



Pengaruh Model *Flipped Classroom* Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas V SD Materi Indonesiaku Kaya Raya

Revanisa Silvianti¹, Anggra Lita Sandra Dewi², Lita Erdiana³

^{1,2,3} Universitas PGRI Delta, Indonesia

Email: ¹revanisa03@gmail.com

²akusandradewi1989@gmail.com

³litaerdianastkip.sda@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Flipped Classroom* terhadap hasil belajar dan aktivitas siswa kelas V SD pada materi “Indonesiaku Kaya Raya” dalam mata pelajaran IPAS. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*quasi-experimental*). Subjek penelitian terdiri dari 44 siswa kelas V. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes pretest dan posttest, serta observasi aktivitas siswa. Data dianalisis menggunakan uji validitas, reliabilitas, normalitas, *Wilcoxon*, *Paired Sample T-Test*, dan ANOVA. Hasil penelitian menunjukkan bahwa instrumen tes yang digunakan valid ($r = 0,318-0,737$; Sig. $< 0,05$) dan reliabel ($\alpha = 0,899$). Uji *Wilcoxon* menunjukkan perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest, dengan $Z = -3,639$ ($p = 0,000$) untuk soal isian dan $Z = -2,722$ ($p = 0,006$) untuk soal uraian. Uji *Paired Sample T-Test* dan ANOVA juga mendukung temuan tersebut. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 73,81 menjadi 84,86, dengan selisih 11,05 poin. Dari aspek aktivitas belajar, terjadi peningkatan rata-rata dari 57,6% menjadi 82,7%, dengan selisih 25,1%. Simpulan dari penelitian ini adalah bahwa model *Flipped Classroom* efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa. Disarankan agar guru menerapkan model ini sebagai strategi pembelajaran inovatif berbasis teknologi dan keterlibatan aktif siswa.

Kata kunci: *Flipped Classroom*; Hasil Belajar; IPAS

Abstract: This study aims to determine the effect of the *Flipped Classroom* model on students' learning outcomes and learning activities in fifth-grade elementary school on the topic “My Wealthy Indonesia” within the IPAS subject. The research used a quantitative approach with a quasi-experimental design. The subjects consisted of 44 fifth-grade students. Data were collected through pretest and posttest assessments, along with observation sheets of student activity. Data analysis involved validity and reliability tests, normality test, *Wilcoxon* test, paired sample t-test, and ANOVA. The results showed that the instruments were valid ($r = 0.318-0.737$; Sig. < 0.05) and reliable ($\alpha = 0.899$). The *Wilcoxon* test indicated significant differences between pretest and posttest scores, with $Z = -3.639$ ($p = 0.000$) for multiple-choice and $Z = -2.722$ ($p = 0.006$) for essay questions. These findings were supported by the paired sample t-test and ANOVA. The average score increased from 73.81 to 84.86, and student activity rose from 57.6% to 82.7%. The study concludes that the *Flipped Classroom* model is effective in improving student learning outcomes and engagement. It is recommended for

teachers to adopt this model as a technology-based and student-centered learning strategy.

Keywords: *Flipped Classroom; Learning Outcomes; IPAS*

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan penting dalam membentuk generasi yang berkompetensi tinggi dan memiliki karakter yang kuat. Generasi inilah yang nantinya mampu memiliki visi yang luas untuk meraih tujuan yang diharapkan (Rasyid et al., 2024). Dalam hal ini, guru bertugas membangun konteks belajar yang positif demi tercapainya tujuan pembelajaran secara maksimal. Untuk mewujudkannya, diperlukan inovasi dalam proses mengajar melalui partisipasi aktif siswa serta penerapan strategi pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman.

Perkembangan pesat dalam dunia pendidikan saat ini menuntut penerapan metode-metode baru yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan zaman. Untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas, diperlukan ide-ide baru yang mampu menghasilkan model pendidikan modern dan strategi yang memungkinkan siswa tetap terhubung dengan materi pelajaran. Kegiatan ini meliputi penyampaian informasi, pembentukan kerja sama, serta evaluasi proses belajar yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tanpa mengesampingkan nilai-nilai pendidikan yang utama (Hatmanti & Septianingrum, 2020). Dalam konteks ini, model pembelajaran berperan sebagai panduan yang sistematis bagi guru untuk melaksanakan dan menginovasikan kegiatan belajar sesuai kebutuhan siswa.

Salah satu bagian penting dalam pembelajaran yang terus berkembang sesuai kemajuan teknologi adalah media pembelajaran. Peran utamanya jelas adalah sebagai sarana penyalur pesan dan pemahaman dari guru kepada murid. Karena itulah, inovasi guru pada media pembelajaran ini sangat diperlukan agar kegiatan belajar mengajar terus terasa menyenangkan, salah satunya dengan mengkolaborasikan dengan teknologi terkini (Salma & Nurlina, 2024). Hadirnya teknologi modern menjadi satu

tantangan bagi sekolah untuk bisa mengoptimalkan dan mengimplementasikan sebagai pendukung proses belajar. Tujuannya agar siswa bisa merasakan intensi lebih untuk belajar dan meningkatkan luaran belajar mereka (Humaidi et al., 2021). Fakta membuktikan bahwa dengan teknologi yang tepat guna, siswa akan merasa tidak mudah bosan serta akan sangat memudahkan siswa untuk belajar secara lebih *fleksibel* karena adanya temuan teknologi digital berupa *e-book*, presentasi *PowerPoint*, dan video interaktif yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.

Perkembangan zaman juga memicu berkembangnya pendidikan secara nyata. Kemajuan ini memungkinkan manusia mengakses informasi dengan lebih cepat dan beragam, memberikan peluang besar untuk memperkaya proses pembelajaran. Dalam hal ini, internet menjadi alat penting yang memungkinkan siswa mendapatkan informasi pelajaran dari berbagai sumber. Sayangnya, meskipun fasilitas teknologi sudah tersedia di sekolah, pemanfaatannya dalam kegiatan pembelajaran masih belum optimal.

Banyak siswa lebih sering menggunakan *smartphone* mereka untuk bermain game atau mengakses media sosial daripada kegiatan belajar, yang menyebabkan hasil belajar mereka rendah (Sari et al., 2020). Di kelas, metode ceramah masih umum digunakan, sehingga siswa cenderung menjadi pasif dan kurang aktif mengikuti proses pembelajaran. Hasil observasi dan wawancara di SDN Becirongengor pada Oktober 2024 menunjukkan tingkat ketercapaian standar pembelajaran siswa kelas V masih sangat rendah khususnya di bidang IPAS, yaitu 75. Hanya sekitar 44% siswa yang mendapatkan nilai antara 75 sampai 90, sementara 56% sisanya meraih nilai dibawah 75. Kondisi ini menunjukkan perlunya penerapan pendekatan pembelajaran baru yang segar

serta bisa mendongkrak semangat belajar siswa dari internal mereka sendiri.

Hasil belajar adalah sasaran utama dari proses pembelajaran di sekolah. Setiap siswa memiliki potensi untuk meningkatkan pencapaian belajarnya jika mereka melakukan usaha secara sadar, konsisten, dan terus-menerus, yang akan membawa dampak perubahan yang positif (Mawardhani et al., 2023). Untuk mengetahui seberapa baik siswa belajar, guru dapat mengukur ranah kognitif dengan menggunakan tes yang dibuat berdasarkan materi yang dipelajari di sekolah. Setelah materi diberikan di kelas, guru melakukan tes tertulis yang dirancang dengan baik untuk mengukur domain kognitif tersebut. Setiap tes menghasilkan nilai atau angka yang berfungsi sebagai standar keberhasilan kemampuan kognitif siswa dalam mencapai kriteria capaian pembelajaran atau KKTP.

IPAS merupakan gabungan dari mata pelajaran pengetahuan alam serta sosial. Dalam pelajaran IPAS, siswa belajar mengenai alam, teknologi, lingkungan, geografi, sejarah, kebudayaan, serta seputar kehidupan manusia. Sementara itu, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) lebih fokus pada studi tentang interaksi sosial manusia, termasuk di dalamnya bidang sosiologi, hukum, politik, sejarah, ekonomi, serta budaya. Sasaran utama IPAS ialah pemahaman yang lebih luas dan global tentang pengetahuan alam serta masyarakat. Lebih luas dibandingkan IPS yang hanya berfokus pada aspek sosial.

Perubahan sikap dan perilaku siswa menjadi indikator penting yang menunjukkan proses pembelajaran yang berhasil. Belajar melibatkan pengalaman dan interaksi dengan lingkungan, dapat mendorong perubahan positif dalam diri siswa (Defriansyah et al., 2023). Perubahan ini terlihat dari meningkatnya hasil belajar dan keterlibatan siswa selama proses belajar mengajar. Ketika siswa aktif mengikuti kegiatan dan menunjukkan peningkatan pemahaman, hal tersebut menandakan bahwa proses pembelajaran berjalan secara efektif.

Flipped Classroom menjadi salah satu opsi model pembelajaran dengan belajar

gaya baru yang bisa menggerakkan siswa untuk belajar secara mandiri. Pendekatan ini dinamakan demikian karena ia akan merubah kondisi belajar konvensional yang hanya bisa dilakukan di sekolah menjadi bisa dilakukan dimana saja termasuk di rumah dengan memanfaatkan teknologi berupa video pembelajaran. Dengan ini, siswa akan memiliki lebih banyak waktu ketika di kelas untuk melakukan diskusi, memecahkan masalah, dan mengikuti kegiatan yang lebih interaktif bersama teman dan guru (Yusuf, 2025).

Model *Flipped Classroom* memang menuntut siswa untuk belajar mandiri di rumah, seperti menonton video atau membaca materi sebelum masuk kelas. Namun, untuk jenjang Sekolah Dasar (SD), kemampuan belajar mandiri siswa belum berkembang sepenuhnya. Sebab itulah, fungsi orang tua sangat krusial dalam memastikan bahwa siswa benar-benar mengakses materi. Kolaborasi antara guru, orang tua, dan siswa diperlukan agar proses belajar di rumah berjalan efektif. Guru menyediakan materi, orang tua mengawasi dan membimbing, sedangkan siswa bertanggung jawab untuk mempelajari materi tersebut. Kolaborasi ini memastikan keberhasilan model *Flipped Classroom* terutama di jenjang sekolah dasar.

Flipped Classroom, atau kelas terbalik, adalah sebuah model pembelajaran yang memadukan kegiatan belajar di dalam kelas dengan belajar di luar kelas, bertujuan untuk mengoptimalkan proses pembelajaran secara keseluruhan. Oktaviana dan Prihatin (2018) menjelaskan bahwa model *Flipped Classroom* terdiri atas empat fase yang merujuk pada konsep Bishop, yaitu pembelajaran diawali dengan proses belajar mandiri di luar kelas menggunakan video atau bahan ajar, kemudian dilanjutkan dengan kegiatan interaktif di dalam kelas. Secara teoritis, model ini berlandaskan pendekatan konstruktivisme, yakni menonjolkan keaktifan peserta didik untuk bisa mendapatkan pengetahuan melalui aktivitas sosial serta reflektif. Fase 0 merupakan tahap belajar mandiri di rumah, di mana siswa mempelajari materi yang telah diberikan guru sebelumnya. Fase 1

dilanjutkan dengan pembelajaran di kelas, seperti diskusi kelompok dan kuis untuk mengukur pemahaman awal. Pada Fase 2, siswa menerapkan pemahamannya melalui diskusi lanjutan dan pengerjaan proyek berupa lembar kegiatan, dengan guru berperan sebagai fasilitator. Fase 3 merupakan tahap evaluasi melalui kuis akhir untuk mengukur pencapaian belajar siswa. Keempat fase ini saling berkaitan dan dirancang untuk meningkatkan keterlibatan aktif siswa serta mendorong pembelajaran yang lebih bermakna.

Guru dapat menginformasikan dengan jelas kepada orang tua, di dalam grup *WhatsApp* bersama wali murid terkait tugas serta materi pemantik pembelajaran, dan lainnya. Para orang tua diwajibkan untuk dapat mengambil gambar atau rekaman kegiatan belajar yang berisi sesi pembelajaran yang sedang berlangsung, atau diskusi antara orang tua dan siswa yang nantinya harus dibagikan di dalam grup sebagai bukti bahwa pembelajaran di rumah berjalan dengan efektif dan produktif. Guru juga berperan untuk mengirimkan latihan atau kuis melalui grup yang sama sebagai evaluasi pemahaman siswa. Harapannya, siswa dan orang tua bisa bekerja sama menyelesaikannya untuk dibahas bersama pada pertemuan selanjutnya.

Flipped Classroom memanfaatkan media belajar daring yang memudahkan siswa dalam proses belajar. Tidak hanya mengandalkan video pembelajaran, pendekatan ini lebih fokus pada alokasi waktu yang lebih baik ketika di kelas agar menjadi lebih berkualitas untuk mengoptimalkan pemahaman serta kemampuan berpikir mereka. Dalam model ini, waktu tatap muka digunakan untuk aktivitas belajar aktif seperti diskusi, tanya jawab, dan kerja sama menyelesaikan tugas. Hal ini memungkinkan guru untuk lebih fokus membimbing dan memberikan respons langsung kepada siswa.

Penelitian terdahulu oleh Agustin dan Rindaningsih (2022) serta Suci et al. (2023) membuktikan *Flipped Classroom* efektif mengoptimalkan hasil belajar berdasarkan data kuantitatif. Agustin dan

Rindaningsih berfokus pada minat belajar matematika kelas V MI yang dibuktikan meningkat setelah penerapan pendekatan berbasis realistik. Suci et al melakukan penelitian mengenai pencapaian belajar siswa kelas III SD dalam mata pelajaran IPS dan menemukan perbedaan signifikan antara nilai posttest dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua penelitian tersebut sama-sama menggunakan model *Flipped Classroom* dan fokus pada evaluasi hasil belajar siswa, namun keduanya tidak menyertakan observasi langsung terhadap kegiatan belajar siswa selama proses pembelajaran. Untuk itu, penelitian ini mengembangkan inovasi dengan tidak hanya mengukur hasil belajar, tetapi juga memantau aktivitas siswa selama pembelajaran IPS dengan materi “Indonesiaku Kaya Raya” melalui penggunaan instrumen observasi.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini meliputi: (1) Apakah penerapan model *Flipped Classroom* berpengaruh terhadap pencapaian belajar siswa kelas V SD dalam mata pelajaran IPS dengan materi “Indonesiaku Kaya Raya”? dan (2) Bagaimana kegiatan belajar siswa setelah menggunakan model tersebut. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak dari penerapan model *Flipped Classroom* terhadap hasil belajar dan aktivitas belajar siswa kelas V SD pada materi “Indonesiaku Kaya Raya”. Oleh karena itu, peneliti bermaksud untuk mengadakan studi berjudul “Pengaruh Model *Flipped Classroom* terhadap Prestasi Belajar IPS Kelas V SD pada Materi “Indonesiaku Kaya Raya”, yang bertujuan untuk menilai sejauh mana model pembelajaran ini memengaruhi hasil belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Studi ini menggunakan metode kuantitatif, yaitu pendekatan yang mengumpulkan data berupa angka dan menganalisisnya melalui teknik statistik. Pendekatan ini menghasilkan data yang objektif, yang dapat digunakan untuk mengidentifikasi perbedaan antar kelompok atau hubungan antar variabel. Untuk

penelitian ini, diterapkan desain *quasi-eksperimental* dengan model *pretest-posttest control group*, di mana hasil tes sebelum dan setelah perlakuan dibandingkan antara kelompok eksperimen dan kontrol untuk menilai dampak dari intervensi. Berikut adalah gambaran dari desain penelitian tersebut:

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O_1	X	O_2
Kontrol	O_1	-	O_2

Keterangan :

O_1 = Pretest

O_2 = Posttest

X = Perlakuan (*Treatment*) pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Flipped Classroom*.

Sebanyak 44 siswa kelas V SDN Becironggor menjadi populasi penelitian yang akan dibagi rata menjadi 22 orang kelompok eksperimen dan sisanya kelompok kontrol. Sampel diambil dengan teknik *purposive sampling* (sampel bertujuan), yakni pemilihan subjek secara sengaja berdasarkan pertimbangan kesesuaian dengan tujuan penelitian yang memenuhi kriteria seperti: (1) terdaftar dan aktif pada tahun ajaran penelitian, (2) mengikuti pembelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Raya, (3) memperoleh izin dari sekolah dan orang tua/wali (4) kelas dipilih karena kesiapan guru menerapkan *Flipped Classroom*, (5) ketersediaan perangkat atau dukungan teknologi, (6) kesesuaian jadwal dan materi. Model *Flipped Classroom* menjadi variabel independen dengan hasil belajar sebagai variabel dependennya.

Data dikumpulkan melalui tes dan observasi, dilakukan sebelum dan setelah pembelajaran. Pengukuran hasil belajar dilakukan melalui pelaksanaan pretest dan posttest, sementara aktivitas belajar siswa diamati secara langsung selama proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi. Data yang diperoleh dari wawancara, catatan lapangan, serta sumber

ambahan dianalisis secara terstruktur agar memudahkan pemahaman dan penyampaian informasi (Sholihin, 2021). Berikut adalah metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini:

1. Validitas Uji Tes

a. Hasil validasi uji tes

Pada penelitian, uji validitas digunakan untuk menilai apakah instrumen (soal tes, kuesioner, dan alat ukur lainnya) sesuai dengan objek yang diukur. Berikut dibawah ini rumus korelasi *product moment* 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 :

N = Banyak siswa

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan Y

$\sum X$ = Jumlah skor item

$\sum Y$ = Jumlah skor total

Kriteria validitas tes adalah nilai *rhitung* > *rtabel* (dengan uji dua sisi dan sig 0,05), sehingga instrumen tes dianggap relevan terhadap skor total. Untuk memudahkan pengujian validitas, peneliti menggunakan aplikasi SPSS versi 27 for Windows.

b. Reliabilitas Tes

Reliabilitas tes adalah tingkat konsistensi atau kestabilan hasil yang diperoleh dari tes yang diberikan (Asmita & Fitriani, 2022). Dalam konteks pengujian, reliabilitas menunjukkan sejauh mana tes tersebut dapat memberikan hasil yang konsisten atau dapat dipercaya jika tes tersebut diberikan berulang kali kepada peserta yang sama dalam kondisi yang serupa. Berikut dibawah ini rumus reliabilitas *Alpha Cronbach* :

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \alpha_b^2}{\alpha_t^2} \right]$$

Keterangan :

r_{11} = reliabilitas instrument

k = jumlah butir pertanyaan

$\sum \alpha_b^2$ = jumlah varian butir

α_t^2 = varian total

Untuk mempermudah melakukan uji reliabilitas tes, peneliti menggunakan aplikasi SPSS versi 27 for windows. *Alpha Cronbach* dipilih sebagai metode uji dengan kriteria *reability* tes yaitu hasil uji > 0,60 artinya item soal cukup reliabilitas, dan jika nilai *Alpha Cronbach* > 0,80 artinya item soal sangat reliabel.

Berikut kriteria reliabilitas soal:

Tabel 2. Kriteria Reabilitas

Nilai Realibilitas	Kriteria
0,00-0,20	Sangat Rendah
0,21-0,40	Rendah
0,41-0,60	Cukup
0,61-0,80	Tinggi
0,81-1,00	Sangat Tinggi

2. Tes Uji Prasyarat Analisis Data

Uji prasyarat penelitian sangat penting untuk memastikan bahwa analisis statistik yang dilakukan valid dan dapat dipercaya. Uji ini bertujuan untuk memastikan data memenuhi asumsi yang diperlukan, menghindari kesalahan dalam analisis, dan meningkatkan kepercayaan terhadap hasil penelitian. Untuk mempermudah melakukan uji prasyarat tes, peneliti menggunakan aplikasi SPSS versi 27 for windows. Dengan melakukan uji prasyarat seperti uji normalitas, homogenitas, dan uji hipotesis, peneliti dapat memastikan data memenuhi asumsi yang diperlukan untuk analisis yang tepat, seperti regresi linier. Namun sebelumnya, perlu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas terlebih dahulu.

2. Analisis Aktivitas Belajar Siswa

Rumus yang dirujuk untuk mengukur aktivitas belajar siswa yakni:

$$P = \frac{\text{Jumlah Total Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase aktivitas siswa

Skor Maksimal = Jumlah Indikator (6) x Skor Tertinggi (5) x Jumlah Siswa (12)
= 660

Berikut adalah kriteria penilaian aktivitas siswa :

Tabel 3. Kriteria Penilaian Aktivitas Belajar Siswa

Presentase	Kriteria
76 - 100%	Sangat baik
51 - 75%	Baik
26 - 50%	Cukup baik
1 - 25%	Kurang

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan penelitian ini meliputi analisis pengaruh model *Flipped Classroom* terhadap hasil belajar siswa kelas V SD pada materi "Indonesiaku Kaya Raya". Data yang disajikan meliputi uji validitas dan reliabilitas instrumen, uji normalitas, serta perbandingan nilai pretest dan posttest menggunakan uji *Wilcoxon*, *t*, dan ANOVA. Selain itu, bagian ini juga menguraikan aktivitas belajar siswa selama penerapan model pembelajaran, sebagai bentuk pendukung keterlibatan aktif dalam proses belajar.

1. Validitas Uji Tes

a. Uji Validitas

Uji validitas ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan butir soal pada instrumen penelitian menggunakan aplikasi SPSS versi 27. Berikut hasil uji validitasnya :

1) Soal Isian

Tabel 4. Hasil Uji Validitas Soal Isian

No	Butir Soal	r hitung (Pearson)	Sig. (2-tailed)	Keterangan
1	IS1	0,677	0,000	Valid
2	IS2	0,607	0,000	Valid
3	IS3	0,611	0,000	Valid
4	IS4	0,379	0,011	Valid
5	IS5	0,557	0,000	Valid
6	IS6	0,677	0,000	Valid
7	IS7	0,607	0,000	Valid
8	IS8	0,318	0,036	Valid
9	IS9	0,611	0,000	Valid
10	IS10	0,557	0,000	Valid

2) Soal Uraian

Tabel 5. Hasil Uji Validitas Soal Isian

No	Butir Soal	r hitung (Pearson)	Sig. (2-tailed)	Keterangan
1	UR1	0,675	0,000	Valid
2	UR2	0,737	0,000	Valid
3	UR3	0,710	0,000	Valid
4	UR4	0,597	0,000	Valid
5	UR5	0,731	0,000	Valid

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa semua soal, baik isian maupun uraian, memiliki korelasi antara 0,318 dan 0,737 dengan signifikansi kurang dari 0,05, sehingga semua soal dinyatakan valid dan bisa digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa.

b. Uji Reliabilitas

Tahap setelahnya dilakukan uji reliabilitas untuk mengecek konsistensi instrumen. Untuk mempermudah melakukan uji reliabilitas tes, peneliti menggunakan aplikasi SPSS versi 27. Teknik pengujian pada penelitian ini menggunakan reliabilitas *Alpha Cronbach*. Berikut hasil uji reliabilitasnya :

1) Soal Isian

Gambar 1. Hasil Uji Validitas Soal Isian

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,748	10

2) Soal Uraian

Gambar 2. Hasil Uji Validitas Soal Isian

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,717	5

Berdasarkan hasil analisis, diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,899, yang mengindikasikan bahwa instrumen tersebut memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi. Artinya, instrumen ini dapat diandalkan dalam mengukur hasil belajar siswa secara konsisten.

Berdasarkan data yang dihasilkan dapat dinyatakan valid dan reliabel yang menunjukkan kesesuaiannya untuk penelitian. Data hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai terendah pada pretest di kelas eksperimen adalah 60, sementara nilai tertinggi mencapai 93. Setelah diberikan perlakuan, nilai posttest di kelas eksperimen berkisar dari minim 62 hingga maksimal 100. Berikut ini adalah rincian nilai pretest dan posttest pada kelas eksperimen

Tabel 6. Nilai Kelas Kontrol

NO	NAMA	PRETEST	POSTTEST
1	ARAA	70	83
2	AR	77	85
3	AZN	72	88
4	ANRA	78	82
5	AND	87	75
6	ASA	92	78
7	AUSA	80	85
8	FMN	90	83
9	FZK	90	96
10	FPA	88	93
11	FPS	73	77
12	HA	75	87
13	JTA	90	77
14	KAA	52	87
15	LZM	67	83
16	MDRR	70	100

17	MPA	67	100
18	MNN	80	75
19	MFAF	73	92
20	NNQ	62	97
21	STR	73	53
22	VRS	83	83
RATA-RATA		76,77	84,5

Tabel 7. Nilai Kelas Eksperimen

NO	NAMA	PRETEST	POSTTEST
1	AFP	85	87
2	MAR	63	78
3	MNDA	72	73
4	MAY	73	68
5	MES	82	67
6	MEMI	83	100
7	MGPR	68	83
8	MHAT	93	87
9	MIF	90	50
10	MRR	68	62
11	NSS	73	82
12	NAS	88	90
13	NSAZ	67	83
14	NAS	60	100
15	PTA	75	100
16	RAF	80	97
17	RSP	63	95
18	SAP	70	98
19	SDP	73	100
20	SNA	68	100
21	TDA	68	67
22	MAS	62	100
RATA-RATA		73,81	84,86

2. Uji Prasyarat Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji ini berguna untuk melihat distribusi data sebelum dan sesudah test. Uji dengan *Shapiro-Wilk* menunjukkan sebagian data tidak berdistribusi normal (nilai $< 0,05$), sehingga analisis dilanjutkan menggunakan uji *Wilcoxon Signed-Ranks*.

Gambar 3. Hasil Uji Normalitas

Test Statistics^a

	PostIS - PreIS	PostUR - PreUR
Z	-3.639 ^b	-2.722 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000	.006

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Uji *Wilcoxon* digunakan untuk membandingkan nilai pretest dan posttest siswa di kelas eksperimen. Hasil menunjukkan perbedaan signifikan antara pretest dan posttest siswa, dengan $p < 0,05$, menandakan bahwa model *Flipped Classroom* berpengaruh positif terhadap hasil belajar.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas menggunakan ANOVA, dipilih untuk membandingkan hasil belajar dari lebih dari dua kelompok dan memastikan apakah perbedaannya signifikan secara statistik. Berikut hasil uji Anovanya :

Gambar 4. Hasil Uji Homogenitas ANOVA

ANOVA					
Hasil Belajar Siswa	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	48949.653	3	16316.551	712.054	.000
Within Groups	3941.341	172	22.915		
Total	52890.994	175			

Hasil analisis menunjukkan $F = 712,054$ dan $p < 0,05$, sehingga H_0 ditolak, menandakan keberpengaruhannya model *Flipped Classroom* terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

a. Uji Hipotesis

Pasca uji ANOVA, dilakukan uji *Paired T-Test* untuk mengetahui perubahan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan, guna mengukur efektivitas model *Flipped Classroom* tersebut.

Gambar 5. Hasil Uji *Paired Sample Test*

Paired Samples Test								
		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference			Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	Lower	Upper	t	
Pair 1	Pretest Isian - Posttest Isian	-1,659	2,560	,386	-2,438	-.881	-4,298	,000
Pair 2	Pretest Uraian - Posttest Uraian	-3,955	9,803	1,478	-6,935	-.974	-2,676	,011

Hasilnya menunjukkan nilai $t = -4,298$ dan $p = 0,000$ untuk soal isian, serta $t = -2,676$ dan $p = 0,011$ untuk soal uraian. Hasil ini memperkuat bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan setelah diterapkannya model *Flipped Classroom*.

3. Aktivitas Belajar Siswa

Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data terkait aktivitas belajar siswa dengan enam indikator berikut:

Tabel 7. Indikator Aktivitas Belajar Siswa

No	Indikator Aktivitas	Skor Awal	Persen tase	Kate gori	Skor Akhir	Persen tase	Kate gori
1	Mencari & Memberi Informasi Mengajukan Pertanyaan	60	54,5%	Cukup	90	81,8%	Sangat Baik
2	Memberi Pendapat	65	59,1%	Cukup	94	85,5%	Sangat Baik
3	Merevisi & Menyempurnakan Pekerjaan	62	56,4%	Cukup	86	78,2%	Sangat Baik
4	Membuat Kesimpulan Sendiri	66	60,0%	Cukup	95	86,4%	Sangat Baik
5	Memfaatkan Sumber atau Lingkungan Belajar	64	58,2%	Cukup	91	82,7%	Sangat Baik
6		63	57,3%	Cukup	90	81,8%	Sangat Baik
Rata-rata			57,6%	Cukup		82,7%	Sangat Baik

Persentase aktivitas siswa secara rata-rata mencapai 82,7%, termasuk kategori sangat baik. Ini menunjukkan bahwa model *Flipped Classroom* tidak cuma meningkatkan hasil belajar, tetapi juga membuat siswa lebih aktif selama pembelajaran.

Temuan analisis data membuktikan model *Flipped Classroom* mampu berimbas signifikan pada hasil belajar siswa. Instrumen yang digunakan dinyatakan valid ($r = 0,318-0,737$; Sig. $< 0,05$) dan reliabel (*Cronbach's Alpha* = 0,899), sehingga layak digunakan dalam penelitian. Uji *Wilcoxon* menunjukkan hasil yang signifikan pada soal isian ($Z = -3,639$; $p = 0,000$) dan uraian ($Z = -2,722$; $p = 0,006$), yang diperkuat oleh uji *paired t-test*, yaitu $t = -4,298$ ($p = 0,000$) untuk isian dan $t = -2,676$ ($p = 0,011$) untuk uraian. Uji ANOVA juga menunjukkan adanya perbedaan signifikan antar kelompok ($F = 712,054$; $p = 0,000$). Dari 22 siswa pada kelas eksperimen, sebanyak 15 siswa (68,18%) memperoleh hasil belajar yang lebih baik setelah penerapan model *Flipped Classroom*, sedangkan 7 siswa (31,82%) menunjukkan hasil belajar yang tetap atau menurun. Temuan ini sejalan dengan teori *Flipped Classroom* menurut Oktaviana dan Prihatin (2018), yang membagi proses pembelajaran menjadi empat fase, yaitu Fase 0 (belajar mandiri), Fase 1 (penyamaan persepsi), Fase 2 (pemecahan masalah), dan Fase 3 (refleksi). Model ini memungkinkan siswa belajar materi secara mandiri lewat video dan bahan lain sebelum tatap muka, yang kemudian digunakan untuk memperdalam pemahaman melalui diskusi dan tugas. Pendekatan ini meningkatkan pemahaman dan keaktifan siswa, karena pembelajaran berjalan aktif dan terstruktur. Hasil statistik menunjukkan bahwa model *Flipped Classroom* berpengaruh positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan membantu mereka lebih memahami materi dengan lebih efektif.

SIMPULAN DAN SARAN

Temuan penelitian membuktikan model *Flipped Classroom* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas V SD pada materi "Indonesiaku Kaya Raya". Uji t menunjukkan perbedaan signifikan antara pretest dengan rata-rata 73,81 dan posttest dengan rata-rata 84,86, dengan peningkatan 11,05 poin. Selain itu, aktivitas siswa juga meningkat dari 57,6% (cukup) sebelum penerapan menjadi 82,7% (sangat

baik) setelah penerapan, dengan peningkatan sebesar 25,1%. Perbedaan ini tercermin pada seluruh indikator aktivitas, seperti kemampuan mencari informasi, mengajukan pertanyaan, memberi pendapat, merevisi pekerjaan, menyimpulkan, dan memanfaatkan sumber belajar. Temuan ini menunjukkan bahwa model *Flipped Classroom* tidak hanya berdampak positif pada hasil belajar, tetapi juga mendorong keterlibatan siswa secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan agar guru mulai mengintegrasikan model *Flipped Classroom* sebagai model pembelajaran alternatif, terutama pada materi yang mendukung eksplorasi mandiri melalui media digital. Penelitian ini juga dapat menjadi rujukan bagi studi lanjutan yang meneliti efektivitas *Flipped Classroom* pada jenjang atau mata pelajaran lain, guna memperkaya inovasi pembelajaran. Di sisi lain, kolaborasi antara siswa dan orang tua di rumah juga penting dalam mendukung keterlibatan siswa selama proses belajar mandiri sebelum tatap muka di kelas.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustin, R., & Rindaningsih, A. (2022). Pengaruh model flipped classroom berbasis pembelajaran matematika realistik terhadap minat belajar siswa kelas V MI Nurul Huda Candi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 5(1), 34–42.
- Asmita, W., & Fitriani, W. (2022). Konsep dasar pengukuran. *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur: Berbeda, Bermakna, Mulia*, 8(3), 217–226.
- Defriansyah, D., Sari, D., & Puspitasari, R. (2023). Motivasi dan Keterlibatan Dalam Lingkungan Belajar Digital: Wawasan Dari Psikologi Pendidikan. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(3), 11851–11857.
- Hatmanti, N. M., & Septianingrum, Y. (2020). Flipped classroom terhadap hasil belajar asuhan keperawatan keluarga. *Jurnal Ilmiah Kesehatan (Journal of Health Science)*, 13(2), 144–149. <https://doi.org/10.33086/jhs.v13i02.140>
- Humaidi, H., Qohar, A., & Rahardjo, S. (2021). Respon Siswa terhadap Penggunaan Video Youtube sebagai Media Pembelajaran Daring Matematika. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 10(2), 153. <https://doi.org/10.25273/jipm.v10i2.9108>
- Mawardhani, M. A., Dewi, A. L. S., & Andjariani, E. W. (2023). Pengaruh media pembelajaran crossword puzzle terhadap hasil belajar kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 9(2), 457–463. <https://doi.org/10.55927/jime.v9i2.13140>
- Oktaviana, D., & Prihatin, I. (2018). Analisis hasil belajar siswa pada materi perbandingan berdasarkan ranah kognitif revisi taksonomi bloom. *Buana Matematika: Jurnal Ilmiah Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 8(2), 81–88.
- Rasyid, R., Fajri, M. N., Wihda, K., Ihwan, M. Z. M., & Agus, M. F. (2024). Pentingnya pendidikan karakter dalam dunia pendidikan. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1278–1285. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7355>
- Salma, S., & Nurlina, N. (2024). Strategi manajemen pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas seni anak usia dini. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 65–74. <https://doi.org/10.24853/yby.8.1.65-74>
- Sari, D. N., Efendi, A., & Basori, B. (2020). Pengaruh penggunaan smartphone dan intensitas bermain game terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas X TKJ SMK Negeri 1 Sukoharjo. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik dan Kejuruan (JIPTEK)*, 13(2), 129–140. <https://doi.org/10.20961/jiptek.v13i2.24272>
- Sholihin, C. (2021). Manajemen Materi Keislaman Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Di MTs Yayasan Tahsinul Akhlak Bahrul Ulum Surabaya. *Chalim Journal of Teaching and Learning*, 1(2), 218–229.

- Suci, L., Rahmawati, D., & Putri, I. K. (2023). Pengaruh model pembelajaran flipped classroom terhadap hasil belajar IPS siswa kelas III SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 8(2), 55–63.
- Yusuf, M. (2025). Flipped Classroom: Revolusi Pengajaran dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa. *Academicus: Journal of Teaching and Learning*, 4(1), 27–44. <https://doi.org/10.59373/academicus.v4i1.80>

