tidak berani bertanya secara terbuka kepada temannya, menjadi lebih banyak diam dan tidak menyelesaikan LKPD dengan baik. Hal ini mengakibatkan pemahaman terhadap materi pun berkurang.
- e. Pada pelaksanaan pembelajaran siklus I guru belum dapat menggunakan waktu secara optimal sesuai modul ajar. Hal ini disebabkan karena guru belum memaksimalkan pelayanan kepada tiap kelompok dan siswa masih belum terbiasa bekerjasama dalam tim (cenderung masih individual).
- f. Pada siklus II guru diharapkan lebih memotivasi siswa untuk lebih optimal bekerjasama dalam menyelesaikan tugas di LKPD sehingga diskusi benar-benar berjalan efektif dan seluruh anggota kelompok dapat memahami materi pelajaran sesuai tujuan yang telah ditetapkan.

B. Hasil Penelitian dan Pembahasan pada Siklus II

Siklus II terdapat beberapa kegiatan yaitu:

1. Perencanaan Tindakan

Kegiatan yang dilakukan dalam perencanaan tindakan pada siklus II ini yaitu menyusun modul ajar, LKPD beserta media Book widget (Teka-teki silang dan *Find Word*), lembar observasi serta evaluasi. Pembelajaran pada siklus II ini dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan dengan waktu 90 menit tiap pertemuan. Pada pertemuan kali ini siswa difokuskan belajar mengenai spermatogenesis dan oogenesis. Kegiatan ini juga ditujukan untuk menyempurnakan kegiatan yang dilakukan pada siklus I, yakni dengan memberi motivasi lebih kepada siswa supaya lebih kompak dalam bekerja kelompok serta dapat mencari sumber belajar yang relevan (Arafik, 2022; Wardiah, 2022).

2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus II dilakukan pada Senin dan Selasa, 15-16 Mei 2023. Setelah guru mengevaluasi kekurangan saat pembelajaran pada siklus I, guru melaksanakan siklus II dengan materi spermatogenesis dan Oogenesis. Kemudian siswa diminta untuk berdiskusi dengan teman sekelompoknya dengan menggunakan lembar kerja siswa (LKPD) yang sudah memuat media pembelajaran Book Widget. Pada siklus II siswa lebih aktif bekerja sama berdiskusi (Pang, 2021). Hal ini dapat dilihat dari banyaknya siswa yang antusias bertanya dan memahami materi dengan baik.

Siswa terlihat senang dalam pembelajaran karena menggunakan media pembelajaran yang mengasyikan dan mudah diakses maupun digunakan. Belajar menggunakan media Teka-teki Silang dan Find Word ini memberikan pengalaman belajar baru bagi siswa, karena dapat belajar sambil bermain. Pengaksesan yang mudah melalui handphone juga menjadikan siswa belajar menjadi lebih santai dan senang.

3. Observasi

Pada pelaksanaan siklus II, tampak sekali siswa sangat antusias dalam mengerjakan tugas kelompok. Semua siswa terlihat aktif bersama kelompoknya dalam menyelesaikan lembar kerja (Novianto, 2019). Pada saat diskusi jelas terlihat siswa yang mempunyai kemampuan lebih tinggi dalam kelompoknya membantu siswa yang kemampuannya lebih rendah dan siswa yang mempunyai kemampuan lebih rendah lebih terbuka dan tidak malu bertanya.

4. Refleksi

Dari hasil evaluasi yang diberikan ternyata 32 siswa telah mampu mendapatkan nilai diatas batas ketuntasan minimal. Keaktifan siswa secara keseluruhan telah sesuai dengan yang diharapkan.

Setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran dan post tes sesuai dengan modul ajar pada siklus II, diperoleh nilai tes pada pokok bahasan Spermatogenesis dan Oogenesis seperti disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3. Nilai Siswa pada Siklus II

No	Uraian	Nilai
1	Nilai Terendah	65
2	Nilai Tertinggi	100
3	Nilai Rata-rata	87,7
4	Rentang Nilai	35
5	Banyaknya Siswa Tuntas	32
6	Ketuntasan Klasikal	90%

Dari hasil tes pada siklus II dapat ditarik kesimpulan (refleksi) sebagai berikut :

- Nilai tertinggi yang dicapai adalah 100 dan nilai terendah 65 dengan nilai rata-rata 87,7. Terjadi peningkatan nilai rata-rata sebesar 6,9

- b. Siswa yang tuntas (mendapatkan nilai > 75) sebanyak 32 (90 %) atau meningkat sebesar 20,6 % dibandingkan dengan siswa yang tuntas pada siklus I. Sedangkan jumlah siswa yang tidak tuntas pada pembelajaran siklus II sebanyak 4 siswa (10 %).
- c. Meskipun masih ada siswa yang belum tuntas, namun secara klasikal sudah dikatakan berhasil karena presentase ketuntasan sebesar 90 %.
- d. Penggunaan waktu sudah sesuai dengan yang direncanakan dalam modul ajar pada siklus II.
- e. Motivasi dan keaktifan siswa terlihat lebih hidup dari pada siklus I.

Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Book Widget* dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar sehingga hasil belajar biologi pada pokok bahasan sistem reproduksi. Hal ini dapat dilihat pada hasil observasi aktivitas siswa siklus II sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Observasi Aktivitas Siswa

No	Aspek yang diamati	Penilaian		Rata-rata
		P1	P2	
1	Segera menuju kelompok	5	5	5
2	Kerjasama dalam kelompok	5	4	5
3	Menghargai pendapat anggota kelompok lainnya	5	4	4,5
4	Keaktifan dalam kelompok	5	5	5

Keterangan :

P1 = observer 1 (peneliti)

P2 = observer 2 (kolaborator)

1 = sangat kurang

3 = cukup

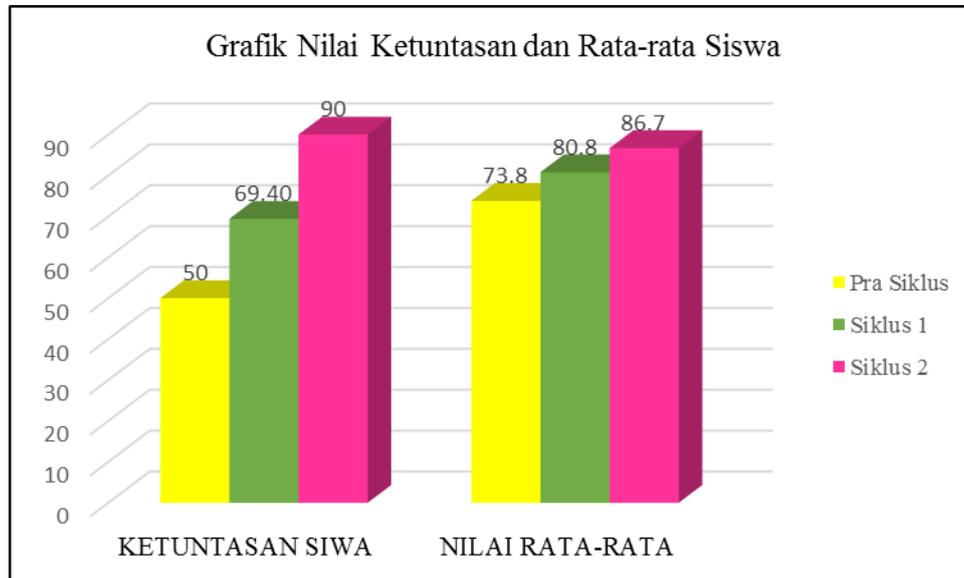
5 = sangat baik

2 = kurang

4 = baik

Untuk mengetahui lebih jelas hasil dari penelitian tindakan kelas ini dari pra tindakan dan setelah tindakan menggunakan media *Book Widget*, bisa dilihat dari grafik berikut ini:

Grafik 1. Nilai Ketuntasan dan Rata-rata Nilai Siswa



Berdasarkan grafik di atas, menunjukkan bahwa penggunaan media Book Widget dapat berdampak positif pada hasil belajar siswa sehingga hasil belajar siswa terdapat peningkatan dari pra tindakan sampai dengan setelah tindakan. Sehingga, pembelajaran dengan menggunakan media dapat dikatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media Book Widget juga mendapatkan respon baik dari siswa yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Respon Siswa Terhadap Pembelajaran Menggunakan Media *Book Widget*

No	Uraian	SS (%)	S (%)	KS (%)	TS (%)
1	Saya suka belajar biologi	18,2	81,8	0	0
2	Saya suka belajar dengan media berbasis game	39,4	54,5	0,5	0,5
3	Saya suka belajar jika guru menggunakan media pembelajaran (<i>Book Widget</i> : Puzzle Game, Teka-teki Silang dan Find Word)	39,4	51,5	9,1	0
4	Media (<i>Book Widget</i> : Puzzle Game, Teka-teki Silang dan Find Word) membuat saya semangat belajar biologi	36,4	57,4	7	0
5	Media (<i>Book Widget</i> : Puzzle Game, Teka-teki Silang dan Find Word) membantu saya mudah memahami materi biologi	42,4	48,5	9,1	0
6	Media (<i>Book Widget</i> : Puzzle Game, Teka-teki Silang dan Find Word) membuat kegiatan diskusi lebih menyenangkan	36,4	57,4	7	0

7	Media (<i>Book Widget</i> : Puzzle Game, Teka-teki Silang dan <i>Find Word</i>) mudah digunakan	30,3	60,6	9,1	0
8	Saya ingin belajar menggunakan media berbasis game lagi	48,5	42,4	9,1	0

Berdasarkan tabel di atas secara umum siswa menyukai jika guru menggunakan media pembelajaran dalam mengajar khususnya media *Book Widget* namun ada beberapa siswa yang kurang setuju jika menggunakan media berbasis game. Hal tersebut bisa dilatarbelakangi karena adanya perbedaan minat pada mata pelajaran yang ia sukai.

Simpulan

Dari hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan selama 2 siklus, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media *Book Widget*, memiliki dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa yang ditandai dengan peningkatan nilai rata-rata siswa dari pra tindakan dan sesudah tindakan, yaitu pra (73,8), siklus I (80,8), dan siklus II (87,7). Terjadi peningkatan nilai rata-rata dari pra tindakan ke siklus I sebesar 7 serta dari siklus I ke siklus II sebesar 6,9. Serta adanya peningkatan ketuntasan belajar siswa pra tindakan dan sesudah tindakan yaitu: pra (50 %), siklus I (69,4 %), dan siklus II (90 %). Peningkatan ketuntasan hasil belajar dari pra ke siklus I sebesar 19,4 % dan dari siklus I ke siklus II sebesar 20,6 %.

Selain itu, berdasarkan hasil angket menunjukkan bahwa rata-rata siswa menyatakan bahwa mereka tertarik dengan media pembelajaran *Book Widget* sehingga motivasi untuk belajar dapat meningkat yang berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa

Daftar Pustaka

- Ahmadiyanto. (2016). Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Ko-Ruf-Si (Kotak Huruf Edukasi) Berbasis Word Square Pada Materi Kedaulatan Rakyat Dan Sistem Pemerintahan Di Indonesia Kelas VIIIC SMP Negeri 1 Lampihong Tahun Pelajaran 2014/2015. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(2), 980–993.
- Arafik, M. (2022). Technology Utilization of Quipper School in Children's Literature Learning during COVID-19 Pandemic Era to Increase Reading Interest in Elementary School. *Proceedings - 2022 2nd International Conference on Information Technology and Education, ICIT and E 2022*, 414–419. <https://doi.org/10.1109/ICITE54466.2022.9759878>
- Aravindakshan, M. S. (2019). Designing Online Materials for Blended Learning: Optimising on BookWidgets. *International Journal of Linguistics, Literature and Translation*, 2(3), 166–174.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, T. K. H., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, M., & Made, I. (2021). *Media pembelajaran*. Tahta Media grup.
- Ijudin. (2022). IMPLEMENTING ACTIVE LEARNING TO INCREASE STUDENT'S LEARNING INTEREST IN ISLAMIC RELIGIOUS EDUCATION. *Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 51–62. <https://doi.org/10.15575/jpi.v8i1.17437>

- Ivanov, D. (2018). Computer Self-Testing of Students as an Element of Distance Learning Technologies that Increase Interest in the Study of General Physics Course. *2018 4th International Conference on Information Technologies in Engineering Education, Inforino 2018 - Proceedings*. <https://doi.org/10.1109/INFORINO.2018.8581735>
- Jack, B. M. (2018). Warning! Increases in interest without enjoyment may not be trend predictive of genuine interest in learning science. *International Journal of Educational Development*, 62, 136–147. <https://doi.org/10.1016/j.ijedudev.2018.03.005>
- Jayathirtha, G. (2019). Electronic textiles in computer science education: A synthesis of efforts to broaden participation, increase interest, and deepen learning. *SIGCSE 2019 - Proceedings of the 50th ACM Technical Symposium on Computer Science Education*, 713–719. <https://doi.org/10.1145/3287324.32873430>
- Knitza, J. (2020). Online ultrasound learning modules in rheumatology: Innovative elective course increases student interest in the discipline of rheumatology. *Zeitschrift Fur Rheumatologie*, 79(3), 276–279. <https://doi.org/10.1007/s00393-020-00757-8>
- König, L. (2021). Podcasts in higher education: teacher enthusiasm increases students' excitement, interest, enjoyment, and learning motivation. *Educational Studies*, 47(5), 627–630. <https://doi.org/10.1080/03055698.2019.1706040>
- Miarso, Y. (2009). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan (Ed. 1), Cet. Ke-4*. Kencana.
- Novianto, V. (2019). The increase of students discipline, self-confidence, and interest in Indonesian history learning through the talking stick model. *International Journal of Scientific and Technology Research*, 8(12), 1814–1816.
- Nugraha, D., Handayani, F., Mansyur, A. S., & Zaqiah, Q. Y. (2021). Improving PAI Online Learning Outcomes with Bookwidgets as a Media during the Covid-19 Pandemic. *Jurnal Tarbiyatuna*, 12(1), 33–38.
- Nurhayani. (2020). OPTIMIZATION OF GUIDED DISCOVERY LEARNING MODELS TO INCREASE STUDENTS' INTEREST IN MATHEMATICS. *Infinity Journal*, 9(1), 69–80. <https://doi.org/10.22460/infinity.v9i1.p69-80>
- Nurkholis. (2013). Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi. *Jurnal Kependidikan*, 1(1), 24–44.
- Pang, D. C. G. (2021). Immersive virtual reality (VR) Classroom to enhance learning and increase interest and enjoyment in the secondary school science curriculum. *8th International Conference on Educational Technologies 2021, ICEduTech 2021 and 17th International Conference on Mobile Learning 2021, ML 2021*, 99–106.
- Pranoto, H. (2019). Increase the interest in learning by implementing augmented reality: Case studies studying rail transportation. *Procedia Computer Science*, 157, 506–513. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2019.09.007>
- Purnama, N. (2020). Implementing Chemo-entrepreneurship-based inquiry learning on the acid-base concept to increase science process skills and students' interest in entrepreneurship. *Journal of Physics: Conference Series*, 1460(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1460/1/012098>

-
- Syawaluddin, A. (2020). Developing Snake Ladder Game Learning Media to Increase Students' Interest and Learning Outcomes on Social Studies in Elementary School. *Simulation and Gaming*, 51(4), 432–442. <https://doi.org/10.1177/1046878120921902>
- Tirapelle, M. (2023). Practical learning activities to increase the interest of university applicants in STEM careers in the era of Industry 4.0. *Computer Aided Chemical Engineering*, 52, 3465–3470. <https://doi.org/10.1016/B978-0-443-15274-0.50553-9>
- Wardiah, I. (2022). Android-based Matrix Learning Media to Increase Student Interest in Learning. *2022 7th International Conference on Informatics and Computing, ICIC 2022*. <https://doi.org/10.1109/ICIC56845.2022.10006965>