



PENGARUH MEDIA *HEYZINE FLIPBOOK* BERBASIS KOMIK TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPAS MATERI AKU DAN KEBUTUHANKU DI KELAS IV SDN 1 SUKA DAMAI

Dira permata sari^{1*}, Muhsana El Cintami Lanos², Ida Suryani³

^{1*,2,3} Universitas PGRI Palembang

*Email: dirapermatasari@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i3.5068>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *heyzine flipbook* berbasis komik terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran ipas pada materi aku dan kebutuhanku kelas IV SDN1 Suka Damai. Populasi pada penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 40 siswa dan sampelnya terdiri dari 2 kelas yaitu kelas eksperimen berjumlah 20 siswa dan kelas kontrol berjumlah 20 siswa, soal tes pada kelas eksperimen dan kontrol. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan jenis desain quasi eksperimental dengan bentuk pretest-posttest nonequivalent control group design. Hasil penelitian ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis diperoleh nilai sig (2-tailed) adalah 0,001 yang berarti sig (2-tailed) kurang dari 0,05 (<0,05) artinya terdapat nilai signifikan. Kemudian untuk nilai uji t_{hitung} 3,782 t_{tabel} 2,101 berdasarkan kriteria pengujian hipotesis jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya Ada pengaruh penggunaan media *heyzine flipbook* berbasis komik terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran ipas pada materi aku dan kebutuhanku kelas IV SDN1 Suka Damai.

Kata Kunci: *Heyzine Flipbook* Berbasis Komik, Aku dan Kebutuhanku, Hasil Belajar.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan sekolah dasar (SD) merupakan fondasi awal yang krusial untuk mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik anak. Pada jenjang ini, siswa mulai membangun kemampuan berpikir dasar dan keterampilan sosial. Oleh karena itu, pembelajaran harus dirancang optimal dan adaptif, salah satunya melalui implementasi Kurikulum Merdeka yang memberikan fleksibilitas bagi sekolah dalam menyesuaikan strategi belajar dengan karakteristik siswa (Mustadi, 2020, p.1)

Dalam Kurikulum Merdeka, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) digabungkan untuk membangun literasi sains dan keterampilan berpikir ilmiah sejak dini. Melalui IPAS, siswa diajak mengamati dan mengeksplorasi fenomena alam serta sosial di sekitar mereka secara terpadu. Hal ini menjadi modal penting sebelum mereka menghadapi materi yang lebih kompleks di jenjang pendidikan berikutnya (Anggraena et al., 2022).

Untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal, peran media pembelajaran menjadi sangat penting. Media berfungsi sebagai alat perantara yang konkret untuk menyampaikan materi, mempermudah pemahaman konsep baru, mencegah miskonsepsi, serta meningkatkan motivasi belajar siswa agar proses interaksi menjadi lebih menarik dan aktif (Heryana, 2023, p.6).

Salah satu inovasi media digital yang relevan adalah *Heyzine Flipbook*. Aplikasi ini mampu mengubah dokumen PDF menjadi buku atau komik digital interaktif dengan efek membalik halaman layaknya buku fisik. Berdasarkan teori pembelajaran multimedia, tampilan visual yang interaktif ini dapat memperkuat memori jangka panjang siswa. Heyzine Flipbook juga dilengkapi berbagai fitur unggulan, seperti:

- Integrasi multimedia (video, audio, gambar, dan tautan interaktif).



- Tampilan responsif yang ramah di berbagai perangkat (laptop, tablet, *smartphone*).
- Kemudahan akses, baik secara daring (melalui tautan/QR code) maupun luring (*offline*) (Luwilmi Sahefal, 2024)

Di sisi lain, media komik yang mengombinasikan rangkaian gambar dan simbol terbukti efektif merangsang imajinasi, kreativitas, dan kemandirian belajar. Komik mampu menyederhanakan materi yang rumit, menarik perhatian visual siswa, dan meningkatkan aktivitas belajar secara signifikan (Ester Reni Sawitri, 2023)

Berdasarkan observasi dan wawancara di Kelas IV SD 1 Suka Damai, ditemukan masalah dalam pembelajaran IPAS. Siswa merasa jenuh dan kesulitan memahami materi "*Aku dan Kebutuhanku*", khususnya dalam membedakan kebutuhan primer, sekunder, dan tersier. Hal ini disebabkan oleh dominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks tanpa media inovatif. Akibatnya, hasil belajar siswa rendah dan banyak yang tidak mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sebesar 75.

Sebagai solusi, penggunaan ***Heyzine Flipbook* berbasis komik** dinilai sangat efektif. Media komunikasi visual digital ini dapat menstimulasi daya pikir siswa melalui sajian materi bergambar yang interaktif sehingga mereka tidak bosan. Penelitian terdahulu juga membuktikan bahwa media ini efisien dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Atas dasar itulah, peneliti tertarik melakukan penelitian berjudul "**Pengaruh Media *Heyzine Flipbook* Berbasis Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Materi *Aku dan Kebutuhanku* Di Kelas IV SDN 1 Suka Damai**".

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian kuantitatif eksperimen ini menggunakan desain ***Quasi Experimental (Nonequivalent Control Group Design)*** pada independent sampel test untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran digital *Heyzine Flipbook* berbasis komik (Variabel Bebas/X) terhadap hasil belajar IPAS siswa (Variabel Terikat/Y) pada materi "*Aku dan Kebutuhanku*".

Tempat, Waktu, dan Subjek Penelitian

- **Tempat:** SDN 1 Suka Damai, Kabupaten Ogan Komering Ilir, Sumatra Selatan.
- **Waktu:** Semester genap (Februari–April) Tahun Ajaran 2025/2026.
- **Populasi & Sampel:** Seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 40 orang. Sampel dibagi menjadi dua kelompok non-acak: Kelas IV A (20 siswa) sebagai **kelas kontrol** (pembelajaran konvensional) dan Kelas IV B (20 siswa) sebagai **kelas eksperimen** (menggunakan *Heyzine Flipbook* berbasis komik).

Rancangan Perlakuan & Pengumpulan Data

Prosedur penelitian dibagi menjadi tiga tahapan utama:

1. **Pretest:** Tes awal untuk mengukur kemampuan dasar yang setara pada kedua kelas.
2. **Treatment:** Pemberian perlakuan pembelajaran IPAS, di mana kelas eksperimen menggunakan media komik digital *Heyzine*, sedangkan kelas kontrol tidak.
3. **Posttest:** Tes akhir untuk mengukur hasil belajar setelah perlakuan.

Data dikumpulkan melalui **dokumentasi** (profil sekolah, foto, video) dan **instrumen tes** berupa 10 soal pilihan ganda mengenai materi jenis-jenis kebutuhan (primer, sekunder, tersier) dan skala prioritas.

Validasi Instrumen & Teknik Analisis Data

- **Uji Validitas & Reliabilitas:** Berdasarkan uji coba lewat aplikasi SPSS 2026 terhadap 15 siswa, ke-10 butir soal dinyatakan valid dan memiliki reliabilitas yang tinggi dengan nilai 0,772.
- **Analisis Data:** Pengolahan data statistik menggunakan **Uji Normalitas** (*Kolmogorov-Smirnov*) untuk melihat sebaran data dan **Uji Homogenitas** (*Levene's Test*) untuk memastikan kesamaan varians kelompok.

Uji Hipotesis: Pengujian menggunakan uji-t untuk menarik kesimpulan. Adanya pengaruh signifikan dari penggunaan media *Heyzine Flipbook* berbasis komik terhadap peningkatan hasil belajar siswa.



3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Perencanaan Penelitian

Tahap perencanaan merupakan langkah awal yang dilakukan peneliti sebelum melaksanakan penelitian di SDN 1 Suka Damai pada semester genap tahun ajaran 2026/2027. Waktu pelaksanaan penelitian utama dijadwalkan pada tanggal 15 April sampai dengan 21 April 2026.

Beberapa persiapan krusial yang dilakukan oleh peneliti meliputi:

- **Studi Pendahuluan:** Melakukan observasi awal secara langsung ke SDN 1 Suka Damai.
- **Perizinan Administratif:** Mengurus surat izin penelitian secara hierarkis, dimulai dari Universitas PGRI Palembang, Badan Kesatuan Bangsa dan Politik (Kesbangpol) Palembang, Kesbangpol Ogan Komering Ilir, hingga Dinas Pendidikan Ogan Komering Ilir.
- **Penyusunan Perangkat Pembelajaran:** Menyusun Modul Pembelajaran, instrumen tes berupa soal pilihan ganda pada mata pelajaran IPAS, serta mengembangkan Media *Heyzine Flipbook* Berbasis Komik.

Validasi dan Uji Coba Instrumen

Sebelum diaplikasikan pada sampel penelitian, seluruh perangkat dan instrumen wajib melalui tahap uji kelayakan:

- **Validator Ahli:** Validasi media dan materi dilakukan oleh dosen Universitas PGRI Palembang (Bapak Dr. Muhamad Idris, M.Pd.) serta wali kelas IV SDN 1 Suka Damai (Ibu Meliyah, S.Pd.).
- **Uji Coba Lapangan:** Instrumen diujicobakan kepada 15 siswa kelas IVA SDN 1 Suka Damai (di luar sampel penelitian utama).
- **Jumlah Soal:** Dari 20 soal pilihan ganda yang dirancang, dilakukan seleksi dan analisis uji validitas serta reliabilitas. Hasil pengujian menunjukkan terdapat **10 butir soal yang valid** dan memiliki tingkat reliabilitas tinggi, sehingga layak digunakan untuk tes *pretest* dan *posttest* pada sampel penelitian.

Desain Eksperimen

Penelitian ini menggunakan metode *Quasi Experiment* (Eksperimen Semu) yang melibatkan dua kelas sebagai sampel (total 40 siswa), yaitu:

1. **Kelas Eksperimen (Kelas IVB, N = 20):** Diberikan perlakuan (*treatment*) menggunakan media *Heyzine Flipbook* Berbasis Komik dibantu layar interaktif/proyektor.
2. **Kelas Kontrol (Kelas IVA, N = 20):** Tidak diberi perlakuan digital, pembelajaran menggunakan buku teks konvensional dengan metode ceramah.

Penelitian dilakukan sebanyak 6 kali pertemuan (masing-masing kelas mendapatkan 3 kali pertemuan) dengan rincian jadwal sebagai berikut:

Tabel 1. Jadwal Pelaksanaan Penelitian

Kelas	Hari, Tanggal	Waktu	Keterangan Kegiatan
Eksperimen (IVB)	Senin, 13 April 2026	08.00 - 09.00	Pelaksanaan tes awal (<i>pretest</i>)
	Selasa, 14 April 2026	08.00 - 09.00	Pemberian <i>treatment</i> (Materi "Aku dan Kebutuhanku" dengan Media <i>Heyzine Flipbook</i> Berbasis Komik)
	Rabu, 15 April 2026	08.00 - 09.00	Pelaksanaan tes akhir (<i>posttest</i>)
Kontrol (IVA)	Kamis, 16 April 2026	08.00 - 09.00	Pelaksanaan tes awal (<i>pretest</i>)
	Jumat, 17 April 2026	08.00 - 09.00	Proses pembelajaran (Materi "Aku dan Kebutuhanku" menggunakan metode ceramah & buku paket)
	Sabtu, 18 April 2026	08.00 - 09.00	Pelaksanaan tes akhir (<i>posttest</i>)

Deskripsi Pelaksanaan per Kelas

- **Kelas Eksperimen (IVB):** Pertemuan pertama diawali dengan *pretest* 10 soal IPAS Bab 7. Pertemuan kedua materi disampaikan lewat komik digital *flipbook* proyektor; siswa menunjukkan antusiasme tinggi dan respons interaktif yang sangat baik. Pertemuan ketiga ditutup dengan *posttest*.



- **Kelas Kontrol (IVA):** Pertemuan pertama diawali doa, pengenalan, dan pengerjaan *pretest*. Pertemuan kedua menggunakan buku paket dan ceramah konvensional tanpa media interaktif. Pertemuan ketiga diakhiri dengan evaluasi melalui *posttest*.

Data Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan pelaksanaan yang telah peneliti lakukan, penelitian ini dimulai dengan melakukan validasi 2 validator, dari 20 soal yang didapatkan 10 soal yang diuji cobakan di 15 siswa SDN 1 Suka Damai. Setelah instrumen diuji cobakan di siswa sehingga dapat disimpulkan bahwa uji coba menunjukkan dari 10 soal tersebut dinyatakan valid dengan memperoleh hasil realibilitas yang tinggi. Soal juga dapat tergolong yang baik. Setelah melakukan validasi terhadap soal, kemudian 10 soal tersebut dibagikan kepada siswa yang berjumlah 40 siswa responden, yang terdiri dari kelas IVA sebagai kelas kontrol dan IV.B sebagai kelas eksperimen. Soal tersebut digunakan untuk mengetahui kondisi awal siswa sebelum dilakukan *treatment* dan juga sesudah melakukan *treatment* dengan menggunakan media *Heyzine Flipbook* Berbasis Komik. Berikut hasil perolehan nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2. Hasil Pretest Dan Posttest Kelas Eksperimen

No.	Nama	Kelas Eksperimen		No.	Nama	Kelas Eksperimen	
		Nilai Pretest	Nilai Postesst			Nilai Pretest	Nilai Posttest
1	AK	60	100	11	MA	40	80
2	DA	50	70	12	MI	60	70
3	FS	60	70	13	MU	60	90
4	FA	70	80	14	NB	70	80
5	HS	80	90	15	RU	40	80
6	KP	40	80	16	RM	40	80
7	MA	80	90	17	RD	30	60
8	MR	40	70	18	RM	50	80
9	MP	40	70	19	SA	60	100
10	Mraz	30	80	20	U	50	60
Jumlah Pretest 1.050		Jumlah Posttest 1.580					
Rata-rata Pretest 52,5		Rata- rata Posttest 79					

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa untuk hasil tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) pada kelas eksperimen mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan (*treatment*). Nilai terendah pada tes awal (*pretest*) yaitu 30 dan tertinggi 80, adapun siswa mendapatkan nilai 30 ada 2 (10%), 40 ada 6 (30%), 50 ada 3 (15%), 60 ada 5 (25%), 70 ada 2 (20%), dan 80 ada 2 (10%). Sedangkan untuk nilai terendah pada tes akhir (*posttest*) yaitu 60 dan nilai tertinggi yaitu 100, adapun siswa mendapatkan nilai 60 ada 2 (10%), 70 ada 5 (20%), 80 ada 8 (40%), 90 ada 3 (15%), dan 100 ada 2(10%).

Tabel 3. Hasil Pretest Dan Posttest Kelas Kontrol

No.	Nama	Kelas Kontrol		No.	Nama	Kelas Kontrol	
		Nilai Pretest	Nilai Postesst			Nilai Pretest	Nilai Posttest
1	AW	40	70	11	RS	60	70
2	AS	40	70	12	MR	50	50
3	AP	30	60	13	PR	70	80
4	BA	50	80	14	RA	30	60
5	DS	30	40	15	RB	40	70
6	MA	40	50	16	RC	40	40
7	MH	50	60	17	RM	60	60



8	MP	70	90	18	SP	30	50
9	MS	40	40	19	TA	70	70
10	MT	80	90	20	PS	50	60
Jumlah Pretest 970				Jumlah Posttest 1.270			
Rata-rata Pretest 48,5				Rata-rata Posttest 63,5			

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa untuk hasil tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) pada kelas kontrol mengalami peningkatan nilai terendah pada tes awal (*pretest*) yaitu 30 dan nilai tertinggi 80, adapun nilai siswa mendapatkan 30 ada 4 (20%), 40 ada 6 (30%), 50 ada 4 (20%), 60 ada 2 (10%), 70 ada 3 (15%), dan 80 ada 1 (5%). Sedangkan untuk nilai terendah pada tes akhir (*posttest*) yaitu 40 dan nilai tertinggi yaitu 90, adapun nilai siswa mendapatkan 40 ada 3 (15%), 50 ada 3 (15%), 60 ada 4 (20%), 70 ada 5 (25%), 80 ada 2 (10%), dan 90 ada 2 (10%).

Analisis Data

Analisis data pada penelitian ini diukur dengan bantuan SPSS versi 26, hal tersebut dilakukan untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak normal. Analisis data ini terdiri dari tiga bagian yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

Uji Normalitas

Uji normalitas adalah uji yang dilakukan sebelum uji homogenitas dan uji potesis, uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data tersebut sendistribusi normal atau tidak. Uji normalistas pada penelitian ini dilakukan dengan bantuan SPSS versi 26 yaitu uji Shapiro-Wilk. Data bisa dikatakan berdistribusi normal jika signifikan $>\alpha$ ($\alpha = 0,05$). Hasil perhitungan uji normalitas data pretest dan posttest kedua kelas dinyatakan dalam tabel berikut ini:

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk

Jenis Tes	Kelas	Shapiro-Wilk			Keterangan
		statistic	df	Sig	
Pretest	IVA (Kontrol)	0,903	20	0,407	Normal
	IVB (Eksperimen)	0,939	20	0,230	Normal
Posttest	IVA (Kontrol)	0,924	20	0,121	Normal
	IVB (Eksperimen)	0,921	20	0,102	Normal

Sumber: Output SPSS (2026)

Berdasarkan tabel tabel 4.3 dapat diketahui nilai signifikansi untuk hasil pretest untuk kelas kontrol sebesar $0,407 > 0,05$ dan untuk kelas eksperimen sebesar $0,230 > 0,05$ sementara hasil posttest kelas kontrol $0,121 > 0,05$ dan kelas eksperimen $0,102 > 0,05$ sehingga hasil pretest dan posttest penelitian ini dapat dikatakan normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas pretest dan posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen menggunakan uji Levene, dengan bantuan SPSS versi 26. Dalam uji homogenitas data bisa dikatakan homogen jika nilai signifikansi $>0,05$ dan data tersebut dikatakan tidak homogen jika signifikansi $<0,05$. Untuk selengkapnya perhitungan uji homogenitas tersebut tertara pada tabel berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas Levene

Levene Statistic	df1	df2	Sig.	Keterangan
1.404	3	76	0,248	Homogen
1.247	3	76	0,299	Homogen
1.247	3	74.202	0,299	Homogen
1.363	3	76	0,261	Homogen

(Sumber : Output SPSS 2026)

Dari hasi uji homogenitas yang terlampir pada tabel 4.4 dapat diketahui bahwa signifikansi nya pada tabel pertama pertama sebesar 0,248 tabel kedua 0,299 tabel ketiga 0,299 dan tabel terakhir 0,261 dengan $> 0,05$. Dengan demikian nilai tersebut sesuai dengan uji persyaratan terlihat bahwa data yang dianalisis homogen.



Pengujian Hipotesis

Setelah data yang diperoleh berdistribusi normal dan homogen maka tahap selanjutnya peneliti menganalisis data menggunakan uji-t dua sampel bebas (independent sample t-test) untuk menguji perbedaan rata-rata dua kelompok yang saling bebas. Klasifikasi pengujian hipotesis jika H_0 ditolak dan H_a diterima pada taraf $\alpha = 0,05$, jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$. Sebaliknya jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ berarti H_0 diterima dan H_a ditolak. Hasil perhitungan uji hipotesis dapat dilihat di tabel di bawah ini:

Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis Independent Sampel T Test

Statistik	Uji t Posttest		Keterangan
	Kontrol	Esperimen	
N	20	20	t_{hitung} adalah sebesar 3,782 > 2,101 sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a di terima dan H_0 diolak.
Rata-rata	63,5	79	
A	0,05		
Sig (2- tailed)	0,001		
t_{hitung}	3,782		
t_{tabel}	2,101		

(Sumber : Output SPSS 2026)

Dari tabel 6 dapat diketahui hasil uji t pada kelas kontrol yang berjumlah 20 siswa dengan rata-rata posttest sebesar 63,5 dan kelas eksperimen yang berjumlah 20 siswa dengan rata-rata posttest sebesar 79. Nilai Sig. 2-tailed sebesar 0,001 sementara nilai t_{hitung} (3,782) > t_{tabel} (2,101), sehingga dapat disimpulkan dilihat dari $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak, yang artinya adanya pengaruh penggunaan media *Heyzine Flipbook* Berbasis Komik terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada materi aki dan kebutuhanku pada mata pelajaran IPAS.

Kesimpulan Uji Hipotesis:

Karena nilai signifikan $0,001 < 0,05$ atau $t_{hitung} = 3,782 > t_{tabel} = 2,101$ maka disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *Heyzine Flipbook* Berbasis Komik terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV di SDN 1 Suka Damai.

Pembahasan dan Komparasi Penelitian Relevan

Peningkatan hasil belajar yang signifikan di kelas eksperimen membuktikan bahwa integrasi media komik digital interaktif mampu mengubah atmosfer kelas menjadi lebih kondusif dan meningkatkan retensi pemahaman siswa. Hasil temuan ini diperkuat oleh beberapa penelitian terdahulu yang relevan:

1. **Andini, Rabitan, & Kaunang (2024):** Meneliti pengaruh *Flipbook Maker* di SD Inpres Melayang. Hasilnya menunjukkan perbedaan rata-rata kelas eksperimen yang signifikan (39,04) dibandingkan kelas kontrol (23,16).
2. **Yuda, Setyowati, & Fatmawati (2025):** Meneliti pengaruh E-Komik *Flipbook* di SDN 03 Sungai Raya. Penelitian tersebut mencatat nilai rata-rata kelas eksperimen mencapai 77,24 unggul dari kelas kontrol sebesar 62,93.
3. **Anggraeni et al. (2023):** Meneliti model *Discovery Learning* berbantuan Komik Digital *Flipbook* yang juga membuktikan efektivitas media tersebut dalam mendongkrak capaian hasil belajar siswa di sekolah dasar.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SDN1 Suka Damai dan didukung oleh data yang telah dianalisis terlihat bahwa rata-rata nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda. Rata-rata nilai pretest dan posttest kelas eksperimen adalah 52,5 dan 79, sedangkan nilai rata-rata pretest dan posttest kelas kontrol adalah 48,5 dan 63,5. Sehingga terlihat bahwa rata-rata nilai posttest kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata nilai kontrol. Berdasarkan nilai uji hipotesis data hasil posttest siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh $t_{hitung} = 3,782$ $t_{tabel} = 2,101$ dengan demikian dapat disimpulkan jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima dan dinyatakan bahwasanya ada pengaruh penggunaan media *heyzine flipbook* berbasis komik terhadap



hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS materi aku dan kebutuhanku di kelas IV SDN 1 Suka Damai.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, S. M. (2023). *Inovasi Media Pembelajaran Untuk Mata Pelajaran IPAS*. Cahya Ghani Recovery.
- Agist.Hasanah, Pengintegrasian Kurikulum Mardeka Dalam Pembelajaran IPAS: Upaya Memaksimalkan Pemahaman Siswa Tentang Budaya Lokal. Vol.3, No.1 Nopember 2023, 33.
- Al-faida, N. (2023). *Metodologi Penelitian Gizi*. 69: Penerbit NEM.
- Ali Mustadi, d. (2020). *Landasan Pendidikan Sekolah Dasar*. Indonesia: UNY. Press.
- Amalia Fitri, Anggayudha A. Rasa, Aldilla Kusumawardhani, Kinkin K. Nursyabani, Kristianti Fatimah, & Nur Ilmi Setianingsih. (2021). *Ilmu pengetahuan alam dan sosial untuk SD kelas IV*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- Andree Tiono Kurniawan1, D. A. (2024). Pengembangan Pendidikan Anak SD dalam Kurikulum Merdeka. *Volume 4, No.4, Tahun 2024*.
- Anggraena, Y., Felicia, N., Eprijum, D., Pratiwi, I., Utama, B., Alhapip, L., & Widiawati, D. (2022). Kajian akademik kurikulum untuk pemulihan pembelajaran.
- Alam, S. (2022). *Ekonomi SMA/MA Kelas X*. Jakarta: Erlangga.
- Darmayanti, N. W. (2020). *Evaluasi Pembelajaran IPA*. Nilacakra.
- Darsono, & Karmilasari. (2020). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Damsar, & Indrayani. (2022). *Pengantar sosiologi ekonomi*. Jakarta: Kencana.
- Etta Mamang Sangadji, M. d. (2024). *Metedologi Penelitian, Pendekatan Praktis Dalam Penelitian*. Penerbit Andi.
- Ester Reni Sawitri, S. (2023). *model discovery learning berbantuan komik untuk meningkatkan minat dan hasil belajar*. Uwais Inspirasi Indonesia: Perpustakaan.
- Gilly marlyia tiwon, d. r. (2025). *media pembelajaran digital*. pt.sonpedia publising indonesia: gramedia.
- Gultom, R. R (2025). Pentingnya Penerapan Mardeka Belajar Pada Pendidikan Sekolah Dasar di SD Negeri 116900 Meranti Omas. Vol.3, No.1 2025, 119-126.
- Hasan, H. (2022). Pengembangan Sistem Informasi Dokumentasi Terpusat Pada Srmik Tidore Mandiri. *Sistem Informasi, STMIK Tidore Mandiri*, Vol.2, No. 1.
- Hasbiah, S. (2024). *Pengantar Metodologi Penelitian Bisnis*. Seval Literindo Kreasi.
- Husnul, H. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi*.
- Ibrahim, A. (2023). *Metodologi Penelitian Ekonomi dan Bisnis Islam*. Bumi Ask.
- Kadir, A. (2024). *Buku Manajemen Sekolah Berbasis Tahafizh Quran Dan Pengembannya*. Source.
- Kesumawati, N., Ardiansyah, I., & Margaretha, A. (2024). *Statistik parametrik penelitian pendidikan* (Cetakan ke-6). NoerFikri Offset.
- Kurniawati, I., & Arifin, Z. (2022). Pengembangan flipbook digital untuk pembelajaran siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2), 145–153.
- Luwilmi Sahefa1, D. P. (2024). Pengembangan E-Modul Berbasis Heyzine Flipbook pada Mata Pelajaran Otomatisasi Humas dan Keprotokolan di SMKN2 Buduran Sidarjo. *Volume 4 Nomor 1 tahun 2024*, 2565-2576.
- M.A, D. (2021). *Hasil Belajar Peserta Didik*. Edu Publisher.
- Maulida, R. (2021). Efektivitas media komik dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 210–218.
- Mawaddah, I., & Sudarsono, S. (2025). Penguatan Sikap Peduli Lingkungan Sejak Dini Melalui Model Problem Based Learning Pada Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal PenKoMi: Kajian Pendidikan dan Ekonomi*, 8(1), 181-187.
- Nugroho, A. (2023). *Strategi Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.



- Nasution, U. H. (2024). *Metode Penelitian*. Serasi Media Teknologi.
- Nono Heryana, M. M. (2023). *Konsep Dasar Media Pembelajaran Di Era Digital*. Candika Mulia Mandiri: Indonesia.
- Nurlina, & Haryanto. (2022). *Pengantar Ilmu Ekonomi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nurpatini, N., & Hidayat, T. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Hasil Belajar IPAS Materi Aku dan Kebutuhanku pada Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(3), 1368-1376.
- Oktapiani, A. I., Sumardi, & Gitaryani, R. (2020). Pengembangan Media Ular Tangga tentang Lahirnya Pancasila Untuk IPS Kelas V SD. *Indonesian Journal Of Primary Education*, 4(1), 56-68.
- Pranoto, E. (2023). *Model Discovery Learning dan Problematika Hasil Belajar*. Gramadia.
- Prasetyo, B. A., Trisiana, A., & Sarafuddin. (2025). Pengaruh penggunaan media pembelajaran flipbook digital dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 2 Papahan, Tasikmadu tahun pelajaran 2023/2024. *Jurnal PRIMED: Primary Education Journal*, 5(2), 575.
- Rahmah, N., Khairunnisa, K., Gagaramusu, Y. M., & Aprilia, A. (2025). Pengaruh Media Komik Digital Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 9(2), 617-634.
- Rahmawati, N. (2022). Flipbook interaktif sebagai inovasi media pembelajaran di era digital. *Jurnal Edukasi dan Teknologi*, 7(1), 35–42.
- Rosita, D. (2023). Integrasi komik digital pada flipbook interaktif untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Media Pembelajaran Inovatif*, 5(1), 55–63.
- Rahardja, P., & Manurung, M. (2022). *Pengantar ilmu ekonomi (Mikroekonomi & Makroekonomi)*. Jakarta: Lembaga Penerbit Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia.
- Septiyaningsih, R. (2023). *Media Pembelajaran Menunjang Kemampuan Belajar Peserta Didik Sd*. Cahya Ghani Recovery.
- Setiawati, R. (2024). *Metodelogi Penelitian Bisnis*. Astrid Liamsindo Teknologi.
- Sohilait, E. (2020). *Metedologi Penelitian Pendidikan Matematika*. Emy Sohilait.
- Sunarti, R. (2021). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar Pascasarjana Universitas negeri Gorontalo prosiding seminar nasional pendidikan dasar.
- Susanti, A. I. (2021). *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)*. Penerbit NEM.