

Pengaruh Penggunaan Model *Problem Based Learning* Berbantuan *BookWidgets* terhadap Hasil Belajar IPAS SD

Diterima:

23 April 2026

Disetujui:

21 Juli 2026

Diterbitkan:

25 Juli 2026

^{1*}Micho Lukman Hakim, ²Nofita Lestariningsih, ³Miratu Chaeroh

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,

Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Modern Ngawi

^{1,2,3}Jl. Ir. Soekarno No 9 (Ringroad Barat) Grudo Ngawi

E-mail: ^{1*}lukmanmicho64@gmail.com, ²nofitalestariningsih@stkipmodernngawi.ac.id,
³miratuchaeroh95@gmail.com

*Corresponding Author

Abstrak— Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *Problem Based Learning* yang didukung *BookWidgets* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas 4 SDIT Al Imam Asy-Syafi'i. Metode yang digunakan yaitu kuantitatif jenis kuasi-eksperimen. Desain yang digunakan adalah *nonequivalent control group design*, yaitu pemberian *pretest* dan *posttest* kepada kelas eksperimen dan kontrol, di mana kedua kelompok tersebut dipilih tidak secara acak. Teknik sampling yang digunakan adalah sampling jenuh. Sampel penelitian berjumlah 31 siswa, terdiri dari 16 siswa kelas eksperimen dan 15 siswa kelas kontrol. Analisis data dilakukan menggunakan IBM SPSS Statistics 24, termasuk uji instrumen, uji prasyarat, dan uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan perbedaan yang signifikan pada hasil belajar IPAS antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji hipotesis menunjukkan signifikansi (*2-tailed*) sebesar 0,021 < 0,05, dengan rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 83 dan kelas kontrol sebesar 74. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *Problem Based Learning* berbantuan *BookWidgets* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas 4 SDIT Al Imam Asy-Syafi'i. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan *Problem-Based Learning* berbantuan *BookWidgets* dapat dijadikan alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: *Problem-Based Learning*; *BookWidgets*; Hasil Belajar; Sekolah Dasar.

Abstract—The purpose of this study was to determine the effect of *Problem-Based Learning* supported by *BookWidgets* on the learning outcomes of fourth-grade students of SDIT Al Imam Asy-Syafi'i. The method used was a quantitative quasi-experimental type. The design used was a *nonequivalent control group design*, namely giving *pretests* and *posttests* to the experimental and control classes, where the selection of the two groups was not done randomly. The sampling technique used was saturated sampling. The research sample consisted of 31 students, consisting of 16 students in the experimental class and 15 students in the control class. Data analysis was carried out in IBM SPSS Statistics 24, including instrument testing, prerequisite testing, and hypothesis testing. The results showed a significant difference between the learning outcomes of the experimental class and the control class. The hypothesis test showed a significance (*2-tailed*) of 0.021 < 0.05, with an average *posttest* of 83 for the experimental class and 74 for the control class. So it can be concluded that *Problem-Based Learning* assisted by *BookWidgets* has a significant effect on the learning outcomes of fourth-grade students of SDIT Al Imam Asy-Syafi'i. The results of this study indicate that the application of *Problem-Based Learning* assisted by *BookWidgets* can be used as an effective learning alternative to improve the science learning outcomes of elementary school students.

Keywords: *Problem-Based Learning*; *BookWidgets*; Learning Outcome; Elementary School.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai peran penting dalam mengembangkan pengetahuan siswa karena melalui pendidikan siswa dapat mengembangkan keterampilan melalui proses belajar. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa pendidikan merupakan upaya untuk menciptakan suasana dan proses pembelajaran yang aktif sehingga peserta didik mampu mengembangkan potensi dirinya, baik kekuatan rohani, penguasaan diri, karakter, intelektual, perilaku terpuji, maupun keahlian yang dibutuhkan bagi individu, orang sekitar, bangsa, dan negara. Dalam konteks ini, pelaksanaan pendidikan yang dirancang secara terstruktur sangat dibutuhkan untuk menciptakan kondisi belajar yang bisa mendorong peserta didik agar aktif dan kreatif [1].

Untuk mewujudkan proses pembelajaran yang aktif dan kreatif tersebut, diperlukan sarana dan strategi yang sesuai dengan perkembangan zaman. Seiring dengan kemajuan zaman, teknologi berkembang sangat cepat dan membawa berbagai manfaat di banyak bidang, termasuk pendidikan. Di era digital saat ini, berbagai aktivitas pembelajaran dapat dilakukan dengan lebih mudah berkat dukungan teknologi. Dalam dunia pendidikan, teknologi dimanfaatkan sebagai sarana pendukung proses belajar, baik untuk mengakses informasi maupun menunjang pelaksanaan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi mampu membuat suasana kelas hidup dengan komunikasi yang aktif, mendukung guru dalam menyampaikan materi agar gampang dipahami oleh siswa, serta menghadirkan proses belajar yang lebih menarik sehingga pembelajaran menjadi efektif dan efisien [2].

Pendidikan tidak bisa lepas dari aktivitas utama yang paling penting, yaitu pembelajaran. Pembelajaran saat ini didominasi oleh metode konvensional yang berorientasi pada guru. Dalam penyampaian materi, guru menerapkan metode ceramah yang mengakibatkan proses belajar menjadi satu arah. Kondisi ini membuat siswa cenderung pasif karena minimnya peluang untuk berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran. Dampaknya, pemahaman siswa terhadap materi menjadi rendah, motivasi belajar menurun, dan hasil belajar yang dicapai belum optimal [3]. Keberadaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran, sangat diperlukan sebagai sarana pendukung. Pada era modern, penggunaan media digital menjadi penting untuk membantu meningkatkan kualitas pembelajaran. Namun, hingga saat ini masih banyak pembelajaran yang menggunakan media konvensional seperti papan tulis dan buku teks. Media yang bersifat konvensional dan kurang menarik ini, menyebabkan siswa cenderung pasif, mudah merasa jenuh, dan kurang termotivasi untuk memahami materi secara mendalam. Akibatnya, keterlibatan siswa

dalam kegiatan pembelajaran menurun, inisiatif untuk mengeksplorasi materi menjadi rendah, dan hasil belajar yang diperoleh belum maksimal [4]

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas 4 SDIT Al Imam Asy-Syafi'i, diketahui bahwa pembelajaran masih menggunakan metode konvensional. Kelas 4 di SDIT Al Imam Asy-Syafi'i, guru berperan aktif sebagai pusat pembelajaran, sedangkan peserta didik cenderung hanya mendengarkan penjelasan tanpa banyak terlibat secara langsung dalam kegiatan belajar. Kondisi ini membuat siswa menjadi tidak aktif dan kurang menunjukkan antusiasme selama proses pembelajaran berlangsung. Kurangnya keterlibatan aktif peserta didik berdampak pada rendahnya penguasaan materi yang disampaikan, sehingga hasil belajar yang diperoleh belum optimal. Hasil yang diperoleh 18 siswa (58%) belum tuntas dan 13 siswa (42%) sudah tuntas dari 31 siswa, penerapan media pembelajaran yang masih terbatas dan kurang bervariasi membuat suasana pembelajaran kurang menarik bagi peserta didik.

Berdasarkan masalah di atas, peneliti akan menerapkan model *Problem-Based Learning* yang didukung oleh penggunaan *BookWidgets*. *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang berlandaskan pada masalah nyata yang menuntut adanya kegiatan penyelidikan untuk menemukan pemecahan masalah [5]. Model pembelajaran ini memprioritaskan pada keterlibatan siswa dalam mencari solusi serta kemampuan mereka dalam menyelesaikan masalah [6]. PBL adalah model pembelajaran yang berlandaskan pada berbagai permasalahan yang memerlukan penyelidikan, yaitu proses penyelidikan yang menuntut pemecahan masalah secara nyata dalam situasi autentik. Melalui PBL, siswa dituntut untuk berperan aktif agar mampu mencapai solusi permasalahan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dibuat [7].

Melalui proses pembelajaran yang dirancang secara menyenangkan, siswa mudah memahami konsep dan materi pelajaran sehingga hasil belajarnya menjadi optimal. Beragam media dapat digunakan untuk pembelajaran, contohnya adalah media berbasis teknologi, yaitu *BookWidgets*. *BookWidgets* adalah sebuah platform yang mudah digunakan oleh guru untuk membuat berbagai aktivitas interaktif [8]. *BookWidgets* menyediakan berbagai fitur interaktif yang memungkinkan guru menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan [9]. Selain itu, platform ini memfasilitasi pemberian umpan balik secara langsung kepada siswa, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil yang dicapai [10].

Dalam melaksanakan proses pembelajaran menggunakan model PBL, penting untuk dilaksanakan sebab mampu mengoptimalkan hasil belajar siswa. Seperti penelitian sebelumnya yang mengemukakan terdapat pengaruh yang signifikan antara model PBL dengan hasil belajar siswa subtema manusia dan benda di lingkungannya dengan ketuntasan hasil belajar sebesar 94% [11]. Menyimpulkan bahwa adanya pengaruh penggunaan model PBL terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan ketuntasan hasil belajar sebesar 83,3% [12]. Dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara *BookWidgets* dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan ketuntasan hasil belajar 88,57% [13]. Mengemukakan adanya pengaruh penggunaan *BookWidgets* terhadap hasil belajar siswa dengan rata-rata 85,79 [14].

Meskipun berbagai penelitian tersebut memberikan bukti positif mengenai manfaat *Problem-Based Learning* dan *BookWidgets* dalam pembelajaran, masih terdapat celah penelitian (research gap). Penelitian terdahulu umumnya menggunakan model *Problem-Based Learning* dengan media konvensional, atau menerapkan *BookWidgets* pada metode konvensional. Penelitian yang secara khusus menguji efektivitas *Problem-Based Learning* dan *BookWidgets* pada mata pelajaran IPAS, dengan fokus pada materi perubahan wujud benda di sekolah dasar, masih sangat terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini menggabungkan *Problem-Based Learning* dengan *BookWidgets*. Penelitian ini tidak hanya berfokus pada penerapan model *Problem-Based Learning*, tetapi juga memanfaatkan teknologi sebagai sarana pendukung. Perpaduan antara model *Problem-Based Learning* dan *BookWidgets* diharapkan dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan lebih menyenangkan. Berdasarkan penelitian terdahulu dan observasi awal, peneliti tertarik untuk menggunakan model PBL yang didukung oleh media pembelajaran *BookWidgets*.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis kuasi-eksperimen. Desain yang digunakan yaitu *nonequivalent control group design*, yaitu desain penelitian yang melibatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan pemberian *pretest* dan *posttest*, di mana pemilihan kedua kelompok tersebut tidak dilakukan secara acak [15]. Dalam pelaksanaannya, kedua kelompok diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Kemudian, kelas eksperimen mendapatkan perlakuan berupa *Problem-Based Learning* berbantuan *BookWidgets*,

sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Setelah pembelajaran selesai, kedua kelompok diberikan *posttest* untuk mengetahui perbedaan hasil belajar.

Penelitian dilaksanakan di SDIT Al Imam Asy-Syafi'i yang terletak di Desa Legundi, Kecamatan Karangjati, Kabupaten Ngawi pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas 4 yang terdiri dari 4A dan 4B, dengan jumlah 31 siswa. Teknik sampling yang digunakan adalah teknik sampling jenuh yaitu semua anggota populasi dijadikan sampel [15]. Sampel penelitian berjumlah 31 siswa, terdiri dari 15 siswa kelas 4A sebagai kelas eksperimen dan 16 siswa kelas 4B sebagai kelas kontrol. Instrumen penelitian berupa soal pilihan ganda sebanyak 40 butir. Instrumen disusun berdasarkan capaian dan tujuan pembelajaran materi perubahan wujud benda pada IPAS kelas 4. Sebelum digunakan, instrumen diuji validitasnya menggunakan *Pearson Correlation* pada taraf signifikansi 0,05 dan reliabilitasnya menggunakan *Cronbach's Alpha* dengan bantuan IBM SPSS Statistics 24. Dari 40 butir soal yang diuji, sebanyak 20 butir dinyatakan valid dengan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,842 (sangat reliabel). Selain itu, dilakukan pula analisis tingkat kesukaran dan daya beda soal.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di kelas 4 SDIT Al Imam Asy-Syafi'i dengan sampel sebanyak 31 peserta didik. Penelitian dilaksanakan dalam dua pertemuan. Pada pertemuan pertama, siswa diberi soal *pretest* berupa pilihan ganda. *Pretest* merupakan tes yang dilakukan sebelum proses pembelajaran yang berguna untuk melihat kemampuan awal siswa [16]. Setelah *pretest*, kegiatan belajar-mengajar berlangsung. Pada pertemuan kedua, pada kelas eksperimen, pembelajaran dilakukan menggunakan *Problem-Based Learning* (PBL) berbantuan *BookWidgets*, sedangkan pada kelas kontrol, pembelajaran menggunakan metode konvensional. Setelah pembelajaran berakhir, siswa diberikan soal *posttest*. *Posttest* adalah tes yang diberikan setelah pembelajaran berakhir, tujuannya untuk mengukur pemahaman dan penguasaan materi yang sudah disampaikan [16].

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk*, diperoleh nilai signifikansi *pretest* kelas eksperimen sebesar 0,101, *posttest* kelas eksperimen sebesar 0,112, *pretest* kelas kontrol sebesar 0,075, dan *posttest* kelas kontrol sebesar 0,119. Seluruh nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal [17]. Hasil uji homogenitas *pretest* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,149. Hasil uji homogenitas

posttest menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,109. Seluruh nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data homogen [17].

Setelah memenuhi uji prasyarat, dilakukan uji hipotesis untuk mengetahui pengaruh penerapan *Problem-Based Learning* berbantuan *BookWidgets* terhadap hasil belajar IPAS siswa. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,021. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 maka terdapat pengaruh yang signifikan [18]. Hal ini juga ditunjukkan oleh rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen sebesar 83, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata 74. Dengan demikian, terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan *Problem-Based Learning* berbantuan *BookWidgets* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas 4 SDIT Al Imam Asy-Syafi'i.

Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen dapat dijelaskan melalui karakteristik model *Problem-Based Learning* yang menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran. Model PBL mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan mengidentifikasi masalah, mencari informasi, berdiskusi, dan menemukan solusi atas permasalahan yang diberikan. Proses tersebut memungkinkan siswa membangun pemahaman konsep secara mandiri sehingga pengetahuan yang diperoleh menjadi lebih bermakna. Keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran juga membantu meningkatkan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta pemahaman konsep IPAS yang dipelajari [19].

Selain dipengaruhi oleh model PBL, peningkatan hasil belajar juga didukung oleh penggunaan media *BookWidgets*. *BookWidgets* menyediakan berbagai fitur interaktif, seperti kuis digital, lembar kerja interaktif, dan pemberian umpan balik secara langsung, yang dapat meningkatkan partisipasi siswa selama pembelajaran. Penggunaan media digital yang menarik membuat siswa lebih fokus dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Melalui *BookWidgets*, siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga berinteraksi secara langsung dengan materi pembelajaran sehingga proses belajar menjadi lebih aktif dan menyenangkan [20].

Kombinasi antara *Problem-Based Learning* dan *BookWidgets* memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Dalam pembelajaran konvensional, guru cenderung menjadi pusat informasi sehingga siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan. Sebaliknya, pada pembelajaran menggunakan PBL berbantuan *BookWidgets*, siswa diberi kesempatan untuk mengeksplorasi materi, berdiskusi dalam kelompok, serta menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari melalui media yang

menarik dan tidak membosankan. Kondisi tersebut membantu siswa memahami materi IPAS secara lebih mendalam dan berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Model PBL berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa dengan tingkat ketuntasan mencapai 94% [11]. Penggunaan model PBL memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar IPS dengan tingkat ketuntasan sebesar 83,3% [12]. Penggunaan *BookWidgets* mampu meningkatkan hasil belajar siswa dengan tingkat ketuntasan sebesar 88,57%, selain itu rata-rata hasil belajar sebesar 85,79 setelah menggunakan *BookWidgets* dalam pembelajaran [14] [13]. Peningkatan hasil belajar IPAS pada kelas eksperimen terjadi karena siswa memperoleh kesempatan untuk belajar secara aktif melalui pemecahan masalah dalam model PBL, serta didukung oleh media pembelajaran interaktif *BookWidgets*. Oleh karena itu, penerapan *Problem-Based Learning* berbantuan *BookWidgets* dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, *Problem Based Learning* yang didukung *BookWidgets* berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas 4 SDIT Al Imam Asy-Syafi'i. Hal ini ditunjukkan oleh rata-rata nilai posttest kelas eksperimen sebesar 83, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata 74. Selain itu, hasil uji hipotesis menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,021 < 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *Problem-Based Learning* berbantuan *BookWidgets* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas 4 SDIT Al Imam Asy-Syafi'i. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan *Problem-Based Learning* berbantuan *BookWidgets* dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar IPAS di sekolah dasar. Penggunaan model dan media tersebut mampu mendorong keterlibatan aktif siswa, meningkatkan motivasi belajar, serta membantu siswa memahami materi melalui aktivitas pemecahan masalah yang lebih interaktif.

Penelitian ini memiliki keterbatasan, yaitu jumlah sampel yang relatif kecil dan hanya melibatkan satu sekolah, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasi secara luas. Selain itu, penelitian dilaksanakan dalam waktu yang relatif singkat, yaitu dua kali pertemuan, sehingga belum dapat menggambarkan pengaruh jangka panjang penerapan *Problem-Based Learning* berbantuan *BookWidgets* terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan jumlah sampel yang lebih besar, dilaksanakan pada jenjang atau sekolah yang berbeda, serta menggunakan waktu penelitian yang lebih lama. Penelitian berikutnya

juga dapat mengkaji pengaruh *Problem-Based Learning* berbantuan *BookWidgets* terhadap variabel lain.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Gulo, "Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning dalam Pembelajaran Sejarah," *J. Pendidik.*, vol. 1, no. 1, pp. 334–341, 2022, doi: 10.53624/kontribusi.v5i2.642.
- [2] B. S. Permana, L. A. Hazizah, and Y. T. Herlambang, "Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi," *Khatulistiwa J. Pendidik. dan Sos. Hum.*, vol. 4, no. 1, pp. 19–28, 2024.
- [3] A. Soidik, E. Solichin, and E. Safitri, "Perbedaan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Problem Based Learning Dengan Metode Konvensional Terhadap Hasil Belajar Ips Terpadu Kelas Xii Smk Negeri 10 Merangin," *J. Muara Pendidik.*, vol. 5, no. 1, pp. 602–608, 2020, doi: 10.52060/mp.v5i1.276.
- [4] P. A. Rakhman, A. Salsyabila, N. Nuramalia, and P. E. Gustiani, "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SDN Cilampang melalui Media Pembelajaran Digital dan Konvensional," *J. Inov. Pembelajaran di Sekol.*, vol. 5, no. 2, pp. 615–622, 2024, doi: 10.51874/jips.v5i2.293.
- [5] J. C. Trullàs, C. Blay, E. Sarri, and R. Pujol, "Effectiveness of problem-based learning methodology in undergraduate medical education: a scoping review," *BMC Med. Educ.*, vol. 22, no. 1, pp. 1–12, 2022, doi: 10.1186/s12909-022-03154-8.
- [6] L. Yu and Z. M. Zin, "The critical thinking-oriented adaptations of problem-based learning models: a systematic review," *Front. Educ.*, vol. 8, 2023, doi: 10.3389/educ.2023.1139987.
- [7] A. A. Dalila, S. Rahmah, W. Liliawati, and I. Kaniawati, "Effect of Differentiated Learning in Problem Based Learning on Cognitive Learning Outcomes of High School Students," *J. Penelit. Pendidik. IPA*, vol. 8, no. 4, pp. 1820–1826, 2022, doi: 10.29303/jppipa.v8i4.1839.
- [8] P. J. Lawrance, A. Moreira, and C. Santos, "Gamification To Improve Learners' Learning In Higher Education Paul," *Internet Latent Corpus J.*, vol. 11, no. 2, pp. 8–22, 2021.
- [9] N. Z. Yang, M. M. Yunus, and H. Hashim, "Beyond the Textbook: Enhancing Pupils' Grammar Learning Experience Through BookWidgets Online Platform," *Int. J. Acad. Res. Progress. Educ. Dev.*, vol. 13, no. 3, pp. 166–187, 2024, doi: 10.6007/ijarped/v13-i3/21512.
- [10] S. Pareek, "Gamification and Game-Based Learning Tools: A Review and utility for School Libraries Sarwesh," *Libr. Philos. Pract.*, 2024.
- [11] H. S. Marwah, Y. Suchyadi, and T. Mahajani, "Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Subtema Manusia dan Benda di Lingkungannya," *J. Soc. Stud. Arts, Humanit.*, vol. 1, no. 1, pp. 42–45, 2021, doi: 10.37905/aksara.5.1.39-46.2019.
- [12] B. Ariyani dan F. Kristin, "Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS SD," *J. IMIAH Pendidik. DAN PEMBELAJARAN*, vol. 5, no. 2, pp. 353–361, 2021, doi: 10.56916/bip.v2i2.514.
- [13] E. Triandini, Alfandra, and Reni, "Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Viii.4 Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Melalui Implementasi Penggunaan Media Book Widgets Di Smp Negeri 26 Palembang," *Pendas J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 10, no. 03, pp. 301–316, 2025, doi: 10.15797/concom.2019..23.009.
- [14] H. K. Sandi, Suryantoro, dan Kusiayah, "Penerapan Media Book Widgets untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IX H di SMPN 10 Malang," *Semin. Nas. PPG*

- UNIKAMA, vol. 2, no. 1, pp. 365–375, 2025.
- [15] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta. 2023.
- [16] N. A. Siregar, N. R. Harahap, and H. S. Harahap, “Hubungan Antara Pretest dan Posttest dengan Hasil Belajar Siswa Kelas Vii B di Mts Alwashliyah Pantai Cermin,” *Edunomika*, vol. 07, no. 01, 2023.
- [17] Nurhaswinda *et al.*, “Tutorial uji normalitas dan uji homogenitas dengan menggunakan aplikasi SPSS,” *J. Cahaya Nusantara*, vol. 1, no. 2, pp. 3093–8113, 2025, [Online]. Available: <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>
- [18] Nuryana dan Sunardin, “Pengaruh Strategi Ice Breaking Giving terhadap Motivasi Belajar Siswa,” *CJPE Cokroaminoto J. Prim. Educ.*, vol. 3, no. 2, pp. 80–86, 2020.
- [19] E. Purnomo, A. A. Zafi, and L. A. Wahid, “Transformasi Strategi Pembelajaran Pai di Ptkin Berbasis Model Pembelajaran Problem Based Learning Eko,” *J. Pendidik. Dasar*, vol. 6, no. 4, pp. 862–881, 2022.
- [20] A. N. Hidayah, “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Fikih Berbasis *BookWidgets* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI di MA Syi’ar Islam Maibit,” *Thesis*. 2024.