

ABSTRAK

Hasil observasi awal pada kelas XI menunjukkan bahwa keaktifan belajar peserta didik dalam mata pelajaran sejarah masih tergolong rendah, pasif, dan belum mampu mencapai indikator keaktifan belajar yang optimal. Sebagai upaya solutif, penelitian ini menerapkan BookWidgets, sebuah website pembelajaran digital berbasis game edukatif yang secara khusus dirancang untuk meningkatkan keaktifan peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan BookWidgets terhadap keaktifan belajar peserta didik kelas XI di SMAN 1 Sindangkasih. Melalui pendekatan kuantitatif dengan metode quasi-experiment dan desain non-equivalent control group design, populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI SMAN 1 Sindangkasih. Sampel penelitian dipilih menggunakan teknik purposive sampling yang terdiri dari dua kelas, yaitu kelas XI F-11 sebagai kelas eksperimen (menggunakan BookWidgets) sebanyak 35 peserta didik dan kelas XI F-10 sebagai kelas kontrol (menggunakan PowerPoint) sebanyak 36 peserta didik. Teknik analisis data mencakup uji normalitas, homogenitas, independent sample t-test, serta uji N-Gain. Pengaruh positif penggunaan BookWidgets terlihat dari kenaikan signifikan rata-rata skor keaktifan peserta didik sebesar 19,43 poin (dari 56,91 menjadi 76,34). Hasil uji hipotesis melalui independent sample t-test menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Sehingga disimpulkan bahwa intervensi media website digital berbasis permainan edukatif ini berpengaruh nyata dan efektif terhadap peningkatan keaktifan belajar peserta didik kelas XI pada pembelajaran sejarah.

Kata Kunci: BookWidgets, Keaktifan Belajar, Sejarah

ABSTRACT

Preliminary observations in the 11th-grade class indicate that students' engagement in history class remains relatively low and passive, and has not yet met the indicators of optimal learning engagement. As a solution, this study implemented BookWidgets, a digital learning website based on educational games specifically designed to enhance student engagement. This study aims to analyze the effect of using BookWidgets on the learning engagement of 11th-grade students at SMAN 1 Sindangkasih. Using a quantitative approach with a quasi-experimental method and a non-equivalent control group design, the study population consists of all 11th-grade students at SMAN 1 Sindangkasih. The research sample was selected using purposive sampling and consisted of two classes: Class XI F-11 as the experimental class (using BookWidgets) with 35 students and Class XI F-10 as the control class (using PowerPoint) with 36 students. Data analysis techniques included normality and homogeneity tests, an independent samples t-test, and an N-Gain test. The positive effect of using BookWidgets was evident in a significant increase in the average student engagement score of 19.43 points (from 56.91 to 76.34). The results of the hypothesis test using an independent samples t-test showed a significance value of $0.000 < 0.05$. Therefore, it was concluded that this educational game-based digital website intervention had a significant effect on

Keywords: BookWidgets, Learning Activity, History