

Pengaruh Media Pembelajaran Flipbook Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV UPTD SD Negeri 122351 Jl. Kertas

**Aldo Geoffry¹ Cahya Tri Sabilla² Mey Liana Elisabeth Gultom³ Putri Aprilia Nababan⁴
Siska Andriani⁵ Theresia Monika Siahaan⁶**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas HKBP Nomensen
Pematangsiantar, Indonesia^{1,2,3,4,5,6}

Email: geofryaldo@gmail.com¹ cahyatrisabilla21@gmail.com² meyliaaelisabet@gmail.com³
nababanputri0403@gmail.com⁴ siskaandriani22018@gmail.com⁵
theresia.siahaan@uhnp.ac.id⁶

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Flipbook terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV UPTD SD Negeri 122351 Jl. Kertas. Penelitian dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa serta kurangnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi yang menarik dan interaktif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain Pre-Experimental Design tipe One-Group Pretest-Posttest. Sampel penelitian adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 27 orang. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes berupa soal pilihan ganda yang diberikan pada tahap pretest dan posttest. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji normalitas dan uji hipotesis dengan uji t. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya media pembelajaran Flipbook. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Flipbook berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV UPTD SD Negeri 122351. Media Flipbook dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat, keaktifan, dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran IPAS.

Kata Kunci: Media Flipbook, Hasil Belajar, IPAS, Siswa Sekolah Dasar



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Abad ke-21 pada era Revolusi Industri 4.0 membawa dampak besar terhadap dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran di kelas yang menuntut adanya inovasi sesuai perkembangan teknologi digital. Pembelajaran di era ini memerlukan pembaruan agar mampu mengembangkan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi. Salah satu keterampilan penting yang perlu dikembangkan pada peserta didik adalah kreativitas, karena berperan dalam meningkatkan kemampuan berpikir dan hasil belajar siswa. Kondisi hasil belajar siswa kelas IV UPTD SD Negeri 122351 menunjukkan bahwa capaian akademik siswa masih belum optimal. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata mid semester ganjil pada beberapa mata pelajaran, termasuk IPAS, yang masih tergolong rendah sebagaimana disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Nilai rata-rata Mid semester ganjil Siswa Kelas IV UPTD SD NEGERI 122351 Jl. Kertas Pematang Siantar 2025/2026

Mata Pelajaran	Nilai Rata-Rata
PPKN	74,61
Bahasa Indonesia	72,57
Matematika	70,26
IPAS	71,96

(Sumber: Nilai rata-rata mid semester kelas IV UPTD SD Negeri 122351)

Berdasarkan Tabel 1, nilai rata-rata hasil belajar IPAS siswa belum mencapai target. Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah media pembelajaran interaktif berbasis teknologi, yaitu Flipbook, yang menyajikan materi secara visual dan audiovisual, interaktif, mudah digunakan, serta dapat meningkatkan minat dan keaktifan belajar siswa. Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik meneliti pengaruh media Flipbook terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu, mengambil judul “Pengaruh *Flipbook* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD UPTD SD Negeri 122351”.

Identifikasi Masalah: Hasil belajar siswa yang masih rendah. Siswa menunjukkan sikap kurang semangat belajar dan kurang tertarik dengan materi pembelajaran. Belum ditemukannya penggunaan media *flipbook*. Siswa belum terlibat aktif saat proses belajar berlangsung. Batasan Masalah: Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media *Flipbook*. Penelitian ini dilakukan di kelas IV UPTD SD Negeri 122351 Jl. Kertas. Penelitian ini membahas hasil belajar diperoleh melalui pembelajaran IPAS, Berdasarkan batasan masalah diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “apakah terdapat pengaruh penggunaan media *flipbook* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD UPTD SD Negeri 122351 ?” Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *flipbook* terhadap hasil belajar siswa kelas IV UPTD SD Negeri 122351. Dengan tercapainya tujuan penelitian diatas, penelitian ini bermanfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pada dunia pendidikan, dan dapat memperkaya ilmu khususnya tentang penerapan media *flipbook* terhadap hasil belajar murid pada mata pelajaran IPAS, bagi orang yang membacanya.
2. Manfaat Praktis. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:
 - a. Bagi Guru: Meningkatkan keterampilan guru dan layanan professional guru dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran.
 - b. Bagi Siswa: Peserta didik lebih aktif, kreatif, dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Meningkatkan aktifitas dan prestasi belajar peserta didik meningkat.
 - c. Bagi Sekolah: Meningkatkan hasil belajar IPAS melalui penggunaan media video Animasi dalam proses pembelajaran.
 - d. Bagi Peneliti: Sebagai bekal tambahan wawasan sebagai calon tenaga pendidik dan dapat memahami masalah-masalah yang terjadi saat pembelajaran berlangsung.

Luaran yang saya harapkan dalam penelitian ini yaitu berupa artikel dan jurnal ilmiah nasional ber ISSN yang dipublikasikan baik dalam bentuk cetakan maupun elektronik, sehingga masyarakat terutama kalangan mahasiswa dapat mengakses dengan mudah dan dengan biaya yang murah.

Kajian Teori Belajar

Belajar merupakan proses sepanjang hayat yang ditandai dengan perubahan perilaku, baik pada aspek kognitif, psikomotor, maupun afektif. Dimiyati (2013) menyatakan bahwa belajar adalah tindakan kompleks yang dialami secara langsung oleh siswa sebagai subjek utama dalam proses belajar. Sejalan dengan itu, Asep Jihad (2013) menegaskan bahwa belajar merupakan unsur fundamental dalam pendidikan yang menentukan keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan. Sardiman (2016) menambahkan bahwa belajar ditunjukkan melalui perubahan perilaku sebagai hasil dari aktivitas seperti membaca, mengamati, dan melakukan secara langsung.

Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah proses pembelajaran yang ditandai dengan perubahan perilaku serta pencapaian tujuan pembelajaran (Aulannisa, 2021). Hasil belajar mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai bentuk keberhasilan peserta didik dalam mencapai target pembelajaran (Sajidah, 2020; Novita et al., 2019).

Jenis-Jenis Hasil Belajar

Menurut Bloom dalam Sudjana (2010), hasil belajar dibagi menjadi tiga ranah: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif meliputi kemampuan berpikir, mulai dari pengetahuan hingga evaluasi. Ranah afektif berkaitan dengan sikap dan nilai, seperti motivasi, disiplin, dan penghargaan terhadap guru dan teman. Ranah psikomotorik mencakup keterampilan dan tindakan peserta didik, dari gerakan dasar hingga keterampilan kompleks dan komunikasi ekspresif (Sudjana, 2010).

Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Aulannisa (2021), hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi kondisi fisiologis, seperti kesehatan dan kebugaran tubuh, serta faktor psikologis, termasuk inteligensi, minat, bakat, motivasi, sikap, dan kepribadian. Faktor eksternal berasal dari lingkungan sosial, seperti guru, keluarga, teman, dan masyarakat, serta lingkungan non-sosial, seperti sarana-prasarana, kondisi rumah dan sekolah, dan alam sekitar. Dengan demikian, hasil belajar merupakan interaksi antara faktor internal dan eksternal, sehingga peningkatannya memerlukan perhatian pada peserta didik dan lingkungan belajar yang mendukung.

Media Pembelajaran *Flipbook*

Media, dari bahasa Latin *medius* yang berarti perantara, berfungsi menyampaikan informasi dari guru kepada peserta didik (Heinich et al. dalam Aqib, 2014). Salah satu media digital inovatif, flipbook, mudah dibuat, menampilkan visual dan audiovisual menarik, serta mengintegrasikan teks, gambar, audio, video, dan animasi untuk pembelajaran interaktif yang meningkatkan keaktifan siswa (Amanullah, 2020; Hildah, 2023; Sari & Ahmad, 2021). Dengan demikian, flipbook efektif, praktis, hemat biaya, mudah diakses, dan mampu meningkatkan minat serta semangat belajar.

Fungsi dan manfaat Media Pembelajaran *Flipbook*

Media pembelajaran Flipbook berfungsi membantu guru menyajikan materi secara konkret sehingga memudahkan pemahaman siswa. Flipbook dapat memperjelas materi, mengatasi keterbatasan pembelajaran, meningkatkan motivasi, serta mendukung pembelajaran mandiri dan evaluasi (Sari et al., 2024; Pradani & Aziza, 2019). Dengan demikian, Flipbook efektif dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa.

Kelebihan dan Kekurangan Media *Flipbook*

Media pembelajaran Flipbook memiliki keunggulan berupa integrasi unsur multimedia seperti teks, gambar, audio, dan video, serta fleksibilitas tampilan yang membuat materi lebih menarik dan terstruktur (Suryani). Selain itu, Flipbook bersifat interaktif, mudah diakses melalui berbagai perangkat, efisien, dan ramah lingkungan karena tidak memerlukan media cetak (Lestari et al., 2025). Namun, penggunaan Flipbook juga memiliki keterbatasan, yaitu ketergantungan pada perangkat digital, akses internet, dan listrik, serta tuntutan kemampuan literasi digital bagi guru dan peserta didik.

Tahapan Pengajaran *Flipbook*

Tahapan pengajaran menggunakan media *Flipbook* menurut Khairina & Nasution (2024) meliputi beberapa tahap berikut.

1. Perencanaan: Menetapkan tujuan, menentukan materi sesuai kurikulum, dan merancang konten *Flipbook* (teks, gambar, audio, video, animasi).
2. Pembuatan/Pemilihan *Flipbook*: Membuat atau memilih *Flipbook* yang menarik, mudah dipahami, memiliki navigasi jelas, dan elemen interaktif.
3. Pelaksanaan Pembelajaran: Guru menjelaskan tujuan dan cara penggunaan *Flipbook*, siswa mempelajari materi dengan bimbingan guru melalui diskusi dan tanya jawab.
4. Evaluasi: Guru menilai melalui tugas, diskusi, atau lembar kerja, mencatat perbaikan, dan membagikan *Flipbook* untuk belajar mandiri.

Pembelajaran IPAS

Menurut Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (2022), IPAS mempelajari fenomena alam dan sosial beserta interaksinya. Dalam Kurikulum Merdeka, IPAS mengintegrasikan sains dan sosial untuk membentuk Profil Pelajar Pancasila (Suhelayanti, 2023; Sunendar, 2022) serta membantu siswa memahami lingkungan dan menumbuhkan tanggung jawab terhadapnya.

Tujuan Pembelajaran IPAS

Menurut Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (2022), pembelajaran IPAS bertujuan menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap fenomena alam dan sosial, kepedulian terhadap lingkungan, keterampilan inkuiri dalam pemecahan masalah, serta pemahaman jati diri dan kehidupan bermasyarakat agar peserta didik mampu menerapkan konsep IPAS dalam kehidupan sehari-hari.

Karakteristik Pembelajaran IPAS

IPAS mengintegrasikan konsep sains dan sosial, memanfaatkan teknologi dan berbagai sumber belajar, relevan dengan kehidupan sehari-hari, serta menanamkan nilai karakter agar pembelajaran berlangsung bermakna dan menyenangkan.

Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan adalah penelitian yang berkaitan erat dengan pokok masalah yang dibahas. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan keterkaitan dengan rumusan masalah dalam penelitian ini.

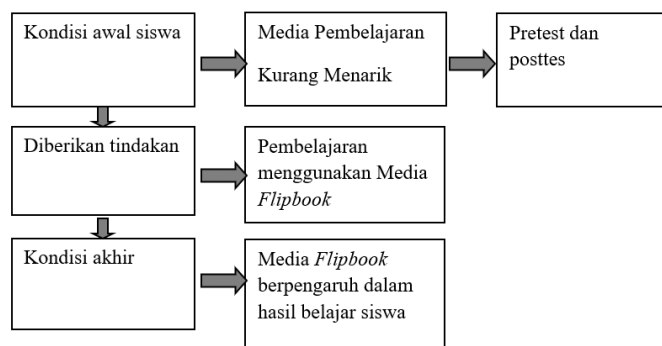
Tabel 2. Penelitian yang Relevan

No	Nama Peneliti (Tahun)	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan	Persamaan
1	Nurhafiza, Kurnia Ningsih, Titin. (2019).	Pengaruh Model Pembelajaran Tgt Berbantuan <i>flipbook</i> Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA	Model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament berbantuan <i>flipbook</i> interaktif memberikan pengaruh sebesar 26,11% terhadap	Perbedaan penelitian yang dilakukan Nurhafiza,dkk dengan yang peneliti lakukan terdapat pada desain penelitian. Desain penelitian yang digunakan Nurhafiza,dkk yaitu Quasi Experimental	Persamaan penelitian yang dilakukan Nurhafiza, dkk dengan yang peneliti lakukan terdapat Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam

			hasil belajar peserta didik SMA Taruna Bumi Khatulistiwa kelas XI.	Design sedangkan desain yang diambil peneliti yaitu Pre-Experimental Design dengan tipe one-group pretest-posttest.	penelitian ini adalah tes, pretest dan posttest.
--	--	--	--	---	--

Kerangka Konseptual

Kerangka berpikir menggambarkan hubungan konseptual antara teori dan variabel penelitian. Oleh karena itu, penelitian ini mengkaji pengaruh media video animasi (X) terhadap hasil belajar siswa (Y) kelas IV UPTD SD Negeri 122351 Jl. Kertas.



Gambar 1. Kerangka Konseptual

Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono (2016:96), hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Berdasarkan kerangka berpikir yang telah diuraikan, hipotesis dalam penelitian ini adalah:

- Ha: Terdapat pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV UPTD SD Negeri 122351 Jl. Kertas.
- H0: Tidak terdapat pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV UPTD SD Negeri 122351 Jl. Kertas.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain Pre-Experimental Design. Desain ini belum termasuk eksperimen murni karena tidak menggunakan kelas kontrol dan sampel tidak dipilih secara acak, sehingga variabel luar masih dapat memengaruhi hasil penelitian (Sugiyono, 2016). Penelitian ini menggunakan desain One-Group Pretest–Posttest Design, yaitu pemberian pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah perlakuan. Desain tersebut digambarkan sebagai berikut:

O₁= Nilai Pretest (sebelum diberi perlakuan)

O₂= Nilai posttest (setelah diberi perlakuan)

X= Perlakuan

Penelitian ini akan dilaksanakan di UPTD SD Negeri 122351 Jl. Kertas Sampul, Kec. Siantar Timur, Kota Pematang Siantar, Sumatera Utara 21151 pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026.

Populasi dan Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono (2016), populasi adalah keseluruhan objek atau subjek yang memiliki karakteristik tertentu untuk diteliti. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV UPTD

SD Negeri 122351 tahun ajaran 2025/2026 semester ganjil yang berjumlah 27 siswa, terdiri atas 11 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Menurut Sugiyono (2016), sampel merupakan bagian dari populasi yang diteliti. Arikunto (2006) menyatakan bahwa jika jumlah subjek kurang dari 100, seluruh populasi dijadikan sampel. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan seluruh siswa kelas IV UPTD SD Negeri 122351 yang berjumlah 27 siswa sebagai sampel.

Variabel dan Defenisi Oprasional

Menurut Sugiyono (2015), variabel penelitian adalah segala sesuatu yang menjadi objek pengamatan dan dapat diukur secara kualitatif maupun kuantitatif. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

1. Variabel Independen atau Variabel Bebas (X). Menurut Sugiyono (2016: 61), "Variabel ini sering disebut sebagai variabel *stimulus*, *predictor*, *antecedent*. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pengaruh media video animasi (X).
2. Variabel Dependen atau Variabel Terikat (Y). Menurut Sugiyono (2016: 61), "Variabel ini sering disebut sebagai variabel output, kriteria, konsekuen. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. "Variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar siswa (Y).

Instrument dan Teknik Pengumpulan data

Instrument Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena sosial maupun alam yang diamati. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes pilihan berganda. Instrumen yang akan digunakan peneliti akan dilakukan beberapa uji validitas dan uji realibilitas terlebih dahulu.

Uji Instrumen

Uji Validitas

Validitas adalah ukuran sejauh mana suatu instrumen dapat mengukur variabel yang diteliti secara tepat. Adapun rumusnya sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

- r_{xy} = Koefisien korelasi yang tinggi
 N = Jumlah sampel atau responden
 X = Jumlah skor butir
 Y = Jumlah skor total
 Y = Jumlah perkalian butir dan total
 X^2 = Jumlah kuadrat butir
 Y^2 = Jumlah kuadrat total

Uji Reliabilitas

Untuk menguji reliabilitas instrumen digunakan rumus K-R 20. Rumusnya adalah sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas

p = subjek yang menjawab item dengan benar

q = subjek yang menjawab soal dengan salah

n = banyak nya butir soal

S = Standar Deviasi

$\sum pq$ = jumlah hasil perkalian p dan q

Daya Pembeda dan Tingkat Kesukaran

Instrumen tes yang telah memenuhi uji validitas dan reliabilitas perlu dianalisis lebih lanjut melalui uji daya pembeda dan tingkat kesukaran. Penentuan daya pembeda dilakukan dengan membandingkan persentase jawaban benar antara kelompok atas (pandai) dan kelompok bawah (lemah). Setelah menyusun distribusi jawaban benar kedua kelompok, daya pembeda butir soal dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$DB = \frac{\sum TB}{\sum T} - \frac{\sum RB}{\sum R}$$

Keterangan:

DB= Daya Beda

$\sum TB$ = jumlah peserta yang menjawab benar pada kelompok siswa yang mempunyai kemampuan tinggi.

$\sum RB$ = jumlah peserta yang menjawab benar pada kelompok siswa yang mempunyai kemampuan rendah.

$\sum T$ = jumlah kelompok siswa yang mempunyai kemampuan tinggi.

$\sum R$ = jumlah kelompok siswa yang mempunyai kemampuan rendah.

Tingkat kesukaran didefinisikan sebagai proporsi siswa yang menjawab benar; semakin tinggi, soal semakin mudah. Soal yang terlalu mudah atau terlalu sulit tidak dapat membedakan kemampuan peserta. Menurut Purwanto (2019:99), rumus untuk menghitung tingkat kesukaran tes adalah:

$$TK = \frac{\sum B}{\sum P}$$

Keterangan:

TK= tingkat kesukaran

$\sum B$ = jumlah siswa yang menjawab benar

$\sum P$ = jumlah siswa peserta tes

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan tahap penelitian untuk memperoleh data yang sesuai dengan tujuan penelitian.

1. Tes: Soal pilihan ganda (pretest dan posttest, 25 butir) untuk mengukur hasil belajar kognitif peserta didik.
2. Dokumentasi: Mengumpulkan data pendukung, seperti nilai ulangan harian siswa.
3. Observasi: Mengamati proses pembelajaran yang berlangsung dan mencatatnya pada lembar observasi oleh observer.

Teknik Analisis Data

Uji Normalitas

Uji Normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal, sebagai prasyarat analisis data. Salah satu metode yang digunakan adalah One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test, di mana data dikatakan normal jika nilai asymp. sig > 0,05. Dapat dilihat dari rumus berikut:

$$Kd = 136 \sqrt{\frac{n1+n2}{n1.n2}}$$

Uji Prasyarat Analisis

Tujuan analisis adalah menjawab atau mengkaji kebenaran hipotesis yang diajukan. Sebelum dilakukan analisis data terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis agar peneliti dapat menarik kesimpulan sesuai dengan kenyataan, dapat dipercaya dan dipertanggung jawabkan.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menguji apakah dalam sebuah model t-test data homogen atau tidak. Apabila homogenitas terpenuhi maka peneliti dapat melakukan pada tahap analisa data lanjutan, apabila tidak maka harus ada pembetulan metodologis.

Pengujian Hipotesis

Uji t (*t-test*)

Uji t (*t-test*) digunakan untuk menguji signifikansi pengaruh parsial variabel independen terhadap variabel dependen, dengan asumsi variabel independen lain tetap konstan. Rumus yang digunakan adalah:

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan:

t : Nilai t_{hitung}

r : koefisien korelasi

n : jumlah anggota sampel

(*t-test*) hasil perhitungan ini selanjutnya dibandingkan dengan t tabel dengan menggunakan tingkat kesalahan 0,05. Kriteria yang digunakan adalah sebagai berikut: H_0 diterima jika nilai $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ atau $sig > \alpha$ ($\alpha = 0,05$) Bila terjadi penerimaan H_0 maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh signifikan, sedangkan bila H_0 ditolak artinya terdapat pengaruh yang signifikan. Rancangan pengujian hipotesis statistik ini menguji ada tidaknya pengaruh antara variabel independen (X) yaitu penguasaan materi (X) terhadap hasil belajar (Y), adapun yang menjadi hipotesis dalam penelitian ini adalah: H_a :Terdapat pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran ipas kelas IV UPTD SD Negeri 122351 Jl. Kertas. H_0 :Tidak terdapat pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran ipas kelas IV UPTD SD Negeri 122351 Jl. Kertas. Kriteria pengujian, harga t hitung selanjutnya dibandingkan dengan harga t tabel pada tingkat kesalahan 5%. Ketentuan, jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak artinya signifikan. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, H_0 diterima dan H_a ditolak artinya tidak signifikan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan kedua penelitian yang dilakukan, ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, yaitu flipbook dan video animasi, memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SD Negeri 122351. Pada penelitian pertama,

penggunaan media flipbook secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS, yang dibuktikan melalui analisis uji t yang menunjukkan peningkatan hasil belajar setelah penerapan media tersebut. Sedangkan pada penelitian kedua, media video animasi juga terbukti berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa, dengan hasil uji statistik menunjukkan bahwa t-hitung lebih besar dari t-tabel.

Pembahasan

Kedua media tersebut, flipbook dan video animasi, merupakan media pembelajaran berbasis teknologi yang menarik dan interaktif, sehingga mampu meningkatkan minat dan keaktifan siswa dalam proses belajar. Penggunaan media ini mampu mengatasi keterbatasan media konvensional dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan serta memudahkan pemahaman konsep. Hasil penelitian ini sejalan dengan teori bahwa media pembelajaran yang inovatif dan menarik dapat meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar di tingkat sekolah dasar. Selain itu, penerapan media berbasis teknologi juga mendukung pengembangan kompetensi digital siswa dan mempersiapkan mereka menghadapi tantangan pembelajaran di era digital.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media flipbook dan video animasi secara signifikan berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas IV dalam mata pelajaran IPAS di SD Negeri 122351. Kedua media tersebut efektif dalam meningkatkan minat, keaktifan, dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi ini sangat dianjurkan untuk diterapkan secara luas di sekolah dasar guna meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Andani NP, Rambitan LP, Kaunang GT. Pengaruh Media Pembelajaran Flip Book Maker terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Kelas IV SD Inpres Malalayang. *Indonesian Research Journal on Education*. 2024 Oct 30;4(4):1829-38..
- Andani, N. P. S. A., Rambitan, L. P., & Kaunang, G. T. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Flip Book Maker terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Kelas IV SD Inpres Malalayang. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(4), 1829-1838.
- Andani, Ni Putu Sari Ayu, Lumimuut Pingkan Rambitan, and Gabriella T. Kaunang. "Pengaruh Media Pembelajaran Flip Book Maker terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Kelas IV SD Inpres Malalayang." *Indonesian Research Journal on Education* 4, no. 4 (2024): 1829-1838.
- Ribkhah, S.N., 2025. *Pengembangan E-Modul Flipbook Berbasis Problem Based Learning untuk Memfasilitasi Kemampuan Berpikir Kombinatorial Siswa* (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Saputra NE, Zumrotun E, Attalina SN. Pengaruh media pembelajaran berbasis flipbook terhadap hasil belajar IPAS di Kelas IV SDN 2 Kuanyar. *Jurnal Simki Pedagogia*. 2024 Jun 22;7(1):317-27.
- Saputra, N. E., Zumrotun, E., & Attalina, S. N. C. (2024). Pengaruh media pembelajaran berbasis flipbook terhadap hasil belajar IPAS di Kelas IV SDN 2 Kuanyar. *Jurnal Simki Pedagogia*, 7(1), 317-327.
- Saputra, Nanda Eka, Erna Zumrotun, and Syailin Nichla Choirin Attalina. "Pengaruh media pembelajaran berbasis flipbook terhadap hasil belajar IPAS di Kelas IV SDN 2 Kuanyar." *Jurnal Simki Pedagogia*