

BAB 2

TINJAUAN TEORITIS

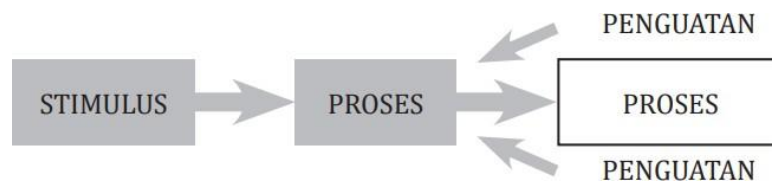
2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Teori Behavioristik

Teori behavioristik merupakan pendekatan psikologi pendidikan yang memusatkan perhatiannya pada perubahan perilaku yang dapat diamati dan diukur secara objektif sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respons. Dalam perspektif ini, belajar dianggap terjadi apabila individu menunjukkan perubahan tingkah laku yang nyata sebagai reaksi terhadap rangsangan lingkungan. Namun, fakta empiris di lapangan sering kali menunjukkan adanya kesenjangan dalam pemenuhan stimulus tersebut. Berdasarkan observasi awal di SMAN 1 Sindangkasih, kegiatan pembelajaran sejarah kelas XI jarang dilengkapi dengan permainan edukasi atau media interaktif, karena proses instruksional masih didominasi oleh metode ceramah dan media PowerPoint. Pendekatan yang monoton ini bertindak sebagai stimulus yang lemah, sehingga gagal memicu respons positif dari peserta didik. Akibatnya, partisipasi aktif dan minat belajar mereka tergolong rendah, di mana mayoritas siswa cenderung pasif, kurang antusias, dan menganggap pelajaran sejarah membosankan. Kondisi tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan pendidik dan peserta didik yang mengonfirmasi adanya tantangan besar dalam membangkitkan motivasi intrinsik siswa akibat minimnya penggunaan media interaktif di dalam kelas. Intervensi pendidik berupa penyampaian materi, pemberian latihan, serta apresiasi akan memicu reaksi atau respons balik yang positif dari peserta didik (Herpratiwi, 2016:1).

Menurut Thorndike (2021: 28), Proses belajar hakikatnya merupakan bentuk interaksi antara stimulus dan respons. Thorndike menegaskan bahwa pembelajaran melibatkan pembentukan hubungan (koneksi) antara stimulus dan respons yang berimplikasi pada perubahan perilaku. Hubungan ini dapat dioptimalkan apabila ditunjang oleh kesiapan individu dalam berubah, pengulangan materi yang intensif, serta pemberian konsekuensi positif sebagai bentuk penguatan. Dengan demikian, efektivitas belajar sangat dipengaruhi oleh tingkat kesiapan peserta didik,

konsistensi latihan, dan penguatan positif yang menyertai respons belajar mereka.



Gambar 2.1 Teori Belajar Thordike

Dalam ranah pendidikan, teori behavioristik sangat berharga karena menyediakan metode sistematis untuk membentuk perilaku peserta didik melalui pengulangan dan penguatan, di mana teknik observasi serta pengukuran objektif memungkinkan Pendidik menilai dan mengarahkan perilaku ke arah yang diinginkan, sementara lingkungan belajar yang kaya stimulus tepat dan penguatan konsisten diyakini memaksimalkan hasil belajar.

Teori behavioristik yang berfokus pada perilaku, sangat sesuai dengan penerapan BookWidgets sebagai alat pembelajaran interaktif dalam pelajaran Sejarah karena beberapa alasan, Menurut Rowntree dalam Fadilah, dkk. (2023:10), media pembelajaran mengemban enam fungsi strategis, 1) Media pembelajaran berperan meningkatkan motivasi dan capaian belajar siswa dengan menciptakan suasana kelas yang lebih menarik serta menyenangkan. 2), media pembelajaran berfungsi memfasilitasi peserta didik dalam mengulas kembali materi yang telah dipelajari guna memperkuat retensi ingatan mereka. 3), media pembelajaran memberikan stimulus yang mampu memantik daya kritis sekaligus menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik. 4), Pemanfaatan media pembelajaran ini turut berkontribusi dalam mengoptimalkan keterlibatan aktif peserta didik sepanjang dinamika interaksi edukatif di kelas. 5), Melalui pemanfaatan media, guru dapat memberikan umpan balik secara efektif untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik sekaligus meluruskan miskonsepsi yang terjadi. 6), Media pembelajaran juga memfasilitasi pelaksanaan latihan atau evaluasi secara tepat guna mengukur tingkat penguasaan materi oleh peserta didik.

Pemanfaatan website BookWidgets hadir sebagai stimulus baru yang dirancang untuk memecahkan kebiasaan belajar monoton di SMAN 1 Sindangkasih. Umpan balik instan (*immediate feedback*) berupa poin atau *badge*

saat siswa berhasil menyelesaikan tantangan bertindak sebagai penguatan positif (*positive reinforcement*) yang memicu hukum akibat (*law of effect*), sehingga mendorong siswa untuk mengulangi perilaku belajar yang positif. Pengulangan materi secara berkala melalui berbagai variasi permainan digital di BookWidgets juga secara langsung menerapkan hukum latihan (*law of exercise*) yang memperkuat hubungan stimulus-respons. Pemberian penguatan positif yang meliputi pujian, capaian nilai, dan perkembangan level permainan terbukti efektif mendorong peserta didik untuk terus berpartisipasi aktif. Sementara itu, intervensi penguatan negatif berupa teguran atau koreksi sistematis berperan penting dalam mengarahkan siswa agar meninggalkan sikap pasif di dalam kelas (Faqih & Manar, 2026: 259).

Dengan demikian, penelitian mengenai pengaruh penggunaan BookWidgets di kelas XI SMAN 1 Sindangkasih ini sangat krusial untuk membuktikan bahwa modifikasi stimulus lingkungan secara digital dapat menggeser perilaku pasif siswa menjadi aktif, konsisten, dan terukur secara akademis. Berdasarkan berbagai pandangan para ahli, dapat disimpulkan bahwa penelitian yang saat ini sedang dilakukan dengan memanfaatkan media pembelajaran website BookWidgets berkaitan erat dengan teori behavioristik. Berdasarkan perspektif teori ini, fokus utama terletak pada aspek masukan (*input*) yang bermanifestasi sebagai stimulus, serta hasil keluaran (*output*) yang berwujud respons dari individu (Atmowardoyo, 2023: 71).

2.1.2 Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran Sejarah yang inovatif tidak hanya berfokus pada penguasaan fakta dan tanggal, tetapi juga mendorong peserta didik untuk berpikir analitis, evaluatif, dan reflektif terhadap peristiwa sejarah. Pendekatan pembelajaran yang melibatkan analisis dokumen sejarah, diskusi kelompok, dan penelitian kasus membantu peserta didik mengembangkan keterampilan berpikir kritis yang esensial untuk memahami konteks dan dampak historis bagi masa kini dan masa depan. Menurut Muhtarom. dkk. (2020:30), Pembelajaran sejarah didefinisikan sebagai bidang keilmuan yang membedah asal-usul, dinamika perkembangan, serta

kontribusi masyarakat di masa lalu. Dalam ranah instruksional, orientasi kronologis menjadi unsur esensial yang menuntun peserta didik dalam memahami periodisasi waktu dan kausalitas (hubungan sebab-akibat). Melalui pemahaman kronologis yang matang, peserta didik dapat mengidentifikasi pola serta arah perkembangan historis yang berkaitan erat dengan transformasi sosial, politik, dan budaya suatu bangsa.

Karakteristik utama dari kegiatan pembelajaran terletak pada adanya interaksi edukatif, yakni bentuk komunikasi berorientasi tujuan yang dirancang menggunakan metode instruksional oleh pendidik untuk menstimulasi aktivitas belajar peserta didik. Proses ini diimplementasikan melalui tahapan yang sistematis dan terstruktur, yang meliputi fase perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi pembelajaran. (Hanafy 2014:74), Dimensi edukatif dalam pembelajaran sejarah berorientasi pada pengembangan kepribadian peserta didik, internalisasi karakter nasional, penguatan identitas bangsa, serta stimulasi kemampuan berpikir kritis terhadap fenomena historis. Sementara itu, dimensi inspiratif berfungsi menggali keteladanan dari peristiwa masa lampau sebagai proyeksi masa depan, memicu motivasi peserta didik untuk melakukan perubahan positif, dan mengukuhkan nilai-nilai patriotisme. Integrasi kedua orientasi ini menegaskan bahwa sejarah tidak sekadar berfungsi sebagai instrumen rekonstruksi masa lalu, melainkan juga sebagai pilar strategis dalam mencetak generasi masa depan yang unggul.

Pembelajaran sejarah dalam kurikulum merdeka di SMAN 1 Sindangkasih sesuai dengan prinsip utama kurikulum ini, melalui fokus pembelajaran Berbasis website BookWidgets sebagai media permainan mewujudkan prinsip fleksibilitas pembelajaran berbasis teknologi. Implementasi pembelajaran berdiferensiasi yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik ditujukan untuk mentransformasi metode ceramah konvensional menjadi pendekatan instruksional yang interaktif, guna mengoptimalkan pencapaian capaian Pembelajaran peserta didik. (Sulistiyati, dkk 2021:2)

Teknologi dalam pembelajaran sejarah semakin memberi warna baru dalam praktik belajar mengajar, Media interaktif seperti video, kuis digital, dan Pembelajaran berbasis website mampu meningkatkan motivasi dan keaktifan

belajar peserta didik serta membantu mereka menginternalisasi materi sejarah secara lebih efektif dan menyenangkan. Pihak yang berkontribusi besar dalam pengajaran sejarah adalah pendidik, Sebagai pengajar, Pendidik diharuskan untuk menghidupkan elemen-elemen dalam pembelajaran sejarah. Menurut Asrama, (2019:107), Pencapaian sasaran dalam pembelajaran sejarah sangat bergantung pada bagaimana pendidik menghadirkan inovasi dan kreativitas di ruang kelas. Tuntutan ini mengharuskan tenaga pendidik untuk menyajikan pembaruan secara berkala, yang diwujudkan melalui pemilihan model, metode, strategi, hingga media pembelajaran yang dinilai paling efektif.

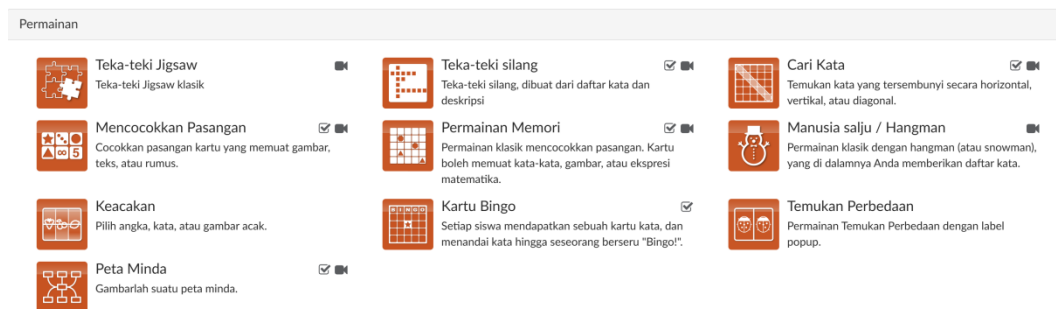
2.1.3 Website BookWidgets

BookWidgets merupakan media digital berbasis website yang memiliki tingkat aksesibilitas tinggi bagi berbagai kalangan, termasuk pendidik dan peserta didik. Website ini dapat dioperasikan secara fleksibel melalui berbagai perangkat gadget, seperti ponsel pintar (*smartphone*), laptop, maupun komputer personal. (Fatria, dkk, 2025:13171). BookWidgets merupakan pembelajaran digital yang menyediakan berbagai *tools* untuk membuat aktivitas pembelajaran interaktif melalui permainan, BookWidgets ini dikembangkan untuk memudahkan pendidik dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif melalui berbagai jenis permainan edukasi.

Pembelajaran BookWidgets merupakan salah satu inovasi teknologi pendidikan yang semakin populer digunakan dalam berbagai mata pelajaran, termasuk sejarah. Website ini menyediakan media digital interaktif yang memungkinkan Pendidik untuk membuat dan membagikan berbagai aktivitas pembelajaran, Penggunaan BookWidgets membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan aktif dan motivasi peserta didik secara signifikan.

Keunggulan BookWidgets adalah fitur penilaian otomatis yang memungkinkan penilaian dilakukan secara real-time dan memberikan umpan balik langsung kepada peserta didik Hal ini tidak hanya memudahkan Pendidik dalam mengoreksi, tetapi juga membantu peserta didik menyadari kesalahan dan

memperbaikinya secara mandiri, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan responsif. BookWidgets menyediakan lebih dari 40 jenis aktivitas seperti kuis interaktif, *drag and drop*, *crossword*, *matching pairs*, dan *interactive diagrams* (Ratnasari, dkk. 2025:1626).

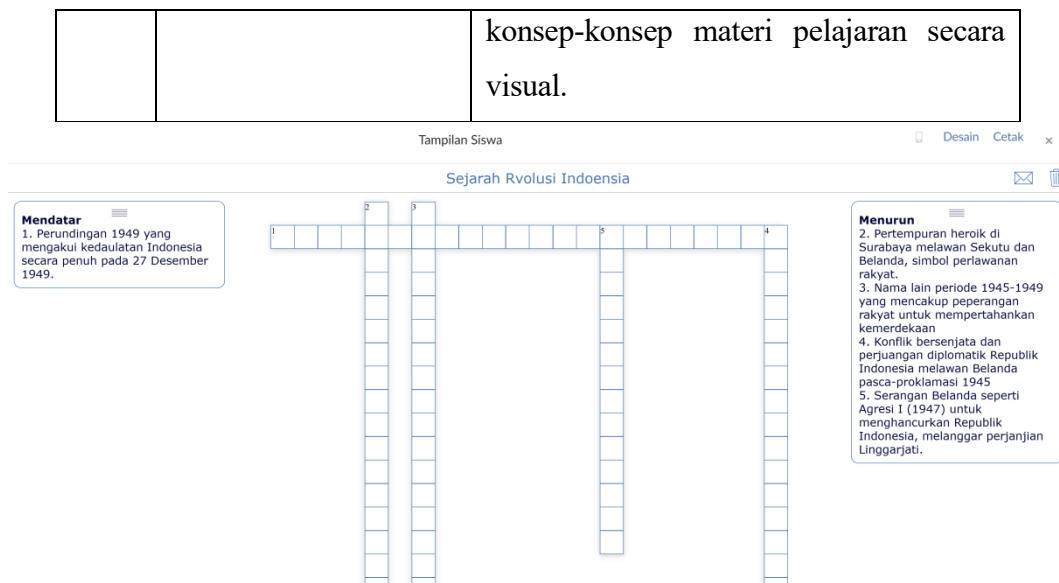


Gambar 2.2 Tampilan game BookWidgets

Tabel 2.1 Deskripsi website bagian game

NO	FITUR	DESKRIPSI
1.	Teka-teki <i>Jigsaw</i>	Peserta didik menyusun kembali potongan-potongan gambar acak yang terpisah hingga membentuk satu gambar utuh (klasik).
2.	Teka-teki silang	Peserta didik mengisi kotak-kotak kosong dengan huruf hingga membentuk kata yang tepat berdasarkan petunjuk deskripsi (pertanyaan) yang disediakan.
3.	Cari Kata	Peserta didik mencari dan menggaris/menandai kata-kata tersembunyi di dalam susunan huruf acak secara horizontal, vertikal, maupun diagonal.
4.	Mencocokkan Pasangan	Peserta didik membuka dua kartu secara bergantian untuk mencari pasangan yang sama (bisa berupa teks, gambar, atau

		rumus). Jika tidak sama, kartu akan tertutup kembali sehingga menguji ingatan peserta didik.
5.	Permainan Memori	Peserta didik membuka dua kartu secara bergantian untuk mencari pasangan yang sama (bisa berupa teks, gambar, atau rumus). Jika tidak sama, kartu akan tertutup kembali sehingga menguji ingatan peserta didik.
6.	Manusia salju / <i>Hangman</i>	Peserta didik menebak huruf demi huruf untuk menyusun kata misteri dari daftar kata sejarah yang diberikan sebelum karakter "manusia salju" selesai terbentuk akibat salah tebak.
7.	Keacakan	Peserta didik memutar roda acak untuk memilih angka, kata, atau gambar secara acak, biasanya digunakan untuk memicu kuis lisan atau pembagian kelompok.
8.	Kartu Bingo	Setiap peserta didik mendapatkan kartu berisi kumpulan kata sejarah, lalu menandai kata yang disebutkan guru hingga membentuk pola garis lurus tertentu dan berseru "Bingo!".
9.	Lini masa	Peserta didik mencari poin-poin perbedaan antara dua gambar yang sekilas terlihat mirip dan mengklik area tersebut untuk memunculkan label <i>popup</i> .
10.	Slip keluar	Peserta didik membuat skema grafis atau diagram alur untuk menghubungkan



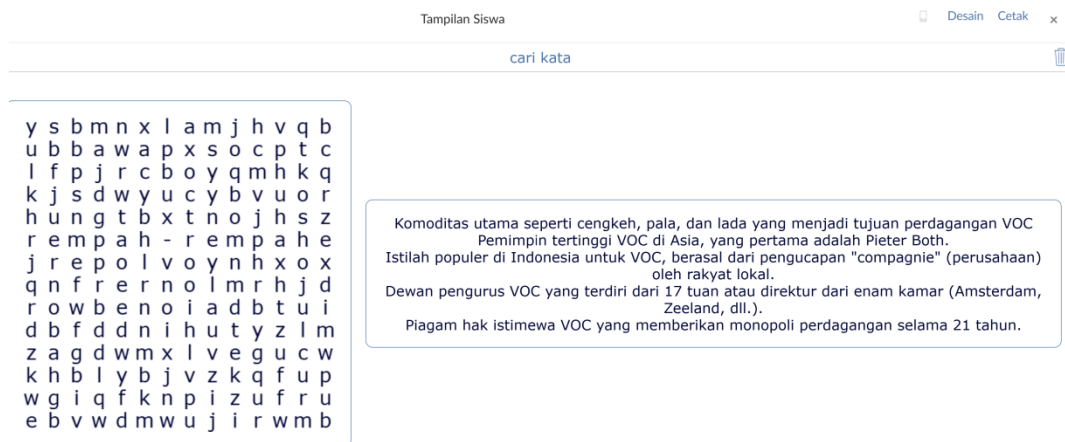
Gambar 2.3 Tampilan Game Teka-Teki Silang

1. Permainan Teka-Teki Silang

Cara Bermain Teka-teki Silang, Permainan ini meminta Peserta didik untuk mengisi kotak-kotak kosong dengan huruf sehingga membentuk kata yang benar sesuai dengan petunjuk yang diberikan, baik secara mendatar (*horizontal*) maupun menurun (*vertikal*).

- a. Membaca Petunjuk Di sisi kiri dan kanan kisi-kisi (*grid*) terdapat daftar petunjuk. Petunjuk dibagi menjadi dua kelompok, Mendatar Petunjuk untuk kata-kata yang harus diisi secara *horizontal* (ke samping), Menurun Petunjuk untuk kata-kata yang harus diisi secara *vertikal* (ke bawah).
- b. Memilih Kotak Untuk memulai, Peserta didik dapat Klik pada nomor di kisi-kisi kosong (misalnya, angka 1, 2, 3, 4, atau 5) Klik pada petunjuk yang ingin peserta didik jawab di kolom kiri atau kanan. Setelah peserta didik mengklik, kotak-kotak yang menjadi bagian dari jawaban tersebut akan disorot.
- c. Memasukkan Jawaban Ketikkan jawaban peserta didik ke dalam kotak yang disorot, Setiap kotak hanya dapat diisi satu huruf. Pastikan kata yang peserta didik masukkan sesuai dengan jumlah kotak yang tersedia.
- d. Menyelesaikan Teka-teki Lanjutkan proses ini (membaca petunjuk, mengklik nomor, dan mengetik jawaban) sampai semua kotak terisi.

- e. Kunci Keberhasilan Dengan Kata-kata yang diisi secara mendatar dan menurun harus berpotongan di titik yang benar (kotak yang sama harus berisi huruf yang sama untuk kedua kata) Jika salah satu jawaban Peserta Didik benar, jawaban tersebut akan membantu Peserta Didik memecahkan kata lain yang berpotongan dengannya. Setelah Peserta Didik selesai mengisi semua kotak, biasanya ada tombol "Cek" atau "Kirim", untuk melihat apakah semua jawaban Peserta Didik benar.



Gambar 2.4 Tampilan Game Cari Kata

2. Permainan Cari Kata

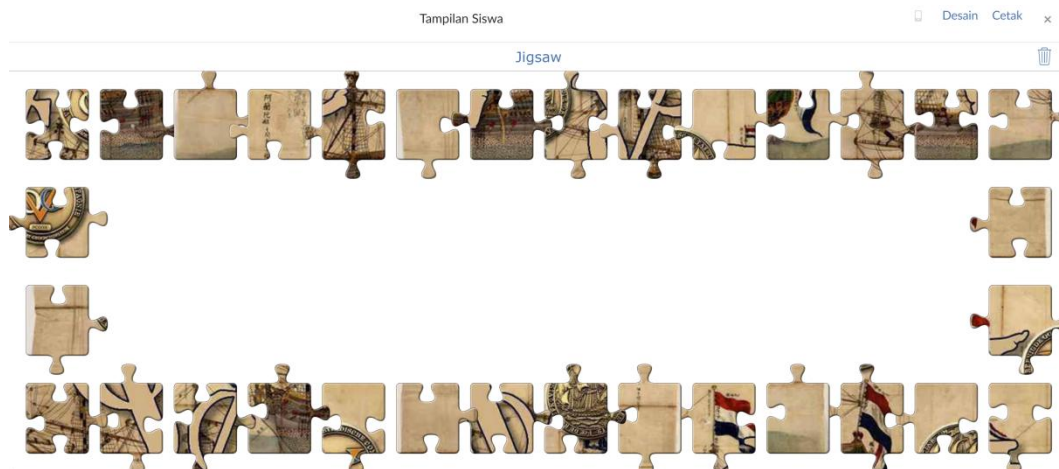
Permainan ini meminta peserta didik untuk menemukan kata-kata tersembunyi di dalam kotak huruf acak.

- Kata Kuncinya Baca petunjuk atau informasi yang diberikan di sebelah kanan kotak (materi pembelajaran)
- Cari Kata di Kotak, Perhatikan baik-baik kotak huruf.

Horizontal (mendatar) - dari kiri ke kanan→ atau dari kanan ke kiri←.

Vertikal (menurun) - dari atas ke bawah↓ atau dari bawah ke atas↑.

Diagonal (miring) - ke kanan atas, ke kiri atas, ke kanan bawah, atau ke kiri bawah.



Gambar 2.5 Tampilan Game *Jigsaw*

3. Permainan *Jigsaw*
 - a. Tujuan Utama, Tujuan dari permainan ini adalah menyusun kembali kepingan-kepingan kecil yang tidak beraturan (potongan-potongan *puzzle*) menjadi satu gambar utuh, sesuai dengan gambar aslinya.
 - b. Kepingan Setiap kepingan *puzzle* memiliki bentuk yang unik, biasanya dengan tonjolan (*tab*) dan lekukan (*blank*) yang saling mengunci dengan kepingan di sekitarnya.
 - c. Gambar Asli, Gambar yang Berhubungan dengan Materi Pembelajaran.
 - d. Tingkat kesulitan *jigsaw* ditentukan oleh jumlah kepingan dan kerumitan gambar, Semakin banyak kepingannya (misalnya 20, 50, atau lebih) dan semakin detail atau mirip warna pada kepingannya, semakin sulit permainannya.
 - e. Manfaat Permainan ini dikenal dapat mengasah otak, meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, melatih kesabaran dan ketelitian, serta menjadi cara yang baik untuk bersantai dan menghilangkan penat.
 - f. Format *Jigsaw* bisa berupa bentuk fisik Bisa terbuat dari kardus tebal atau kayu atau dalam bentuk digital online seperti yang banyak tersedia di aplikasi dan situs web, seperti di Website BookWidgets.

Permainan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teka-teki silang, Cari Kata dan Teka-Teki *Jigsaw*. Pemilihan permainan ini dilakukan karena dianggap paling sesuai untuk mengukur keaktifan peserta didik terhadap materi Sejarah,

Selain itu, dengan permainan ini memudahkan peserta didik untuk lebih cepat merespons, melatih fokus, serta memungkinkan Pendidik untuk menilai keaktifan dan keterlibatan secara efisien. Penggunaan satu jenis permainan ini juga dimaksudkan untuk menjaga konsistensi perlakuan dalam kelompok eksperimen selama proses penelitian berlangsung.

Permainan pada website BookWidgets digunakan dengan cara Pendidik terlebih dahulu membuat soal tentang pembelajaran Sejarah, Setelah soal selesai disusun, Pendidik memasukan soal kedalam permainan. kemudian peserta didik membuat kelompok menjadi lima kelompok, lalu setiap kelompok, satu kelompok maju kedepan untuk melakukan permainan didepan untuk menyelesaikan permainan peserta didik harus berdiskusi agar cepat menyelesaikan permainan, Selain itu ada kelebihan dan kekurangan dalam website BookWidgets:

1. Kelebihan

- a) Menyediakan lebih dari 40 jenis widget interaktif seperti kuis, teka-teki silang, bingo, dan memory permainan yang membuat pembelajaran menyenangkan untuk berbagai mata pelajaran.
- b) Penilaian otomatis untuk lebih dari 35 jenis pertanyaan, memberikan umpan balik instan agar peserta didik belajar langsung dan Pendidik hemat waktu koreksi.
- c) Dasbor pelaporan *real-time* memantau progres peserta didik, identifikasi kesulitan, dan dukung pembelajaran diferensiasi secara personalisasi.
- d) Integrasi mudah dengan Google Classroom, Moodle, Schoology, dan LMS lain, plus kompatibel multi-perangkat untuk *hybrid learning*.
- e) Mendukung multimedia seperti gambar, video YouTube, dan live *activities* untuk variasi gaya belajar visual, auditori, kinestetik.
- f) Meningkatkan motivasi, kemandirian peserta didik, dan pemahaman materi melalui aktivitas adaptif dan menarik.

2. Kekurangan

- a) mendalam untuk topik kompleks tanpa modifikasi Pendidik.
- b) Fitur premium memerlukan biaya berlangganan setelah trial gratis, relatif mahal saat dikonversi ke rupiah.

- c) Memerlukan adaptasi awal bagi Pendidik pemula meski antarmuka mudah, serta ketergantungan pada koneksi internet stabil. Efektivitas bergantung pada kemampuan Pendidik merancang aktivitas bermakna, bukan otomatis sempurna.

2.1.4 Keaktifan Belajar

Keaktifan peserta didik dalam belajar merupakan suatu kondisi dan aktivitas yang berlangsung selama proses pendidikan, Menurut Purwati, (2020:205), Keaktifan merupakan kegiatan yang mengintegrasikan aspek fisik dan mental secara simultan, di mana aktivitas motorik (berbuat) dan proses kognitif (berpikir) menjadi dua hal yang tidak dapat dipisahkan. Ranah keaktifan ini mencakup serangkaian keterlibatan peserta didik di kelas, seperti mengajukan pertanyaan, mengemukakan opini, menyelesaikan penugasan, merespons pertanyaan dari pendidik, serta membangun kolaborasi antar-peserta didik. Keterlibatan ini menjadi elemen paling penting dalam keberhasilan belajar, karena semakin tinggi tingkat partisipasi peserta didik, semakin baik hasil pembelajaran yang dapat diperoleh, Keaktifan meliputi mendengarkan, komitmen terhadap tugas, partisipasi, dan rasa tanggung jawab. Keaktifan ini juga mendorong pengembangan bakat, kemampuan berpikir kritis, dan kemampuan menyelesaikan masalah sehari-hari melalui pengalaman belajar yang cepat, responsif, dan menyenangkan.

Untuk meningkatkan keaktifan peserta didik, Pendidik dapat menerapkan berbagai strategi, seperti memperbanyak kegiatan praktik langsung yang melibatkan peserta didik secara aktif, menggunakan media website BookWidgets seperti permainan Teka-teki silang, cari kata dan *jigsaw* yang menuntut keterlibatan diskusi kelompok, memberikan apresiasi atau *reward* sebagai stimulus motivasi, serta menerapkan beberapa pertanyaan agar peserta didik dapat berpikir kritis dan kreatif. Diskusi kelompok juga efektif memaksa semua peserta didik untuk turun tangan dan berkontribusi, sehingga peserta didik yang pendiam atau pemalu pun terdorong untuk lebih aktif.

Peran pendidik sangat krusial dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar, Mereka tidak hanya berfungsi sebagai penyampai informasi, tetapi juga bertindak sebagai pembimbing, penggerak semangat, dan pengatur

suasana yang mendukung agar peserta didik dapat aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Pendidik dapat memotivasi dan menarik minat peserta didik dengan memberikan rangsangan melalui pertanyaan, masalah, atau tugas-tugas yang menantang. Disamping itu, pendidik juga bertanggung jawab untuk mengatur suasana belajar dan menjelaskan tujuan pembelajaran agar peserta didik dapat memahami dan berkonsentrasi pada materi yang diajarkan.

Menurut Rikawati & Sitinjak (2020:43), ada beberapa indikator yang dapat digunakan untuk mengetahui keaktifan peserta didik, yaitu:

1. Bersemangat dalam mengikuti pembelajaran
2. Berani mengajukan pertanyaan selama pembelajaran.
3. Berani menjawab pertanyaan yang diberikan.
4. Berani mempresentasikan hasil pemahamannya di depan kelas.

Keberadaan aktivasi belajar peserta didik tidak terjadi secara tiba-tiba, melainkan harus dikembangkan melalui keterlibatan aktif peserta pendidik dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan interaktif. Ada sejumlah faktor yang dapat membantu dalam mewujudkan keberadaan aktivasi belajar peserta didik sepanjang berlangsungnya proses pembelajaran.

Menurut Gagne dan Briggs dalam Yamin, (2007: 84), sebagai berikut:

1. Memberikan motivasi atau menarik perhatian peserta didik.
2. Menjelaskan tujuan instruksional (kemampuan dasar kepada peserta didik)
3. Meningkatkan kompetensi belajar kepada peserta didik.
4. Memberikan stimulus (masalah, topik, dan konsep yang akan dipelajari)
5. Memberikan petunjuk kepada peserta didik cara mempelajari.
6. Memunculkan aktifitas, partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.
7. Memberikan umpan balik (*feedback*)
8. Melakukan tagihan-tagihan kepada peserta didik berupa tes sehingga kemampuan peserta didik selalu terpantau dan terukur.

Keaktifan peserta didik yang kurang berkembang dapat diperbaiki dengan memilih media pembelajaran yang lebih interaktif dan metode pengajaran yang sesuai, Pemberian rangsangan kepada peserta didik bisa dilakukan melalui berbagai cara yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan mereka dalam belajar Salah satu

langkah yang sangat penting adalah dengan memberikan penghargaan atau pujian, baik dalam bentuk ucapan positif maupun pengakuan khusus. Penghargaan ini bisa mendorong peserta didik agar lebih bersemangat, aktif, dan berpartisipasi selama proses belajar. Selain itu, Pendidik bisa menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menantang, seperti melalui praktik langsung, diskusi kelompok, atau proyek yang mendorong keaktifan peserta didik.

2.2 Hasil Penelitian Yang Relevan

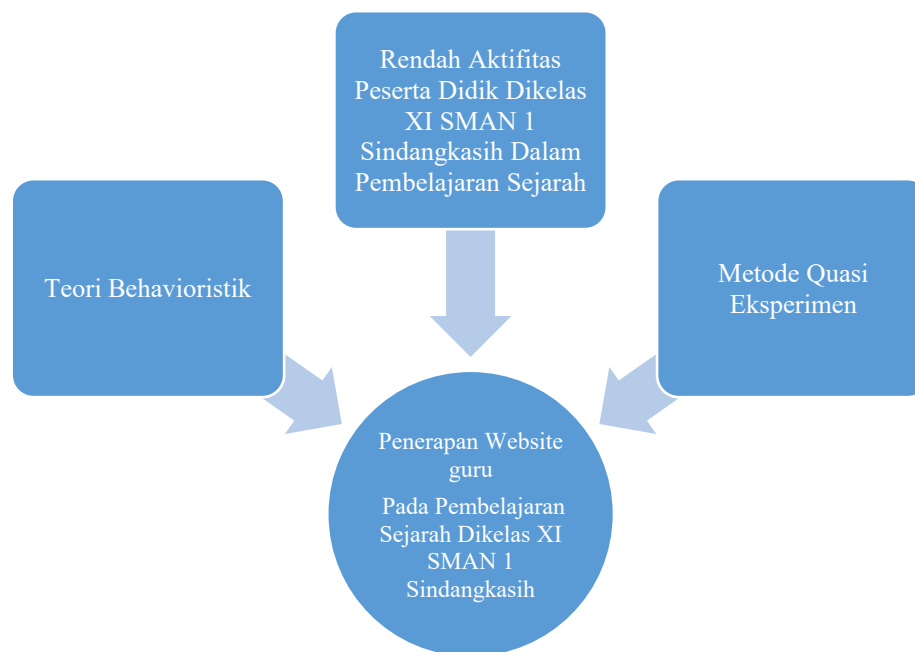
- 1) Triandini, dkk. (2025), dalam penelitiannya dengan judul “Meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIII.4 Dalam pembelajaran pendidikan pancasila melalui implementasi penggunaan media BookWidgets di smp negeri 26 palembang” menunjukkan bahwa penggunaan media BookWidgets efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, Kesamaan utama antara penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media pembelajaran BookWidgets sebagai bentuk intervensi untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Perbedaan utamanya terletak pada variabel yang diukur, metodologi, dan subjek penelitian. Penelitian Triandini, dkk. menggunakan desain penelitian tindakan kelas (PTK) untuk mengukur hasil belajar pada peserta didik kelas VIII (SMP) mata pelajaran pendidikan pancasila, sedangkan penelitian ini kepada peserta didik dikelas XI menggunakan desain quasi eksperimen dengan fokus pada keaktifan belajar peserta didik sebagai variabel terikat pada mata pelajaran sejarah di Kelas XI (SMA). Hasil penelitian Triandini, dkk. sangat relevan sebagai dasar penelitian ini karena menunjukkan efektivitas media BookWidgets dalam meningkatkan komponen penting pembelajaran (hasil belajar), yang berkaitan erat dengan keaktifan belajar sebagai variabel terikat dalam penelitian ini.
- 2) Mutaqin, dkk. (2025), dalam penelitiannya yang berjudul "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran BookWidgets untuk Meningkatkan Motivasi Belajar peserta didik pada Mata Pelajaran PAI di SMP Islam Cendekia Cianjur" bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas BookWidgets sebagai media digital untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Kesamaan utama antara penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media

pembelajaran BookWidgets sebagai intervensi untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Selain itu kedua penelitian sama-sama berfokus pada variabel yang berada dalam ranah non-kognitif (motivasi belajar dan keaktifan belajar). Perbedaan utamanya terletak pada variabel terikat, metodologi, dan subjek penelitian. Penelitian Mutaqin, dkk. menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode studi kasus untuk mengukur motivasi belajar pada peserta didik (SMP) mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), Sementara itu penelitian ini menggunakan desain Quasi Eksperimen (kuantitatif) dengan fokus pada keaktifan belajar peserta didik sebagai variabel terikat pada mata pelajaran sejarah di Kelas XI (SMA).

- 3) Hesti, dkk. (2023), dalam penelitiannya dengan judul “Penerapan Media BookWidgets untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi peserta didik Kelas XI di SMAN 2 Tanggul (Materi Sistem Reproduksi)” Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media BookWidgets mampu meningkatkan hasil belajar Biologi peserta didik. Penelitian ini memiliki kesamaan utama dengan penelitian Hesti, dkk. dalam hal pemanfaatan media pembelajaran BookWidgets sebagai bentuk intervensi digital untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Keduanya juga menargetkan peserta didik di jenjang yang sama, yaitu Kelas XI. Namun terdapat beberapa perbedaan utama. Penelitian ini berfokus pada keaktifan belajar peserta didik sebagai variabel terikat, sementara penelitian Hesti, dkk. meneliti hasil belajar (aspek kognitif) peserta didik. Selain itu mata pelajaran yang diteliti berbeda penelitian ini berfokus pada mata pelajaran Sejarah, sedangkan penelitian Hesti, dkk. berfokus pada mata pelajaran Biologi. Penelitian Hesti, dkk. menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif BookWidgets efektif meningkatkan komponen hasil belajar peserta didik, Hal ini sangat relevan dan mendukung penelitian ini karena menunjukkan efektivitas media yang sama, yang menjadi dasar kuat bahwa media BookWidgets juga memiliki potensi besar untuk meningkatkan keaktifan belajar (variabel utama) dalam konteks pembelajaran sejarah.

2.3 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual dalam penelitian ini menyajikan keterkaitan antara fungsi pendidik sebagai pendorong, pengarah, pembimbing, dan penilai dengan tingkat keterlibatan peserta didik. Kerangka penelitian ini dimulai berdasarkan observasi di lapangan, berupa permasalahan pembelajaran sejarah dikelas XI SMAN 1 Sindangkasih belum menunjukkan tingkat keaktifan belajar yang optimal. Kondisi ini memerlukan intervensi pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik generasi digital. Peran pendidik dalam memberikan dorongan motivasi, stimulus melalui pertanyaan, diskusi, serta tugas-tugas yang menantang, diharapkan dapat mendorong peserta didik untuk terlibat aktif dan berpikir secara kritis. Umpan balik yang bersifat konstruktif serta evaluasi yang diberikan oleh Pendidik memiliki tujuan untuk memantau perkembangan belajar dan meningkatkan motivasi internal peserta didik, sehingga menciptakan suasana belajar yang kondusif dan interaktif yang mendukung pencapaian hasil belajar yang maksimal.



Gambar 2.6 Kerangka Konseptual

Untuk menyelesaikan masalah di sekolah, penelitian ini mengambil dua langkah strategis yang dilaksanakan secara bersamaan. Pertama pendidik

memberikan perlakuan dengan menerapkan media pembelajaran permainan BookWidgets, yaitu sebuah situs website untuk pembelajaran interaktif, BookWidgets dipilih karena dapat menghasilkan kegiatan belajar yang menarik dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Kedua demi memastikan akurasi penelitian, digunakan metode desain eksperimen quasi dengan tipe *Non-Equivalent Control Group Design*.

Pemilihan tipe penelitian ini memberi kesempatan bagi peneliti untuk membandingkan seberapa efektif perlakuan yang diberikan pada kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol, meski penempatan subjek tidak dilakukan secara acak. Dengan langkah penerapan kedua metode tersebut, penelitian ini diharapkan dapat menunjukkan bahwa perlakuan menggunakan pembelajaran BookWidgets mampu meningkatkan partisipasi belajar peserta didik, terutama dalam pelajaran sejarah. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi untuk menciptakan pembelajaran sejarah yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di zaman digital, khususnya dalam dunia pendidikan di SMAN 1 Sindangkasih.

2.4 Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono (2020: 64) Secara konseptual, hipotesis merupakan dugaan sementara terhadap rumusan masalah yang diajukan dalam bentuk pertanyaan. Argumen ini disebut sementara karena murni didasarkan pada kajian teoritis dan belum teruji secara empiris melalui proses pengumpulan data di lapangan. Berpijak pada latar belakang, tinjauan pustaka, serta alur berpikir yang ada, menunjukkan bahwa hipotesis memainkan peran penting dalam memandu pengumpulan dan analisis data. Berdasarkan hal tersebut, hipotesis penelitian pada penelitian ini yaitu terdapat pengaruh penggunaan website BookWidgets terhadap keaktifan belajar sejarah peserta didik kelas XI-F11 bahwa dalam penelitian ini H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan pada hipotesis penelitian tersebut maka yang menjadi hipotesis uji nya adalah sebagai berikut:

1. Hipotesis Nol (H_0) : Tidak berpengaruh terhadap keaktifan belajar peserta didik XI F-11 pada mata Pelajaran Sejarah di SMAN 1 Sindangkasih.
2. Hipotesis Alternatif (H_a) : Berpengaruh terhadap keaktifan belajar peserta didik kelas XI F-11 pada mata Pelajaran Sejarah di SMAN 1 Sindangkasih.