

PENGARUH E-KOMIK *FLIPBOOK* TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS MATERI KEANEKARAGAMAN INDONESIA KELAS IV SDN 03 SUNGAI RAYA

Yuda¹, Dessy Setyowati², Risdiana Andika Fatmawati³

Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Barat

yudatkj74@gmail.com, Dessysetyowati@unukalbar.ac.id,

risdiana.a.f@unukalbar.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the extent to which e-comic flipbooks affect the learning outcomes of students in science at SDN 03 Sungai Raya in grade IV. This study uses a quasi-experimental and quantitative nature. Learning outcomes are the dependent variable (Y), while e-comic flipbook media is the independent variable (X). using students in grades IV A and IV B as the population. There are 29 students in each of grades IV A and IV B. The sampling technique used in this study is nonprobability sampling, a type of saturated sampling. Students in grade IV A are used as the experimental class, while grade IV B is used as the control class. Tests and observations are used for data collection. The average pretest score of the experimental group was 61.20 while the average posttest increased to 77.24. Meanwhile, in the control group, the average pretest was 62.93 and increased to 67.93 in the posttest. The results of the t-test calculation showed that a significance value (2-tailed) of $0.038 < 0.05$ was obtained, so it can be concluded that the H_a hypothesis is accepted and H_0 is rejected, so that the use of e-comic flipbook media does not affect the learning outcomes of science on Indonesian diversity material for class IV SDN 03 Sungai Raya.

Keywords: Learning Outcomes, Flipbook E-Comic Media

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menentukan sejauh mana e-komik flipbook mempengaruhi hasil belajar IPAS siswa di SDN 03 Sungai Raya pada kelas IV. Penelitian ini menggunakan quasi eksperimen dan bersifat kuantitatif. Hasil belajar adalah variable terikat (Y), sedangkan media e-komik flipbook adalah variable bebas (X). menggunakan peserta didik kelas IV A dan IV B sebagai pengambilan populasi. Ada 29 peserta didik di masing-masing kelas IV A dan IV B. Teknik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini yaitu nonprobability sampling jenis sampling jenuh. Peserta didik di kelas IV A digunakan sebagai kelas eksperimen, sedangkan kelas IV B digunakan sebagai kelas kontrol. Tes dan observasi digunakan untuk pengumpulan data. Rata-rata nilai pretest kelompok eksperimen adalah 61,20 sedangkan rata-rata posttest meningkat menjadi 77,24. Sementara itu, pada kelompok kontrol, rata-rata pretest adalah 62,93 dan meningkat menjadi 67,93 pada posttest. Hasil perhitungan uji t yang menunjukkan bahwa diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,038 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis H_a diterima dan H_0 ditolak, sehingga Penggunaan media e-komik flipbook tidak berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS materi keanekaragaman indonesia kelas IV SDN 03 Sungai Raya.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Media E-Komik *Flipbook*.

A. Pendahuluan

Keterpaduan IPA dan IPS menjadi salah satu solusi pembelajaran untuk meningkatkan kompetensi literasi dan numerasi (Septiana, 2023). Proses pembelajaran IPAS merupakan kegiatan teknis yang dapat diintegrasikan atau dibagi menjadi sesi-sesi individual. Prinsip ini memberikan fleksibilitas guru kelas dalam hal ini, tetapi tanggung jawab utama adalah untuk memastikan bahwa siswa memahami mata pelajaran, dan guru tidak diharuskan untuk melaksanakan permintaan mereka (Viqri dkk, 2024).

Penggunaan media pembelajaran masih terbatas pada buku teks dan materi cetak konvensional seperti buku paket. Buku teks, meskipun penting sebagai referensi utama, memiliki keterbatasan dalam hal daya tarik visual dan interaktivitas. Akibatnya, proses pembelajaran cenderung monoton dan kurang mampu menarik perhatian siswa, terutama pada materi yang kompleks atau abstrak. Siswa yang tidak tertarik atau kurang memahami materi akan mengalami

kesulitan dalam mencapai hasil belajar yang optimal. Hal ini mengindikasikan perlunya evaluasi terhadap metode ataupun media pembelajaran yang digunakan di sekolah dasar, agar proses pembelajaran lebih efektif dan menghasilkan siswa yang lebih berkompeten.

Pada saat observasi di SDN 03 Sungai Raya, materi pada pembelajaran IPAS dianggap sulit dipahami oleh sebagian besar siswa karena sifatnya yang abstrak dan memerlukan pemahaman konsep yang mendalam sehingga nilainya hanya di kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP), bahkan dibawahnya. Banyak peserta didik yang kurang memahami konsep pembelajaran IPAS karena sebelum pembelajaran dimulai saja mereka sudah berfikir bahwa pembelajaran IPAS adalah pembelajaran yang sangat susah untuk dipahami. Saat wawancara dengan wali kelas IV A yaitu ibu Garnis menyebutkan penggunaan media yang digunakan dalam pembelajaran juga belum maksimal sehingga peserta didik saat mengerjakan soal yang ada di buku

paket saja peserta didik tidak menguasai keterampilan dalam memecahkan soal. Jika memecahkan soal dalam buku saja tidak bisa, bagaimana kalau diminta untuk melakukan praktek langsung. Oleh karena itu dari banyak peserta didik yang memiliki hasil belajar dibawah rata-rata.

Masalah tersebut sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik sehingga hasil belajar rendah, dan dibawah kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran. Data diperoleh bahwa hasil belajar ulangan akhir semester 1 mata pelajaran IPAS kelas IV A dan IV B SDN 03 Sungai raya didapatkan dari 59 peserta didik ada 37 peserta didik belum tuntas sehingga dapat dihitung sebesar 62% belum mencapai ketuntasan dan 38% sudah tuntas dengan KKTP minimal 70. Oleh karena itu peneliti ingin mengetahui bagaimana pengaruh suatu media pembelajaran terhadap hasil belajar IPAS khususnya pada materi keberagaman Indonesia di kelas IV SDN 03 Sungai Raya. Hasil tersebut memang dibawah rata-rata sehingga sangat diperlukannya inovasi penggunaan media pembelajaran

yang menarik, satu diantaranya yaitu penggunaan media e-komik *flipbook*..

Media e-komik umumnya lebih diminati siswa yang berada pada usia 6-12 tahun karena e-komik merupakan buku bacaan yang terdapat gambar-gambar menarik di dalamnya (Kristianto & Sri Rahayu, 2020). Menurut Sudjana dan Rivai (dalam Listiyani dan Widayati, 2012) komik merupakan bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan cerita dalam urutan yang erat dan dihubungkan dengan gambar untuk menarik minat pembacanya (Kristianto & Sri Rahayu, 2020). E-komik memiliki keunggulan dalam hal mobilitas dan aksesibilitas, di mana pembaca tidak terbatas oleh ruang dan waktu. Penggunaan e-komik ini dapat memfasilitasi proses pemahaman siswa terhadap materi yang lebih kompleks dengan cara yang mudah dipahami.

E-komik bisa dikombinasikan dengan *flipbook* untuk menciptakan media pembelajaran yang diharapkan bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Flipbook* adalah buku yang berbentuk file digital yang didalamnya memuat gambar, animasi, video, dan audio, dimana

pembaca dapat membuka lembaran halaman pada *flipbook* layaknya membaca buku atau majalah pada umumnya (Humairah, 2022). Menurut Khomaria (2022) *Flipbook* yakni aplikasi yang berguna menciptakan e-modul *flipbook*. Program web bernama *Flipbook* dapat mengubah file PDF menjadi buku, brosur, katalog, majalah, brosur digital serta dapat diakses secara gratis maupun berbayar tanpa perlu mengunduh aplikasi (Ashari & Puspasari, 2024).

Berdasarkan hasil penelitian oleh Weda Angga pada tahun 2020 yang berjudul e-komik pendidikan untuk membentuk karakter dan meningkatkan hasil belajar siswa kelas v pada mata pelajaran bahasa indonesia dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ekomik pendidikan yang mengutamakan pendidikan karakter layak untuk diterapkan diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas media pembelajaran sangat berpengaruh pada hasil belajar karena media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam proses pembelajaran. Media

pembelajaran berfungsi untuk intruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi (Arsyad, 2017: hal.25). Beberapa guru masih belum memahami betapa pentingnya memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran agar pembelajaran tidak terasa monoton dan membosankan untuk siswa (Wulandari dkk, 2023). Dengan adanya e-komik *Flipbook* diharapkan siswa dapat memperoleh pembelajaran yang lebih variatif dan menyenangkan, sehingga mereka tidak hanya belajar secara teoritis tetapi juga lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Berdasarkan penjabaran diatas, peneliti tertarik untuk meneliti pengaruh media e-komik *flipbook* terhadap hasil belajar IPAS materi keanekaragaman Indonesia kelas IV SDN 03 Sungai Raya.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif disebut sebagai metode tradisional. Metode kuantitatif adalah

metode penelitian yang didasarkan pada filsafat *positivisme* dan digunakan untuk melakukan penelitian pada populasi atau sampel tertentu. Metode penelitian eksperimen digunakan untuk mencari pengaruh pada perlakuan yang akan diberikan. Data yang diperoleh oleh peneliti akan disajikan berupa angka atau statistik sehingga menjadi lebih detail dan jelas. Selain itu, diperjelas lagi dengan menggunakan tabel, grafik maupun diagram yang akan memudahkan untuk dibaca dan dipahami. Angka tersebut diperoleh dari hasil penelitian yang telah peneliti lakukan di SDN 03 Sungai Raya khususnya di kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan IV B sebagai kelas kontrol.

Jenis desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Experimental Design*. *Quasi Experimental Design* yaitu dilakukan dengan memberikan perlakuan atau *treatment* terlebih dahulu terhadap satu kelas eksperimen. Tujuannya, yaitu untuk membandingkan keadaan sebelum dan sesudah perlakuan atau *treatment* tetapi pemilahan tersebut tidak dengan teknik random.

Sedangkan untuk rancangan yang digunakan dalam penelitian ini

yaitu dalam bentuk *Nonequivalent Control Group Design*, karena menggunakan dua kelas yaitu kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B sebagai kelas kontrol. Desain penelitian ini digunakan dengan alasan bahwa *Nonequivalent Control Group Design* khususnya kelas IV A yaitu kelas eksperimen akan terlebih dahulu dilakukan tes awal (*pre-test*) sebelum pembelajaran dimulai dan sebelum diberikan perlakuan, setelah itu baru diberikan perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan media e-komik *flipbook*, lalu saat pertemuan terakhir dilakukan tes akhir (*post-test*). Didalam proses pembelajaran peserta didik kelas eksperimen akan diajak oleh peneliti untuk belajar mengaitkan materi dengan aktivitas kehidupan sehari-hari.

Sedangkan dikelas IV B yaitu kelas kontrol, peserta didik akan mendapat perlakuan sama dengan kelas eksperimen yaitu melakukan (*pre-test*) diawal dan (*post-test*) diakhir, namun perlakuan (*treatment*) saat pembelajaran menggunakan metode ceramah. Didalam pembelajaran kelas kontrol yaitu menggunakan metode ceramah dengan menggunakan media

gambar, peneliti akan menjelaskan materi secara konvensional dan peserta didik diminta untuk mencatat apa yang peneliti jelaskan, peneliti menjelaskan materi akan dibantu dengan buku guru. Kemudian hasil dari kedua tes dari kelas kontrol dan kelas eksperimen dibandingkan, perbedaan yang ditimbulkan akan menunjukkan hasil dari perlakuan (*treatment*) yang telah dilakukan. Maka, dalam penelitian ini menggunakan dua kelas IV A dan IV B yaitu peserta didik kelas IV SDN 7 Sungai Raya.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 03 Sungai Raya dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas IV khususnya pada kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan IV B sebagai kelas kontrol pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media e-komik *flipbook* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS, khususnya pada materi Keanekaragaman Indonesia. Penelitian ini termasuk jenis penelitian eksperimen desain

eksperimen semu (*quasi experimental design*), rancangan *nonequivalent control group design*, sampel yang diambil yaitu kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B kelas Kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian yaitu tes dan observasi. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik, sedangkan observasi digunakan untuk melihat keterlaksanaan penggunaan media e-komik *flipbook*

Proses penelitian dimulai dengan uji validitas soal dengan menggunakan validitas konstruk dengan menguji ke peserta didik yang telah mendapatkan materi yaitu kelas V B. Peserta didik yang mengikuti pengisian validitas soal sebanyak 26 peserta didik dan jumlah soal yang di ujikan yaitu sebanyak 40 soal yang dimana soal tersebut hanya akan digunakan 20 soal. Setelah validitas soal terlaksana, langkah berikutnya yaitu menguji kevalid-an soal dengan menggunakan uji di SPSS. Hasil uji validitas soal menunjukkan 22 soal yang valid dari 40 soal. Soal yang telah dinyatakan valid akan di berikan pada *pretest* dan *posttest* pada kelas IV A dan IV B. *Pretest* pada kelas IV

A dan IV B masing-masing dilaksanakan pada Rabu 14 Mei 2025, setelah itu pada Kamis 15 Mei 2025 dilaksanakan proses penerapan pembelajaran pada kelas IV B dengan menggunakan media video dan gambar cetak yang kemudian diakhir pembelajaran diberikan *posstest* yang digunakan untuk perbandingan dari *pretest*. Pada hari Jumat 16 Mei 2025 dilaksanakan proses penerapan pembelajaran pada kelas IV A dengan menggunakan media e-komik *flipbook* dan juga dibantu dengan media gambar keanekaragaman hewan di Indonesia dengan media gambar yang menampilkan beragam hewan khas Indonesia dalam pengambilan berfungsi sebagai sarana visual edukatif yang memperkuat pesan tentang pentingnya pelestarian keanekaragaman hayati di Indonesia. Kemudian diakhir proses pembelajaran pembelajaran diberikan *posstest* yang digunakan untuk perbandingan dari *pretest*.

Berdasarkan hasil pengolahan data, diperoleh bahwa terdapat peningkatan hasil belajar pada kelompok eksperimen setelah penggunaan media e-komik *flipbook*.

Hal ini terlihat dari perbandingan skor rata-rata *pretest* dan *posttest*. Rata-rata nilai *pretest* kelompok eksperimen adalah 61,20 sedangkan rata-rata *posttest* meningkat menjadi 77,24. Sementara itu, pada kelompok kontrol, rata-rata *pretest* adalah 62,93 dan meningkat menjadi 67,93 pada *posttest*. Peningkatan yang lebih signifikan pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa media e-komik *flipbook* berkontribusi terhadap pemahaman siswa dalam mempelajari materi keanekaragaman Indonesia. Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, yang akan dijelaskan lebih lanjut pada subbab berikut.

Berdasarkan nilai rata-rata hasil belajar *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata hasil belajar *posttest* kelas kontrol, sehingga terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media e-komik *flipbook* terhadap hasil belajar peserta didik. Hasil perhitungan uji *t* yang menunjukkan bahwa diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,038 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media e-komik *flipbook* berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS materi keanekaragaman

indonesia kelas IV SDN 03 Sungai Raya.

Pengaruh Media E-Komik Terhadap Hasil Belajar

Media e-komik flipbook merupakan bentuk digitalisasi dari media komik yang dipadukan dengan fitur interaktif seperti membalik halaman secara digital, n ilustrasi visual yang menarik. Komik sebagai media pembelajaran telah terbukti efektif dalam menyampaikan pesan atau konsep abstrak kepada siswa karena bersifat naratif dan visual. Dalam penelitian ini, penggunaan e-komik flipbook memberikan stimulus belajar yang lebih menarik dibandingkan metode ceramah atau penggunaan buku teks biasa. Gaya bahasa yang sederhana, ilustrasi yang relevan, serta alur cerita yang mengandung unsur edukatif telah membantu siswa dalam memahami konsep-konsep keanekaragaman budaya, suku bangsa, adat istiadat, flora, dan fauna di Indonesia.

Menurut Bloom (1964) (dalam Asiva Noor Rachmayani, 2015: hal 7) definisi hasil belajar adalah mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain

kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai). W. Winkel mengemukakan bahwa definisi hasil belajar adalah keberhasilan yang dicapai oleh siswa, yakni prestasi belajar siswa di sekolah yang mewujudkan dalam bentuk angka (Asiva Noor Rachmayani, 2015a). Faktor fisik yang berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar adalah kondisi individual siswa, baik kondisi kesegaran jasmani maupun kesehatan rohani. Siswa yang berada dalam kondisi fisik yang kurang segar tidak akan memiliki kesiapan yang memadai untuk memulai tindakan belajar (Asiva Noor Rachmayani, 2015a). dengan adanya penggunaan media yang menarik seperti e-komik tentunya memberikan semangat baru dalam pembelajaran dikelas. Hasil ini memperkuat temuan penelitian oleh Nasution (2021) yang menyatakan bahwa media berbasis komik digital dapat meningkatkan pemahaman

konsep siswa dalam mata pelajaran IPS di tingkat dasar.

Observasi selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa siswa lebih antusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran menggunakan e-komik flipbook. Hal ini dapat dikaitkan dengan teori motivasi belajar dari Keller dalam model ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction). Media e-komik flipbook berhasil menarik perhatian (attention), menyajikan konten yang relevan (relevance), meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam memahami materi (confidence), dan memberikan kepuasan (satisfaction) karena siswa merasa berhasil menyelesaikan pembelajaran dengan hasil yang baik. Siswa lebih mudah terlibat secara emosional karena karakter dalam e-komik digambarkan sebagai anak-anak seusia mereka yang sedang mempelajari topik yang sama. Hal ini membuat siswa merasa bahwa pembelajaran lebih dekat dengan dunia mereka. Hasil penelitian ini selaras dengan beberapa penelitian terdahulu, di antaranya: Penelitian oleh Sari & Wijayanti (2022) yang menunjukkan bahwa penggunaan komik digital

dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan hasil belajar dan minat belajar siswa SD. Penelitian oleh Wahyuni (2020) yang menunjukkan bahwa media flipbook interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD dalam pembelajaran tematik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis visual dan naratif, seperti e-komik flipbook, menjadi salah satu alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Menurut Kanti dkk. (2018). Kelebihan dari media E-Komik sebagai media pembelajaran yaitu dapat menciptakan minat belajar siswa, menyajikan materi pembelajaran menjadi lebih menarik dan memudahkan siswa memahami konsep materi yang bersifat abstrak. Hal tersebut sejalan dengan manfaat e-komik yang dikemukakan oleh Kurniawan dkk., (2017) yaitu media pembelajaran e-komik dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif, hal tersebut dapat terjadi karena pembelajaran tidak berpusat pada guru, melainkan siswa yang aktif terlibat dalam proses pembelajaran. E-komik sebagai media pembelajaran dapat digunakan

diakses oleh siswa dengan handphone dan laptop serta dapat ditayangkan dengan LCD proyektor saat pembelajaran di kelas (Dasi & Putra, 2022).

Faktor pendukung yang juga tidak kalah penting yaitu ketersediaan perangkat sekolah telah menyediakan fasilitas TIK yang cukup memadai, seperti proyektor dan komputer. Dukungan guru kelas IV bersedia mendukung dan berpartisipasi aktif dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis media digital. Kesesuaian materi keanekaragaman Indonesia sangat cocok disampaikan melalui media visual karena melibatkan banyak aspek budaya dan alam yang dapat divisualisasikan secara menarik. Faktor penghambat dalam keterlaksanaan penggunaan media yaitu keterbatasan akses tidak semua siswa memiliki perangkat sendiri di rumah, sehingga pembelajaran berbasis media digital terbatas hanya di sekolah. Kemudian ada juga literasi digital beberapa siswa masih memerlukan bimbingan dalam mengoperasikan media digital secara mandiri.

Implikasi Penelitian Hasil penelitian ini memberikan implikasi

positif terhadap dunia pendidikan dasar, khususnya dalam pemanfaatan teknologi digital untuk menunjang proses pembelajaran. Guru dapat mulai mempertimbangkan penggunaan media digital berbasis narasi visual seperti e-komik sebagai alternatif atau pelengkap dalam penyampaian materi. Selain itu, sekolah perlu memberikan pelatihan dan fasilitas yang memadai agar guru dan siswa dapat memanfaatkan media digital secara maksimal.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa Penggunaan media e-komik *flipbook* berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS materi keanekaragaman Indonesia kelas IV SDN 03 Sungai Raya yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil perhitungan uji t yang menunjukkan bahwa diperoleh nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar $0,038 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis H_a diterima dan H_0 ditolak, sehingga Penggunaan media e-komik *flipbook* tidak berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS materi keanekaragaman Indonesia kelas IV SDN 03 Sungai Raya.

DAFTAR PUSTAKA

- Septiana, A. N. I. M. A. W. (2023). Analisis Kritis Materi Ips Dalam Pembelajaran Ipas Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 43–54.
file:///C:/Users/hp/Downloads/3479-7788-1-PB (2).pdf
- Viqri, D., Gesta, L., Rozi, M. F., Syafitri, A., Falah, A. M., Khoirunnisa, K., & Risdalina, R. (2024). Problematika Pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 310–315.
<https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.419>