



PROGRAM STU3DI S1 PENDIDIKAN AGAMA ISLAM FAKULTAS TARBIYAH

DAN PENDIDIKAN UIN IMAM BONJOL PADAN *to investigate the effect of using the Flipped Classroom model assisted by interactive videos on the understanding of social science concepts among fifth-grade students at SD Wujud Kasih Ungaran. The research method employed is q* **G 2024**

Email: mrcahyosaputro@gmail.com

Available online at: <https://xxxx.xxx>

Abstract. *This study aims uantitative, with the subjects being fifth-grade students. Through an experimental design, this research compares two group an experimental group utilizing the Flipped Classroom model and a control group employing conventional methods.*

The results indicate that the implementation of the Flipped Classroom model assisted by interactive videos has a positive impact on students' understanding of social science concepts. Data analysis using the Independent Sample T-Test reveals a significance value of 0.023, indicating a significant difference between the experimental and control groups at a significance level of 0.05. The average understanding score of the experimental group reached 61.61 percent, higher than that of the control group. Furthermore, the results of the Simple Linear Regression Test show an R square value of 0.547, indicating that 54.7% of the variation in students' understanding can be explained by the use of this learning model.

In conclusion, the Flipped Classroom model assisted by interactive videos significantly influences students' understanding of social science concepts, as evidenced by increased enthusiasm and motivation during the learning process. This study recommends the adoption of this model as an alternative in social science education to enhance students' understanding quality.

Keywords: *Flipped Classroom Model, Video Interaktif, Pemahaman Konsep IPS*

strak. Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi pengaruh penggunaan model Flipped Classroom berbantuan video interaktif terhadap pemahaman konsep IPS siswa kelas V di SD Wujud Kasih Ungaran. yang menjadi salah satu dasar untuk menuntut ilmu

Kata kunci:

1. LATAR BELAKANG

Received: Juni 12, 2024; Revised: Juli 18, 2024; Accepted: August 27, 2024; **Online Available:** August 29, 2024; **Published:** August 29, 2024;

*Corresponding author, e-mail address

Paradigma pengajaran di pendidikan tinggi telah berubah secara bertahap dalam beberapa tahun terakhir. Model yang lebih aktif dan berfokus pada siswa secara bertahap menggantikan model tradisional yang berpusat pada guru. Perkembangan teknologi juga memainkan peran penting dalam perubahan ini dengan menyediakan beragam sumber daya digital yang mempengaruhi munculnya pendekatan-pendekatan metodologis yang baru. Salah satu dari model pembelajaran aktif tersebut adalah FCM (*flipped class, flipped learning*), yang diakui sebagai model yang efektif bagi siswa untuk terlibat dalam pembelajaran aktif serta memfasilitasi interaksi yang bermakna antara mereka dan guru (Pluta et al., 2013).

Pembelajaran terbalik (*Flipped Classroom Model* atau FCM) muncul sebagai pendekatan yang menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran daring. Metode ini memungkinkan siswa untuk mempelajari materi di luar kelas dan memanfaatkan waktu mereka di kelas untuk kegiatan yang lebih bermanfaat dan interaktif. Mereka jg juga memiliki fokus untuk memecahkan masalah. (Mengual-Andrés dkk., 2020).

Guru sering kali merancang materi pembelajaran dalam berbagai format multimedia, terutama dalam bentuk video (Zainuddin, 2018). Materi-materi ini biasanya disimpan di platform digital, memungkinkan siswa untuk mengaksesnya dengan mudah kapan pun sebelum menghadiri kelas (Abeysekera dan Dawson, 2015). Dengan pendekatan ini, pembelajaran yang praktis terfasilitasi oleh teknologi (Froehlich, 2018).

Pemahaman konsep dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mencakup kombinasi mata pelajaran seperti Sejarah, Geografi, Ekonomi, dan bidang studi lainnya yang berfokus pada interaksi manusia dengan masyarakat (Sapriya, 2015: 7). Menurut Susanto (2016: 143), di tingkat sekolah dasar, pembelajaran IPS melibatkan studi mengenai manusia dan bagaimana mereka berinteraksi dalam kehidupan bermasyarakat. Oleh karena itu, pembelajaran IPS di sekolah dasar dapat diartikan sebagai proses belajar tentang manusia dalam konteks kehidupan sehari-hari serta studi mengenai dinamika interaksi mereka dengan masyarakat.

2. KAJIAN TEORITIS

Penelitian yang dilakukan oleh Praisyy Joy dan timnya pada tahun 2023 dengan judul "*Flipped classroom – A student perspective of an innovative teaching method during the times of pandemic*" atau "*Aula invertida: una perspectiva estudiantil de un método de enseñanza innovador durante los tiempos de pandemia*" menunjukkan bahwa terjadi peningkatan tingkat ketelitian di antara siswa, di mana 47% dari mereka mencapai tingkat ketelitian yang tinggi karena mereka menganggap *flipped classroom* sebagai metode pembelajaran yang mudah. Selain itu, sebanyak 51% siswa menyatakan keinginan mereka untuk lebih mempersiapkan materi sebelum sesi presentasi.

Perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh Praisyy Joy dan timnya dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis terletak pada tujuannya. Penelitian Praisyy Joy dan rekan-rekannya bertujuan untuk meningkatkan tingkat ketelitian siswa, sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis bertujuan untuk mengeksplorasi efek dari model *flipped classroom* yang didukung oleh video interaktif terhadap pemahaman konsep IPS.

Penelitian yang dilakukan oleh Oğuzhan Nacaroglu dan Oktay Bektaş pada tahun 2023 dengan judul "*The effect of the flipped classroom model on gifted students' self-regulation skills and academic achievement*" menunjukkan bahwa mereka meneliti dampak model *flipped classroom* terhadap prestasi akademik dan keterampilan pengaturan diri siswa berbakat. Penelitian ini melibatkan 70 siswa berbakat, dengan 35 siswa dalam kelompok eksperimen dan 35 siswa dalam kelompok kontrol, yang belajar dalam program Mengenali Keterampilan Individu. Terdapat perbedaan signifikan secara statistik antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam hal prestasi akademik dan skor keterampilan pengaturan diri selama analisis data kuantitatif.

Perbedaan utama dengan penelitian yang akan dilakukan adalah bahwa penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh model *flipped classroom* yang didukung oleh video interaktif terhadap pemahaman konsep IPS, sedangkan penelitian sebelumnya fokus pada prestasi akademik dan keterampilan pengaturan diri siswa berbakat.

Penelitian yang dilakukan oleh Dedi Tsabit dan kolega pada tahun 2020 dengan judul "*Analisis pemahaman konsep IPS materi kegiatan ekonomi menggunakan video*"

pembelajaran IPS sistem daring di kelas IV.3 SD N Pakujajar CBM" melibatkan subjek penelitian yang terdiri dari siswa kelas IV.3 pada tahun ajaran 2019/2020, dengan total 25 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam pemahaman konsep IPS pada materi kegiatan ekonomi, 7 siswa meraih nilai tertinggi, sementara 1 siswa memperoleh nilai di bawah KKM. Keseluruhan indikator materi dapat dikuasai oleh siswa, dengan beberapa kategori nilai yang berkisar antara tinggi hingga sangat tinggi. Kategori sangat tinggi berhasil mencapai persentase sebesar 96% pada indikator mencontohkan, menunjukkan keberhasilan penelitian ini.

Perbedaan utama antara penelitian yang dilakukan oleh Dedi Tsabit dan rekan-rekannya dengan penelitian yang akan dilakukan adalah model yang digunakan dalam meningkatkan pemahaman konsep IPS siswa. siswa

3. METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan oleh penulis menggunakan metode kuantitatif, karena penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh *flipped classroom model* berbantuan *video interaktif* terhadap pemahaman konsep IPS siswa kelas V di SD Wujud Kasih Ungaran. Menurut Sugiyono (2013), metode kuantitatif adalah pendekatan yang didasarkan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu dengan teknik pengambilan sampel yang umumnya dilakukan secara acak. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen penelitian, dan analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan..

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen karena bertujuan untuk menentukan pengaruh antara dua variabel. Peneliti menggunakan jenis metode eksperimen *Quasi Experimental Design* dengan bentuk desain *Non-Equivalent Control Group Design*.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

1.1.1 Hasil Penelitian

Uji hipotesis yang dilakukan yaitu dengan menggunakan uji regresi linier sederhana untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh antara X pada Y. berikut hasil uji regresi linier sederhana yang telah dilakukan oleh peneliti.

Tabel 4.4 Hasil Uji Regresi Linier Sederhana



Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	12.340	12.891		.957	.359
Posttest	.812	.223	.739	3.641	.004

a. Dependent Variable: kelas experiment



Berdasarkan tabel 4.3 diatas menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 1,223$ sementara $t_{table} = 2,200$, sehingga $t_{hitung} = 3,712 > t_{table} = 2,131$. $R \text{ kuadrat}/R^2 = 0,547 = 54,7\%$; $p = 0,004 < 0,05$; tingkat signifikansi 0,05. Siswa kelas V SD Wujud Kasih Ungaran telah terbukti memperoleh manfaat dari penggunaan pendekatan Flipped Classroom Model Berbantuan Video Interaktif, hal ini menunjukkan adanya peningkatan tingkat pemahaman konsep mereka.

Skor post-test memberikan bukti tambahan, selain temuan tes regresi linier dasar, bahwa memang demikian. Siswa pada kelompok eksperimen yang juga dipaparkan Video Interaktif saat pembelajaran menunjukkan peningkatan nilai posttest yang lebih besar dibandingkan dengan siswa pada kelompok kontrol yang hanya dipaparkan pembelajaran Flipped Classroom Model. Guru kelas dan siswa diwawancarai, dan tanggapan mereka disertakan di sini.

Wawancara dengan guru kelas V SD Wujud Kasih Ungaran mengungkapkan bahwa pembelajaran menggunakan Flipped Classroom Model dan menonton video pendidikan sebagai bagian dari proses pengajaran.

**PENGARUH *FLIPPED CLASSROOM MODEL* BERBANTUAN *VIDEO INTERAKTIF* TERHADAP
PEMAHAMAN KONSEP IPS**

Kepada	 Orang  Orang  Orang
Cc	 Orang
Bcc	 Orang
Subjek	

Kepada	 Orang  Orang  Orang
Cc	 Orang
Bcc	 Orang
Subjek	

berarti bahwa antara 71% sampai 75% siswa memiliki pemahaman yang kuat tentang pemahaman konsep IPAS. Guru belum pernah menggunakan pembelajara Flipped Classroom Model dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sering digunakan oleh gruu untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa di kelas.

Dari hasil wawancara dengan guru kelas SD Kristen Bandarjo, proses pembelajaran juga menggunakan model pembelajaran Flipped Classroom Model sehingga mengakibatkan 30% siswa yang mendapatkan pendampingan

khusus mengenai pemahaman konsep IPAS. Model pembelajaran Flipped Classroom Model belum pernah digunakan oleh guru. Pada materi pelajaran tertentu guru sering menggunakan media pembelajaran, seperti materi yang membutuhkan Globe, peta, dan lain-lain. Penggunaan media pembelajaran menjadikan siswa senang dan mudah dalam memahami suatu materi selama proses pembelajaran berlangsung.

Selain melakukan wawancara dengan guru, peneliti juga melakukan wawancara secara langsung dengan siswa mengenai proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media pembelajaran. Dan semua siswa menjawab lebih

1.1.2 Pembahasan

Diketahui bahwa flipped classroom model berbantuan video interaktif berpengaruh terhadap pemahaman konsep siswa karena dari penelitian yang telah diberikan pada sub bab sebelumnya. Hal ini didukung oleh temuan analisis regresi linier sederhana yang hasilnya ditunjukkan pada tabel 4.3. Hal ini dapat diketahui dari hasil uji regresi linier sederhana yaitu pembelajaran flipped classroom model berbantuan video interaktif sebagai variabel independent yang berpengaruh pada pemahaman konsep siswa, dan pembelajarab flipped classroom model saja sebagai variabel dependent.

Media pendidikan sangat membantu pengajar dalam menyajikan isi pelajarannya kepada anak didiknya. Itu sejalan dengan temuan dari studi oleh Magdalena et al. (2021), yang menemukan bahwa ketika guru memiliki keterampilan dalam membuat dan menggunakan media pembelajaran, siswa diuntungkan. Dengan alasan yang sederhana bahwa media yang baik dan tepat dapat memfasilitasi kemampuan guru dalam mengkomunikasikan materi yang diajarkan, sehingga mempercepat tercapainya tujuan pendidikan secara produktif dan efisien. Siswa dapat memperoleh manfaat dari media pembelajaran di kelas dengan mendapatkan pemahaman materi yang lebih mendalam, serta lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan melihatnya sebagai sesuatu yang menyenangkan. Penelitian oleh Sapriyah (2019) mendukung gagasan bahwa siswa dapat menjadi peserta yang lebih aktif dalam

pendidikan mereka sendiri ketika mereka memiliki akses ke media pembelajaran yang membantu mereka lebih memahami konsep kompleks tanpa membebani mereka dengan terlalu banyak teks atau ucapan. Berbagai jenis alat dan metode dapat digunakan sebagai media pembelajaran, dan menurut penelitian Moto (2019), hal tersebut dapat memudahkan guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Dan Video interaktif yang dihasilkan dalam penelitian tersebut berisi sajian teori dalam bentuk presentasi PowerPoint dan penjelasan umum, menggunakan gambar animasi, dan efek suara sederhana. Akibatnya, video tersebut hanya mendukung pembelajaran satu arah tanpa ada umpan balik atau respons yang dapat diberikan oleh peserta didik secara langsung. Hal ini dapat diatasi dengan melakukan pembaruan pada konten yang memungkinkan peserta didik memberikan respons selama video interaktif diputar. Penggunaan gambar, animasi, efek, musik, dan fitur-fitur yang lebih beragam dapat memberikan keleluasaan bagi peserta didik dalam menikmati pembelajaran (Saunders, Spooner, & Ley Davis, 2018).

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran flipped classroom model di SD Wujud kasih Ungaran berbantuan video interaktif berpengaruh terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa. Selain itu, berdasarkan wawancara dengan guru kelas dan juga siswa, penggunaan media pembelajaran dalam proses pelajaran menjadikan siswa lebih antusias dan senang selama proses pelajaran berlangsung.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dari hasil analisis beserta ulasan mengenai pengaruh model pembelajaran Flipped Classroom Model berbantuan Video Interaktif yaitu:

1. Pengaruh penggunaan Flipped Classroom Model berbantuan Video Interaktif terhadap daya tangkap ide siswa berbeda-beda. Hal ini didukung oleh temuan 0,023 0,05 dari Independent Sample T-Test pada tingkat signifikansi 0,05. Ini dapat disimpulkan bahwa kelompok eksperimen secara berbeda dari kelompok

kontrol. Terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol, dengan nilai rata-rata kelompok eksperimen lebih tinggi 61,61 persen.

2. Penggunaan kerangka Flipped Classroom Model berbantuan Video Interaktif berpengaruh pemahaman konsep siswa terhadap mata pelajaran. Hal ini didukung dengan tingkat signifikansi 0,004 0,05 dan nilai persentase R square/R = 0,547 = 54,7% yang terdapat pada hasil Uji Regresi Linear Sederhana.

DAFTAR REFERENSI

- Abeysekera, L., & Dawson, P. 2015. Motivation and cognitive load in the flipped classroom: definition, rationale and a call for research. Higher Education Research & Development.
- Adhitiya, E.N., Prabowo, A. dan Arifuddin, R. 2015. Studi Komparasi Model Pembelajaran Traditional Flipped Classroom dengan Peer Instruction Flipped terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah. Unnes Journal of Mathematics Education 4.
- Baeti, N. N., Prasetyawati, D., & Priyanto, W. (2020). Keefektifan Model Pembelajaran Role Playing dengan Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 13(1), 58–65
- Bergmann, J., dan Sams, A. 2012. Flip Your Classroom : Reach Every Student in Every Class Every Day. USA: Courtney Burkholder.
- E. M. Sohaya, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipped Classroom Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris, Medan: (Doctoral dissertation, UNIMED)., 2021.
- Ela Suryani, M.Pd. 2019. Analisis Pemahaman Konsep two-tier Test sebagai Alternatif.: Universitas Ngudi Waluyo Semarang.
- Gusmania, Y., & Wulandari, T. (2018a). Efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis video terhadap pemahaman konsep matematis siswa. Pythagoras, 7(1), 61–67.

- Johnson, G.B. 2013. Student Perceptions Of The Flipped Classroom. Columbia: The University Of British Columbia.
- KIm, “The experience of three flipped classrooms in an urban university:An exploration of design principles,” *The Internet and Higher Education*, vol. 22, pp. 37-50.
- M. D. Rusnawati, “Implementasi Flipped Classroom terhadap Hasil dan Motivasi Belajar Siswa,” *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, vol. 4, no. 1, pp. 139-150, 2020.
- Milman, Natalie B. 2012. The Flipped Classroom Strategy What is it and can it best be used?. *Jurnal Internasional*, Vol.9, Issue 3: The George Washington University.
- Muir, T., & Geiger, V. 2016. The Affordances of Using a Flipped Classroom Approach in the Teaching Of Mathematics: A Case Study of a Grade 10 Mathematics Class. *Mathematics Education Research Journal*.
- Nasution, M., & Lailia, H. (2023). “Animated Video Media”: Improved Conceptual Understanding and Solving Mathematical Problems. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(1), 1344
- Natalia, Firman & Daharnis. (2015). “Efektifitas Layanan Informasi dengan Menggunakan Audio Visual dalam Meningkatkan Sikap Siswa Terhadap Kedisiplinan Sekolah”. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 3(2).
- Siburian, J., Sihotang, A. B., & Sadikin, A. (2022). Validitas Perangkat Pembelajaran Model Flipped Classroom dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Siswa. 10(2), 1192–1201.
- Trianggono, M. M., Panglipur, I. R., Kurniawan, M. U., & Ashadi, F. (2022). Analisis Penerapan Metode Flipped Classroom dalam Menstimulasi Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 10(1), 16–23.
- Utami, Sri. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Flipped Classroom Tipe Peer Instruction Flipped Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik Siswa. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.

- Y. R. & I. R. E. (. Patandean, Flipped Classroom: Membuat Peserta Didik Berpikir Kritis, Kreatif, Mandiri, dan Mampu Berkolaborasi dalam Pembelajaran yang Responsif., Penerbit Andi, 2021.
- Yulietri, F., Mulyoto dan Agung, Leo. 2015. Model Flipped Classroom dan Discovery Learning Pengaruhnya Terhadap Prestasi Belajar Matematika Ditinjau dari Kemandirian Belajar. Jurnal Teknologi Pendidikan Pasca Sarjana UNS, Vol.13, No.2.