

Penerapan Media *Book Widgets* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IX H di SMPN 10 Malang

Hilma Karennina Sandi, Suryantoro, Kusiayah

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia
hpmila2233@gmail.com

Abstract: *The material on writing visual poster analysis reports in the Indonesian language subject is considered quite complex, as it contains many formal vocabulary words that are difficult for students to understand. Moreover, the lack of innovation in Indonesian language teaching methods also contributes to students' low academic performance in this subject. This study was conducted at SMPN 10 Malang with the aim of determining the effectiveness of using the BookWidget media in improving student learning outcomes. The research employed the Classroom Action Research (CAR) method, carried out in two cycles, each consisting of one meeting. The analysis results showed that the use of BookWidget media could enhance student learning outcomes, as evidenced by the increase in students' average scores before and after the intervention: pre-action (79.14), Cycle I (85.79), and Cycle II (80.83). In addition, student learning mastery also improved, namely: pre-action (48.28%), Cycle I (82.76%), and Cycle II (100%).*

Key Words: *Learning Outcomes; BookWidgets; Writing Poster Analysis Reports*

Abstrak: Materi mengenai penulisan laporan analisis visual poster dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dianggap cukup kompleks karena memuat banyak kosakata baku yang sulit dipahami oleh siswa. Ditambah lagi, kurangnya inovasi dalam metode pengajaran Bahasa Indonesia turut berkontribusi pada rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran ini. Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 10 Malang dengan tujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media BookWidget dalam meningkatkan hasil belajar. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research, yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari satu kali pertemuan. Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan media BookWidget dapat meningkatkan hasil belajar siswa, yang terlihat dari kenaikan rata-rata nilai siswa antara sebelum dan sesudah tindakan, yakni: pratindakan (79,14), siklus I (85,79), dan siklus II (80,83). Selain itu, ketuntasan belajar siswa juga mengalami peningkatan, yaitu: pratindakan (48,28%), siklus I (82,76%), dan siklus II (100%).

Kata kunci: Hasil Belajar; BookWidgets; Menulis Laporan Analisis Poster

Pendahuluan

Indonesia merupakan Negara yang memiliki tujuan mencerdaskan anak bangsa. Salah satu upaya untuk mencerdaskan anak bangsa yaitu melalui pendidikan. Pendidikan sendiri memiliki arti yang dimana bukan hanya sekedar kegiatan proses mengajar, melainkan pendidikan juga bisa diartikan sebagai proses transfer ilmu dan pembentukan pribadi siswa untuk menjadi lebih baik dengan segala aspek yang dicakupinya. Pendidikan merupakan makanan pokok untuk mendapatkan kesempurnaan dan keseimbangan dalam perkembangan individu bagi masyarakat (Nurkholis, 2013). Masalah yang dihadapi dunia pendidikan salah satunya adalah lemahnya inovasi dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia dimana seorang guru dituntut mampu menciptakan perubahan pembelajaran yang

sesuai dengan karakteristik peserta didik dalam mendukung hasil belajar siswa (König, 2021). Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi Menulis Laporan Analisis Visual Poster, dibutuhkan keberagaman media pembelajaran agar siswa dapat lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Materi ini cukup kompleks, terutama karena berkaitan dengan keterampilan menganalisis dan menulis, sehingga penggunaan buku teks semata kurang efektif. Minimnya inovasi dalam proses pembelajaran dan terbatasnya variasi media yang digunakan membuat siswa menjadi kurang tertarik, karena materi bersifat abstrak dan sulit dipahami tanpa bantuan media yang dapat mengkonkretkan konsep (Jayathirtha, 2019).

Media pembelajaran sendiri merupakan sarana atau alat yang berfungsi sebagai perantara antara guru sebagai penyampai informasi dan siswa sebagai penerima informasi. Tujuan utamanya adalah untuk merangsang motivasi siswa agar aktif dan terlibat secara menyeluruh dalam proses belajar (Hasan et al., 2021). Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, media yang digunakan dapat berupa media nyata maupun berbasis digital. Media digital dinilai lebih menarik dan efisien karena mampu memadukan berbagai elemen visual dan audio seperti warna, gambar, video, suara, dan musik (Pranoto, 2019). Salah satu contoh media digital adalah BookWidget, sebuah media berbasis web yang menyediakan berbagai fitur interaktif untuk mendukung pembelajaran (Aravindakshan, 2019).

Menurut Miarso (2009), keunggulan utama media pembelajaran interaktif adalah kemampuannya untuk mendorong siswa tidak hanya sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai peserta aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media semacam ini diharapkan dapat merangsang keterlibatan siswa secara langsung, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dan meningkatkan hasil belajar.

Hasil belajar menjadi tolok ukur penting dalam menilai keberhasilan siswa setelah mengikuti proses pendidikan. Ahmadiyanto (2016) menyebutkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengalami proses belajar. Di SMPN 10 Malang, standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) ditetapkan sebesar 85. Namun, kenyataannya masih banyak siswa yang belum mencapai standar tersebut. Hal ini mendorong guru untuk terus mencari cara agar hasil belajar siswa bisa meningkat, salah satunya melalui peningkatan kualitas media pembelajaran (Jack, 2018; Syawaluddin, 2020). Keberhasilan siswa, baik secara individu maupun kelompok, sangat bergantung pada perencanaan yang matang dari guru, kemampuan mengajar, serta kreativitas dalam menyajikan media yang mampu membantu siswa memahami dan mengingat materi dengan lebih baik.

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa di SMPN 10 Malang, pembelajaran masih berfokus pada guru, dengan metode penyampaian materi melalui presentasi powerpoint tanpa melibatkan siswa secara aktif. Media interaktif belum banyak digunakan (Knitza, 2020), padahal kurikulum merdeka menekankan pentingnya pembelajaran yang menyenangkan dan berpusat pada siswa. Kurangnya interaksi dalam pembelajaran menyebabkan menurunnya motivasi belajar yang berdampak langsung pada rendahnya hasil belajar. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran interaktif menjadi solusi untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, tidak sekadar menghafal informasi (Ivanov, 2018). Media ini juga memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata karena siswa dapat berinteraksi langsung dengannya.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Nugraha et al. (2021) menunjukkan bahwa penggunaan BookWidget dalam pembelajaran PAI secara daring mampu meningkatkan kehadiran serta hasil belajar siswa selama masa pandemi COVID-19. Fitur puzzle yang digunakan dalam penelitian tersebut berhasil meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Ijudin, 2022).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Media BookWidgets Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IX-H Di SMPN 10 Malang.”

Metode

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research (CAR), yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas serta mengatasi permasalahan yang dihadapi siswa, sehingga dapat terjadi peningkatan dalam hasil belajar. Penelitian ini terdiri dari dua siklus, di mana setiap siklus mencakup empat tahap, yaitu: perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting). Setiap siklus dilakukan dalam dua pertemuan tatap muka. Fokus pembelajaran dalam penelitian ini adalah pada materi sistem reproduksi, dengan materi sistem koordinasi sebagai prasyarat yang harus dipahami terlebih dahulu. Nilai awal yang digunakan sebagai acuan sebelum tindakan diberikan merupakan hasil dari tes tertulis pada topik sistem koordinasi.

Populasi

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IX H SMPN 10 Malang Tahun Pelajaran 2024/2025 yang berjumlah 29 siswa yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan. Sedangkan observer yang terlibat dalam penelitian ini adalah rekan mahasiswa PPG Prajabatan Universitas PGRI Kanjuruhan Malang yaitu Ana Leyliana.

Teknik Analisis Data

Keberhasilan penelitian ini diukur dari peningkatan pemahaman belajar siswa, yang tercermin melalui peningkatan hasil belajar setelah diterapkannya media pembelajaran Bookwidget. Ukuran keberhasilan didasarkan pada tingkat ketuntasan belajar, di mana siswa dianggap tuntas jika memperoleh nilai minimal 85. Penelitian ini dinyatakan berhasil apabila rata-rata nilai tes pada setiap siklus mencapai minimal 85 dan ketuntasan belajar secara klasikal mencapai minimal 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

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

Apabila tindakan pada tahap pertama belum mencapai keberhasilan, maka akan dilanjutkan ke tahap tindakan berikutnya hingga kemampuan siswa mencapai target yang telah ditetapkan peneliti, yaitu ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 85% dengan rata-rata nilai minimal 80.

Hasil dan Pembahasan

Pada kondisi awal, rendahnya hasil belajar siswa serta kurangnya partisipasi aktif mereka dalam proses pembelajaran menjadi acuan utama dalam pelaksanaan penelitian ini. Di bawah ini disajikan tabel nilai hasil belajar pada siklus I.

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa pada prasiklus

No	Uraian	Nilai
1	Nilai Terendah	75
2	Nilai Tertinggi	86
3	Nilai Rata-rata	79,14%
4	Rentang Nilai	11
5	Banyaknya Siswa Tuntas	14
6	Ketuntasan Klasikal	48,28%

Berdasarkan tabel 1 diatas dapat disimpulkan bahwa:

- Sebelum penggunaan media pembelajaran diterapkan, nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 86, sementara nilai terendah adalah 75. Dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 85, terdapat 14 siswa yang mencapai ketuntasan dan 5 siswa yang belum tuntas (Purnama, 2020).
- Pola pembelajaran yang digunakan sebelumnya cenderung tidak melibatkan media pembelajaran interaktif. Guru lebih banyak menggunakan metode ceramah tanpa mengikutsertakan siswa dalam kegiatan diskusi.

A. Hasil Penelitian dan Pembahasan pada Prasiklus Siklus I terdapat beberapa kegiatan yaitu:

- Pada tahap ini disusun jadwal pelaksanaan pembelajaran di kelas yang akan dijadikan lokasi penelitian. Peneliti juga menyusun perangkat pembelajaran serta merancang media pembelajaran berupa poster.

2. Pada tahap prasiklus, pembelajaran dilakukan satu kali tatap muka dengan durasi 2x40 menit, tepatnya pada hari Selasa, 26 Februari 2025. Guru melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah disusun, yaitu menggunakan media pembelajaran. Kegiatan pembelajaran terdiri dari tiga tahap: pembukaan, inti (dengan pembagian siswa ke dalam enam kelompok), dan penutupan.
3. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Fokus pengamatan adalah aktivitas siswa dan guru selama pembelajaran materi menulis laporan hasil analisis visual poster, di mana setiap kelompok diberikan satu poster yang sama. Observasi dilakukan oleh Ana Leyliana, rekan mahasiswa PPG Prajabatan. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa siswa kurang antusias saat media pembelajaran dibagikan. Beberapa siswa terlihat tidak fokus dan justru berbincang dengan kelompok lain. Ketertarikan siswa terhadap media yang diberikan melalui gadget juga tergolong rendah. Setiap kelompok hanya menggunakan satu perangkat handphone guna menghindari penyalahgunaan. Guru juga berkeliling untuk memberikan bimbingan kepada kelompok yang mengalami kesulitan. Namun demikian, hasil belajar siswa belum mencapai indikator keberhasilan karena ketuntasan klasikal baru mencapai 13%.

Setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran dan post tes sesuai dengan modul ajar pada prasiklus, diperoleh nilai tes pada pokok bahasan disajikan dalam tabel berikut (Nurhayani, 2020; Tirapelle, 2023):

Tabel 2. Nilai Siswa pada Siklus I

No	Uraian	Nilai
1	Nilai Terendah	82
2	Nilai Tertinggi	88
3	Nilai Rata-rata	85,79
4	Rentang Nilai	82
5	Banyaknya Siswa Tuntas	26
6	Ketuntasan Klasikal	82,76%

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

- a. Nilai tertinggi yang dicapai adalah 88 dan nilai terendah 82 dengan nilai rata-rata 85,5. Nilai rata-rata mengalami peningkatan dibandingkan dengan nilai tes sebelum penelitian.
- b. Siswa yang tuntas sebanyak 24 siswa (82,76 %) atau meningkat dibandingkan dengan jumlah siswa yang tuntas pada hasil tes sebelum dilakukan penelitian. Sedangkan siswa yang tidak tuntas sebanyak 5 anak (13,79 %). 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 BookWidget dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran pada siklus I.
- 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 Bookwidget (Puzzle Games), lembar observasi serta evaluasi. Pembelajaran pada siklus II ini dilaksanakan dalam 1 kali pertemuan dengan waktu 80 menit tiap pertemuan. Pada pertemuan kali ini siswa tetap mempelajari materi yang sama seperti siklus 1. 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

Setelah guru mengevaluasi kekurangan saat pembelajaran pada siklus I, guru melaksanakan siklus II dengan materi yang sama seperti siklus 1. Kemudian siswa diminta untuk berdiskusi dengan teman sekelompoknya dengan menggunakan lembar kerjasiswa (LKPD) yang sudah memuat media pembelajaran BookWidget. 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 puzzle games 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 29 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 seperti disajikan dalam tabel berikut: Tabel 3. Nilai Siswa pada Siklus II

No	Uraian	Nilai
1	Nilai Terendah	85
2	Nilai Tertinggi	92

3	Nilai Rata-rata	86,83
4	Rentang Nilai	7
5	Banyaknya Siswa Tuntas	29
6	Ketuntasan Klasikal	100%

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

- Nilai tertinggi yang dicapai adalah 92 dan nilai terendah 85 dengan nilai rata-rata 80,52. Terjadi peningkatan nilai rata-rata.
- Siswa yang tuntas (mendapatkan nilai > 75) sebanyak 29 siswa (100 %) dibandingkan dengan siswa yang tuntas pada siklus I. Sedangkan jumlah siswa yang tidak tuntas pada pembelajaran siklus II sebanyak 0 siswa.
- Penggunaan waktu sudah sesuai dengan yang direncanakan dalam modul ajar pada siklus II.
- Motivasi dan keaktifan siswa terlihat lebih hidup dari pada siklus I.

Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran BookWidget dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar sehingga hasil belajar bahasa Indonesia pada pokok bahasan menulis laporan analisis visual poster. 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 = observer1 (peneliti)

P2 = observer2 (kolaborator)

1 = sangat kurang

3 = cukup

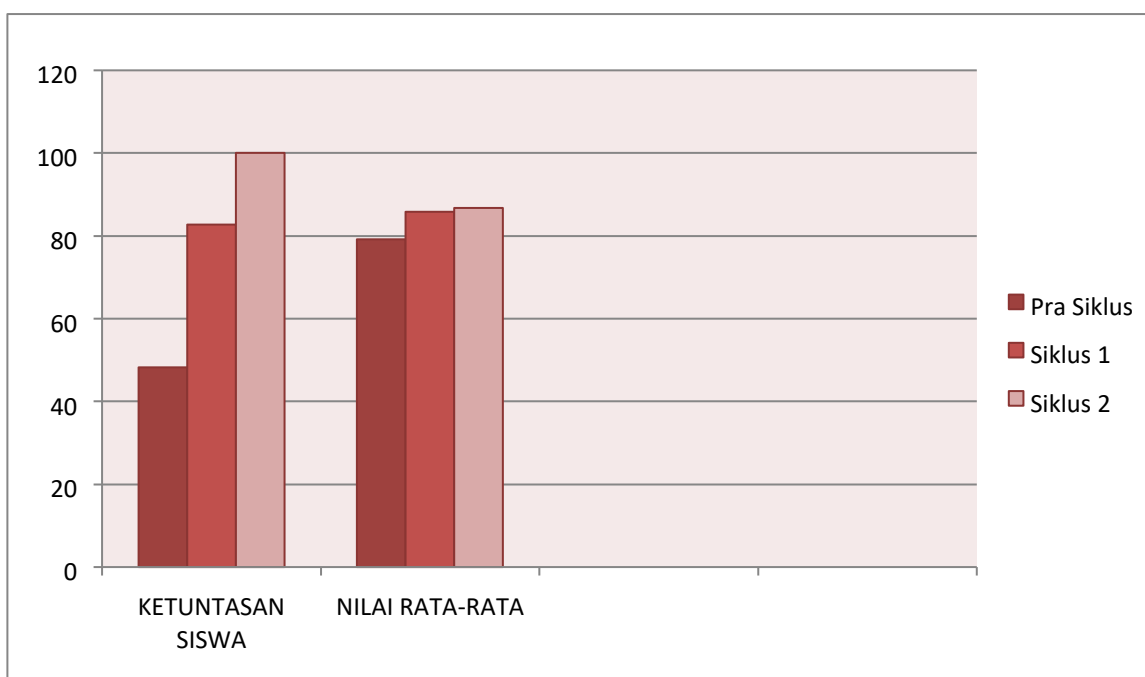
5 = sangat baik

2= kurang

4 = baik

Untuk mengetahui lebih jelas hasil dari penelitian tindakan kelas ini dari pratindakan dan setelah tindakan menggunakan media BookWidget, bisa dilihat dari grafik berikut ini:

Grafik1. Nilai Ketuntasan dan Rata-rata Nilai Siswa



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

Tabel 5. Respon Siswa Terhadap Pembelajaran Menggunakan Media BookWidget

No	Uraian	SS(%)	S(%)	KS(%)	TS(%)
1	Saya suka belajar bahasa indonesia	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>BookWidget: PuzzleGame</i>)	39,4	51,5	9,1	0
4	Media (<i>BookWidget: PuzzleGame</i>) membuat saya semangat belajar bahasa indonesia.	36,4	57,4	7	0
5	Media (<i>BookWidget: PuzzleGame</i>) membantu saya mudah memahami materi biologi	42,4	48,5	9,1	0

6	Media (<i>BookWidget</i> : Puzzle Game) membuat kegiatan diskusi lebih menyenangkan	36,4	57,4	7	0
7	Media (<i>BookWidget</i> : Puzzle Game) 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 diatas secara umum siswa menyukai jika guru menggunakan media pembelajaran dalam mengajar khususnya media *BookWidget* 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.

Kesimpulan

Dari hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan selama 2 siklus, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media *BookWidget*, memiliki dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa yang ditandai dengan peningkatan nilai rata-rata siswa dari pratindakan dan sesudah tindakan, yaitu pra(79,14), siklus I (85,79), dan siklus II (86,83). Serta adanya peningkatan ketuntasan belajar siswa pratindakan dan sesudah tindakan yaitu: pra (48,28 %), siklus I (82,76 %), dan siklus II (100 %).

Selain itu, berdasarkan hasil angket menunjukkan bahwa rata-rata siswa menyatakan bahwa mereka tertarik dengan media pembelajaran *BookWidget* 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 toIncrease Reading Interest in Elementary School. *Proceedings - 2022 2nd International Conference on Information Technology and Education, ICITE and E 2022*, 414–419. <https://doi.org/10.1109/ICITE54466.2022.9759878>
- Aravindakshan,M.S. (2019). Desig ning 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 effort 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 module in rheumatology: Innovative elective course increases student interest in the discipline of rheumatology. *Zeitschrift Für 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.