

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *FLIPPED CLASSROOM* BERBANTUAN VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Anggi A. Delatu¹, Muhammad Sarlin², Nurainun³, Candra Cuga⁴, Aina Nurdiyanti⁵
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri
Gorontalo
e-mail: anggidelatu473@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilaksanakan untuk menganalisis dampak penerapan model pembelajaran *Flipped Classroom* yang dipadukan dengan media video animasi terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas V di SDN 2 Bulango Timur. Latar belakang penelitian ini berawal dari rendahnya capaian akademik siswa, yang diduga disebabkan oleh kurangnya keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran serta penggunaan metode mengajar yang cenderung monoton. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen, yakni desain pre-eksperimental one group pretest-posttest. Subjek penelitian terdiri dari 14 siswa kelas V yang diambil menggunakan teknik sampel jenuh. Data dikumpulkan melalui observasi, tes (*pretest* dan *posttest*), serta dokumentasi. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata hasil belajar dari 47,64 sebelum perlakuan menjadi 74,29 setelah penerapan model pembelajaran. Berdasarkan hasil uji t berpasangan, diperoleh nilai t hitung 8,798 lebih besar dari t tabel 2,160 dengan signifikansi $0,000 < 0,05$, yang menandakan adanya perbedaan bermakna antara nilai sebelum dan sesudah perlakuan. Dengan demikian, penerapan model *Flipped Classroom* berbantuan video animasi terbukti berpengaruh positif dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

Kata Kunci: *Flipped Classroom, Video Animasi, Hasil Belajar, IPS.*

ABSTRACT

This research aims to examine the impact of applying the *Flipped Classroom* learning model supported by animated video media on students' academic performance in Social Studies (IPS) for fifth-grade learners at SDN 2 Bulango Timur. The study was motivated by the low learning achievements of students, attributed to their limited engagement in class activities and the repetitive teaching methods employed by teachers. The research adopted a quantitative approach with an experimental method, using a pre-experimental one-group pretest-posttest design. The participants were 14 fifth-grade students selected through a saturated sampling technique. Data were collected through observation, tests (*pretest* and *posttest*), and documentation. The findings revealed an increase in the average learning score from 47.64 before treatment to 74.29 after implementation. The paired sample t-test indicated a t-value of 8.798, which exceeded the t-table value of 2.160, and a significance level of $0.000 < 0.05$, confirming a significant difference between pretest and posttest scores. Therefore, it can be concluded that the *Flipped Classroom* model assisted by animated videos has a positive and effective influence on improving students' learning outcomes in Social Studies.

Keywords: *Flipped Classroom, Animated Videos, Learning Outcomes, Social Sciences.*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan yang sangat strategis dalam membentuk generasi penerus bangsa yang berkarakter, kreatif, dan siap menghadapi tantangan global. Melalui pendidikan, Copyright (c) 2025 EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi

individu tidak hanya dibekali dengan kemampuan akademik, tetapi juga dengan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan sosial yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat. Namun, hingga saat ini sistem pendidikan di Indonesia masih menunjukkan kecenderungan pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher-centered learning*). Pola ini menyebabkan siswa cenderung pasif, hanya menerima informasi tanpa dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran. Akibatnya, proses belajar tidak berjalan secara optimal, dan siswa kesulitan mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta pemahaman yang mendalam terhadap materi yang dipelajari (Savitri & Meilana, 2022). Padahal, keberhasilan pembelajaran akan lebih mudah dicapai apabila terjadi interaksi yang aktif dan bermakna antara guru dan peserta didik (Supriyatni, 2021).

Salah satu mata pelajaran yang menuntut keterlibatan aktif siswa adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Melalui mata pelajaran ini, siswa diharapkan dapat memahami berbagai fenomena sosial, membangun kepekaan terhadap lingkungan sekitar, serta menumbuhkan sikap toleransi dan tanggung jawab sosial (Sarlin & Mursid, 2020). Namun, pembelajaran IPS di tingkat sekolah dasar masih sering dihadapkan pada persoalan klasik, yaitu dominasi metode ceramah yang monoton dan kurang mengaktifkan siswa. Materi yang bersifat konseptual dan abstrak sering kali tidak mudah dipahami apabila tidak dihubungkan dengan kehidupan nyata. Berdasarkan observasi yang dilakukan di SDN 2 Bulango Timur, ditemukan bahwa sebagian besar guru masih menerapkan metode pembelajaran konvensional berupa tanya jawab tanpa dukungan media yang menarik. Kondisi ini membuat siswa terlihat kurang antusias, partisipasi rendah, dan hasil belajar belum mencapai target yang diharapkan (Akuba, 2023).

Situasi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara tujuan pembelajaran IPS yang ideal—yaitu membentuk siswa yang aktif, kritis, dan reflektif—dengan praktik pembelajaran yang masih bersifat pasif dan berpusat pada guru. Kesenjangan inilah yang menimbulkan kebutuhan mendesak akan model pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan relevan dengan karakteristik peserta didik masa kini. Salah satu alternatif yang dinilai efektif untuk menjembatani kesenjangan tersebut adalah model pembelajaran *Flipped Classroom*, yaitu model yang membalik struktur tradisional pembelajaran dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari materi di luar kelas melalui media digital, seperti video pembelajaran, sebelum kegiatan tatap muka berlangsung (Sinatrya & Aji, 2020). Model ini memungkinkan waktu di kelas digunakan secara lebih bermakna untuk diskusi, kegiatan kolaboratif, serta pemecahan masalah yang memperkuat pemahaman konsep siswa.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Flipped Classroom* yang dipadukan dengan media video animasi memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar dan motivasi siswa (Utami & Yanti, 2022; Yulianti & Wulandari, 2021). Media video animasi berperan penting dalam membantu siswa memvisualisasikan konsep abstrak yang sulit dipahami melalui penjelasan verbal semata. Penggunaan karakter, warna, dan alur cerita dalam video membuat materi lebih menarik dan mudah diingat. Misalnya, dalam penelitian yang dilakukan oleh Obong, Sarlin, Cuga, dan Husain (2025), video animasi yang menampilkan keberagaman budaya daerah dan tarian tradisional mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep kebudayaan secara menyenangkan dan bermakna.

Namun demikian, implementasi *Flipped Classroom* tidak terlepas dari tantangan. Salah satu kendala utama adalah rendahnya pengawasan guru terhadap aktivitas belajar siswa di rumah. Banyak siswa yang belum memiliki kedisiplinan belajar mandiri sehingga efektivitas pembelajaran bisa menurun apabila tidak disertai mekanisme pemantauan yang baik. Untuk mengatasi hal ini, penggunaan video animasi interaktif menjadi solusi yang tepat, karena selain

dapat menarik perhatian siswa, juga memungkinkan guru melakukan pelacakan terhadap keterlibatan siswa selama proses pembelajaran mandiri berlangsung (Fauzan et al., 2021).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan untuk menjawab kebutuhan akan model pembelajaran yang mampu mengatasi permasalahan rendahnya keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di sekolah dasar. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan model Flipped Classroom berbantuan video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 2 Bulango Timur. Melalui pendekatan ini diharapkan proses pembelajaran IPS dapat berlangsung lebih dinamis, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam memahami konsep-konsep sosial secara lebih kontekstual.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 2 Bulango Timur, yang berlokasi di Desa Bulotalangi, Kecamatan Bulango Timur, Kabupaten Bone Bolango, Provinsi Gorontalo. Kegiatan penelitian berlangsung selama satu bulan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, tepatnya pada bulan Mei, dengan tahapan kegiatan yang disusun mulai dari proses bimbingan hingga pelaksanaan ujian skripsi. Jenis penelitian yang digunakan adalah pre-eksperimental dengan desain one-group pretest-posttest design, di mana kelompok yang sama diberi tes sebelum dan sesudah perlakuan untuk melihat perubahan hasil belajar setelah diterapkan model pembelajaran tertentu.

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan dua jenis variabel, yakni variabel bebas berupa model pembelajaran *Flipped Classroom* berbantuan video animasi, dan variabel terikat yaitu hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Populasi penelitian mencakup seluruh peserta didik kelas V SDN 2 Bulango Timur yang berjumlah 14 orang. Karena jumlah populasi relatif kecil, penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh, sehingga seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel.

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik, yaitu observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas belajar siswa selama penerapan model *Flipped Classroom*. Tes diberikan dalam dua tahap, yaitu pretest sebelum penerapan model dan posttest setelah perlakuan untuk mengukur peningkatan hasil belajar. Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk melengkapi informasi berupa nilai ulangan harian, daftar hadir, serta foto kegiatan pembelajaran. Analisis data dilakukan melalui beberapa tahap, meliputi uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, dan uji hipotesis untuk mengetahui sejauh mana efektivitas model pembelajaran *Flipped Classroom* dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Uji Validitas

Berdasarkan hasil uji validitas pada penelitian ini, seluruh item pertanyaan (1–15) memiliki nilai r hitung $> r$ tabel (0,532) dengan rentang 0,543–0,927, sehingga dinyatakan valid. Selanjutnya, hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai Cronbach's Alpha $> 0,60$, yang berarti instrumen penelitian reliabel dan konsisten dalam mengukur variabel yang diteliti.

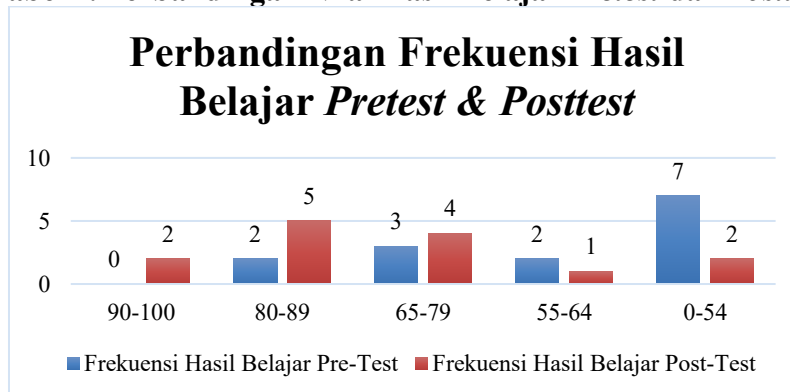
Hasil Uji Reliabilitas

Merujuk uji reliabilitas bernilai *Cronbach's Alpha* 0,945, simpulannya instrumen penelitian menunjukkan tingkat reliabilitas sangat tinggi. Berdasarkan kriteria umum (sekitar $\geq 0,6$ = sangat reliabel), nilai ini menunjukkan bahwa 15 butir soal dalam instrumen tersebut mempunyai konsistensi internal yang baik, sehingga sesuai untuk digunakan dalam pengukuran variabel yang diteliti.

Hasil Analisis Deskriptif

Dalam analisis statistik deskriptif ini, perhitungan meliputi nilai ideal, nilai minimum, nilai maksimum, nilai rata-rata (mean), modus, median, variansi, dan standar deviasi yang menggambarkan hasil belajar sebelum dan setelah perlakuan. Data yang telah diolah dengan teknik analisis deskriptif akan disajikan pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Perbandingan Nilai Hasil Belajar *Pretest* dan *Posttest*



Berdasarkan tabel 1 di atas, dapat diketahui bahwa sebelum pembelajaran (*pretest*), sebagian besar siswa berada pada kategori sangat rendah, menandakan pemahaman mereka terhadap materi masih terbatas. sebelum pembelajaran (*pretest*), sebagian besar siswa terletak dikategori sangat rendah, yaitu sebanyak 7 orang, yang menunjukkan bahwa mereka belum memahami materi secara optimal. Sementara itu, hanya 2 peserta didik terletak dikategori tinggi, tidak terdapat peserta didik mencapai kategori sangat tinggi. Namun, setelah pembelajaran dilakukan (*posttest*), terjadi perubahan distribusi nilai menuju arah yang lebih baik. Jumlah murid dalam kategori sangat tinggi bertambah menjadi 2 orang, dan kategori tinggi naik menjadi 5 orang, menandakan bahwa pengajaran yang diberikan dapat mendorong siswa mencapai pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi. Peserta didik dalam kategori sedang juga mengalami peningkatan dari 3 menjadi 4 orang, yang menunjukkan bahwa sebagian siswa mulai menunjukkan pemahaman yang stabil. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran yang diterapkan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi warisan budaya Indonesia.

Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah data dalam sampel berdistribusi normal atau tidak. Pengujian ini dilakukan menggunakan uji Shapiro Wilk.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Data Shapiro Wilk

	Pretest	Posttest
Nilai Statistik	0,962	0,948
Derajat Kebebasan	14	14
Nilai Signifikansi	0,754	0,531

Merujuk hasil uji normalitas data yang tertera pada tabel 2, menggunakan uji Shapiro Wilk menunjukan bahwa nilai signifikansi *pretest* adalah 0,754 dan *posttest* adalah 0,531 yang keduanya lebih besar dari batas signifikansi 0,05 Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* memiliki distribusi normal. Dengan demikian, analisis data dapat diteruskan melalui penerapan uji statistik parametrik, seperti uji-t.

Hasil Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* terhadap hasil belajar siswa setelah diterapkan model *Flipped Classroom* berbantuan video animasi.

Tabel 3. Hasil Uji Paired Sample T-Test

Paired Samples Test		
T	df	Sig. (2-tailed)
8.798	13	.000

$$df = n - 1 = 14 - 1 = 13$$

Nilai *t* hitung (*t-test*) sendiri adalah hasil perhitungan statistik yang tergantung dari data perbedaan nilai *pretest* dan *posttest* tiap peserta. Berdasarkan tabel 3, hasil *uji paired sample t-test* diperoleh nilai *t* hitung yang peneliti dapatkan adalah 8,798. Kemudian untuk membuktikan hipotesis penelitian, maka peneliti perlu mengetahui berapa nilai *t* kritis (*t-tabel*) untuk $df = 13$ pada level signifikansi 0,05 (2-tailed), $t_{kritis} = 2,160$

Artinya jika peneliti merujuk pada hipotesis penelitian maka kesimpulannya, karena *t* hitung (8,798) > *t* tabel (2,160) dan Sig. (0,000) < 0,05, peneliti menolak H_0 dan menerima H_1 . Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran. Pembelajaran dengan model *Flipped Classroom* berbantuan video animasi efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pembahasan

Penelitian ini menyoroti adanya pengaruh positif yang signifikan dari penerapan model pembelajaran *Flipped Classroom* berbantuan video animasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SDN 2 Bulango Timur. Berdasarkan hasil uji *Paired Samples Test*, diperoleh nilai *t* hitung sebesar 8,798, jauh lebih besar dibandingkan *t* tabel pada derajat kebebasan 13, yaitu 2,160, dengan nilai signifikansi 0,000 (<0,05). Hasil tersebut menunjukkan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Dengan demikian, penggunaan model *Flipped Classroom* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

Temuan ini memperlihatkan peningkatan yang jelas pada hasil belajar IPS siswa setelah penerapan model pembelajaran. Sebelum perlakuan, sebagian besar siswa berada pada kategori sangat rendah, sedangkan setelah pembelajaran, mayoritas berpindah ke kategori tinggi dan sangat tinggi. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 47,64 menjadi 74,29. Peningkatan ini menandakan bahwa penggunaan *Flipped Classroom* dengan dukungan video animasi berperan penting dalam memperdalam pemahaman konsep IPS. Menurut Hariri et al. (2024), hasil belajar mencerminkan tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran, yang dapat ditingkatkan melalui metode pengajaran yang memfasilitasi keterlibatan aktif siswa.

Media video animasi yang digunakan dalam penelitian ini berperan dalam memperjelas konsep abstrak dan menjadikannya lebih konkret, sehingga siswa lebih mudah memahami materi (La Fua & Yusuf, 2022). Hal ini sejalan dengan pendapat Zulherman dalam Hapsari & Zulherman (2021) yang menegaskan bahwa video animasi merupakan media pembelajaran yang efektif dan menarik karena mampu menggabungkan unsur visual, audio, dan narasi secara harmonis. Sementara itu, penelitian Obong et al. (2025) juga menunjukkan bahwa media animasi dapat meningkatkan pemahaman konsep pada mata pelajaran IPAS melalui pendekatan

Problem-Based Learning (PBL). Meski demikian, efektivitas media ini tetap bergantung pada kesiapan infrastruktur dan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran digital.

Model *Flipped Classroom* yang digunakan dalam penelitian ini mendorong keterlibatan aktif siswa di dalam dan di luar kelas. Model ini memungkinkan siswa belajar mandiri terlebih dahulu melalui video pembelajaran, sehingga pada pertemuan tatap muka mereka dapat fokus berdiskusi dan menyelesaikan masalah secara kolaboratif. Hasil penelitian ini konsisten dengan temuan Farida & Ghufon (2023) dan Syahputra & Simamora (2022) yang menjelaskan bahwa *Flipped Classroom* mampu meningkatkan kemandirian belajar dan interaksi sosial siswa. Pendekatan ini memberi ruang bagi siswa untuk mengontrol kecepatan belajarnya sendiri dan meningkatkan rasa percaya diri dalam memahami materi.

Selain meningkatkan interaksi belajar, penerapan model ini juga menumbuhkan sikap sosial positif siswa, terutama dalam bekerja sama, menghargai pendapat teman, dan bertanggung jawab terhadap tugas kelompok. Menurut Akuba (2023), pembelajaran IPS berfungsi menanamkan nilai-nilai sosial melalui aktivitas kolaboratif yang mendorong empati dan kerja sama. Oleh karena itu, *Flipped Classroom* dapat menjadi sarana yang efektif untuk mengembangkan kompetensi sosial siswa di sekolah dasar.

Kelebihan lain dari model ini ialah memberikan fleksibilitas belajar. Siswa dapat mengakses materi kapan pun dan di mana pun, bahkan mengulang tayangan video hingga memahami konsep sepenuhnya. Padang (2025) menjelaskan bahwa fleksibilitas ini membuat siswa lebih siap ketika mengikuti pembelajaran tatap muka, karena sudah memiliki pemahaman awal terhadap materi. Di sisi lain, guru berperan sebagai fasilitator yang membantu memperdalam pemahaman siswa melalui diskusi dan kegiatan reflektif, bukan lagi sebagai satu-satunya sumber informasi (Fauzan et al., 2021; Yulianti & Wulandari, 2021).

Meski demikian, terdapat beberapa tantangan dalam penerapan model *Flipped Classroom*. Salah satunya adalah keterbatasan akses teknologi di sekolah dasar yang belum sepenuhnya merata. Sinatrya & Aji (2020) menyebutkan bahwa efektivitas model ini sangat dipengaruhi oleh kesiapan infrastruktur digital dan keterampilan guru dalam memanfaatkan media sosial atau platform pembelajaran daring. Hal serupa disampaikan oleh Sahara & Sofya (2020) bahwa faktor motivasi dan ketersediaan perangkat menjadi penentu keberhasilan model pembelajaran berbasis teknologi. Oleh karena itu, dukungan teknis dan pelatihan bagi guru perlu ditingkatkan agar model ini dapat diterapkan secara optimal.

Penelitian ini juga dibandingkan dengan beberapa studi sebelumnya yang relevan. Tullah et al. (2022) menemukan bahwa penggunaan video animasi berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN 3 Rumak. Namun, penelitian tersebut hanya berfokus pada minat belajar tanpa menggabungkan model *Flipped Classroom*. Sementara penelitian ini mengombinasikan dua elemen penting—model pembelajaran dan media video animasi—sehingga pengaruhnya terhadap hasil belajar dapat diamati lebih komprehensif.

Penelitian Ratna (2024) juga memiliki keterkaitan erat dengan studi ini. Ia meneliti penerapan model *Flipped Classroom* berbantuan video pada siswa SMK Negeri Limboto dan menemukan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman konsep matematika dari siklus I ke siklus II. Hasil tersebut menunjukkan konsistensi efektivitas *Flipped Classroom* di berbagai jenjang pendidikan, baik sekolah menengah maupun dasar. Sementara itu, penelitian Savitri & Meilana (2022) juga mendukung temuan ini, dengan menyatakan bahwa penggunaan model *Flipped Classroom* pada pembelajaran IPA sekolah dasar dapat meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa.

Penelitian lain oleh Sarlin & Mursid (2020) serta Utami & Yanti (2022) menegaskan bahwa peningkatan hasil belajar tidak hanya ditentukan oleh metode, tetapi juga oleh minat baca, literasi, dan dukungan lingkungan belajar yang kondusif. Dalam konteks IPS, pendekatan

Flipped Classroom berpotensi memperkaya pengalaman belajar siswa karena memadukan teknologi, kolaborasi, dan aktivitas eksploratif (Ramadhani et al., 2022). Dengan cara ini, siswa tidak hanya memahami materi secara kognitif, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan berpikir kritis.

Dari seluruh temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Flipped Classroom* berbantuan video animasi memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap hasil belajar IPS siswa sekolah dasar. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan capaian akademik, tetapi juga mendorong partisipasi aktif, kemandirian, dan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Hal ini memperkuat argumentasi bahwa model *Flipped Classroom* merupakan strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik abad ke-21 yang menekankan literasi digital, kolaborasi, dan kreativitas (Yulianti & Wulandari, 2021).

Dengan demikian, penerapan *Flipped Classroom* dapat terus dikembangkan di berbagai konteks pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPS yang membutuhkan pemahaman mendalam dan penerapan nilai-nilai sosial dalam kehidupan sehari-hari. Sebagaimana dikemukakan oleh Sarlin & Mursid (2020), pembelajaran IPS yang inovatif harus diarahkan untuk menumbuhkan kesadaran sosial, bukan hanya peningkatan kognitif. Melalui kombinasi antara model *Flipped Classroom* dan media video animasi, guru dapat menciptakan proses belajar yang menyenangkan, efektif, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis penerapan model pembelajaran *Flipped Classroom* yang dipadukan dengan media video animasi terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas V di SDN 2 Bulango Timur, diperoleh kesimpulan bahwa rata-rata skor pretest sebelum perlakuan sebesar 47,64, sedangkan rata-rata posttest setelah perlakuan meningkat menjadi 74,29. Hasil uji t berpasangan (*paired sample t-test*) menunjukkan nilai t hitung 8,798 yang lebih besar dibandingkan t tabel 2,160 dengan tingkat signifikansi $0,000 < 0,05$. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang bermakna antara hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan model pembelajaran tersebut. Peningkatan rata-rata sebesar 26,65 poin, atau sekitar 1,5 kali lebih tinggi dari nilai awal, menegaskan bahwa penerapan *Flipped Classroom* berbantuan video animasi mampu memberikan dampak positif terhadap pemahaman dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, model pembelajaran ini dinilai efektif dan signifikan dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS, sekaligus memperkuat keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Akuba, M. (2023). Konsep penanaman sikap sosial pada siswa melalui pembelajaran IPS di sekolah dasar. *Journal of Education and Teaching Learning*, 1(1), 21–26. <https://doi.org/10.59211/mjpjetl.v1i1.13>
- Farida, P. A., & Ghufro, Z. (2023). Pengaruh penerapan strategi *flipped classroom* terhadap kemampuan belajar mandiri siswa pada mata pelajaran Bahasa Arab kelas VIII MTs Al-Ma'arif Rancalutung Serang. *Proceeding of Annual International Conference on Islamic Education and Language (AICIEL)* (pp. 1166–1182). <https://ftk.uinbanten.ac.id/journals/index.php/aiciel/article/view/9854>
- Fauzan, M., Haryadi, H., & Haryati, N. (2021). Penerapan elaborasi model *flipped classroom* dan media Google Classroom sebagai solusi pembelajaran Bahasa Indonesia abad 21. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 5(2), 361–371. <https://doi.org/10.20961/jdc.v5i2.55779>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan media video animasi berbasis

- aplikasi Canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Hariri, M., Masnawati, E., & Darmawan, D. (2024). Pengaruh motivasi belajar, disiplin belajar, dan metode pembelajaran terhadap hasil belajar siswa SMP Nurul Huda Al-Mashudi Sampang. *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 22(2), 24–33. <https://doi.org/10.58192/sidu.v3i4.2760>
- La Fua, J., & Yusuf, M. (2022). Penggunaan video animasi dalam pembelajaran online di masa pandemi di sekolah dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 11(2), 57–66. <https://doi.org/10.58230/27454312.139>
- Obong, A. S., Sarlin, M., Cuga, C., & Husain, R. I. (2025). Pengembangan video animasi untuk meningkatkan pemahaman konsep IPAS dengan metode PBL. *Superior Education Journal*, 3(2), 47–56. <https://jurnal.dosenkolaborasi.org/index.php/SEJ/article/view/51>
- Padang, M. (2025). Efektivitas model *flipped classroom* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di masa digital. *Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, 3(1), 75–82. <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/jitk/article/view/1343>
- Ramadhani, R., Syahputra, E., & Simamora, E. (2022). *Ethno-flipped classroom* model: Sebuah rekomendasi model pembelajaran matematika di masa *new normal*. *AXIOM: Jurnal Pendidikan dan Matematika*, 10(2), 221–234. <https://doi.org/10.30821/axiom.v10i2.10331>
- Ratna. (2024). *Penerapan model pembelajaran flipped classroom berbantuan video untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa kelas X SMK Negeri Limboto* [Doctoral dissertation, Universitas Sulawesi Barat]. https://repository.unsulbar.ac.id/id/eprint/407/1/SKRIPSI%20RATNA_H0220314%20revisi%20semhas%20%281%29_organized.pdf
- Sahara, R., & Sofya, R. (2020). Pengaruh penerapan model *flipped learning* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Ecogen*, 3(3), 419–428. <https://doi.org/10.24036/jmpe.v3i3.9918>
- Sarlin, M., & Mursid, K. (2020). Hubungan antara minat belajar dan prestasi belajar siswa pada pembelajaran IPS di sekolah dasar. *JAMBURA Elementary Education Journal*, 1(1), 1–13. <https://ejournal-fip-ung.ac.id/ojs/index.php/jeej/article/view/140>
- Savitri, O., & Meilana, S. F. (2022). Pengaruh model pembelajaran *flipped classroom* terhadap pemahaman konsep IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7242–7257. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3457>
- Sinatrya, P., & Aji, S. U. (2020). Efektivitas model pembelajaran *flipped classroom* daring menggunakan media sosial Instagram di kelas X SMK. *Primatika: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 81–90. <https://doi.org/10.30872/primatika.v9i2.368>
- Tullah, N. H., Widiada, I. K., & Tahir, M. (2022). Pengaruh penggunaan video animasi terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN 3 Rumak tahun ajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2C), 821–826. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2c.587>
- Utami, N. P., & Yanti, P. G. (2022). Pengaruh program literasi terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8388–8394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3825>
- Yulianti, Y. A., & Wulandari, D. (2021). *Flipped classroom*: Model pembelajaran untuk mencapai kecakapan abad 21 sesuai kurikulum 2013. *Jurnal Kependidikan*, 7(2), 372–384. <https://doi.org/10.33394/jk.v7i2.3209>