



Model *Flipped Classroom* Berbantuan SOFLEN (*Song for Learning*) Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmi Amalia^{1*}, Deni Setiawan² 

^{1,2} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received February 03, 2023

Revised February 08, 2023

Accepted July 10, 2023

Available online July 25, 2023

Kata Kunci:

Model Pembelajaran, *Flipped Classroom*, Hasil Belajar, IPS

Keywords:

Learning Models, Flipped Classroom, Learning Outcomes, social science



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Penggunaan model dan media pembelajaran yang kurang tepat menyebabkan peserta didik cenderung pasif dalam proses pembelajaran, sehingga membuat rendahnya hasil belajar peserta didik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji keefektifan model pembelajaran *Flipped Classroom* dengan bantuan media SOFLEN (*Song for Learning*) terhadap hasil belajar dalam muatan pelajaran IPS. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen dengan metode Pretest-Posttest Control Group Design. Teknik sampling yang digunakan adalah sampling jenuh dengan melibatkan 54 peserta didik, terdiri dari 27 peserta didik di kelas VB (kelompok eksperimen) dan 27 peserta didik di kelas VA (kelompok kontrol). Pengumpulan data dilakukan melalui teknik tes dan observasi. Analisis data meliputi uji prasyarat yang terdiri dari uji normalitas dan homogenitas serta uji hipotesis yang dilakukan melalui uji independent sample T-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa data memiliki distribusi normal dan homogen. Ada perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Oleh karena itu, H_0 ditolak dan H_a diterima. Nilai rata-rata posttest kelas eksperimen adalah 88,89, sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol adalah 57,78. Disimpulkan bahwa model pembelajaran *Flipped Classroom* berbantuan media SOFLEN (*Song for Learning*) lebih efektif dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional dalam meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik.

ABSTRACT

Using inappropriate learning models and media causes students to be passive in the learning process, resulting in low student learning outcomes. This study aimed to test the effectiveness of the *Flipped Classroom* learning model with the help of SOFLEN (*Song for Learning*) media on learning outcomes in social studies content. This study used a quantitative experimental approach with the Pretest-Posttest Control Group Design method. The sampling technique used was saturated sampling involving 54 students, consisting of 27 students in class VB (experimental group) and 27 students in class VA (control group). Data collection was carried out through test and observation techniques. Data analysis included prerequisite tests consisting of normality and homogeneity tests and hypothesis testing, which was carried out through an independent sample T-test. The results showed that the data had a regular and homogeneous distribution. There is a significant difference between the experimental class and the control class. Therefore, H_0 is rejected, and H_a is accepted. The average value of the post-test practical class was 88.89, while the average value of the control class was 57.78. It was concluded that the *Flipped Classroom* learning model assisted by SOFLEN (*Song for Learning*) media is more effective than the conventional learning model in improving social studies learning outcomes for students.

1. PENDAHULUAN

Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) harus termasuk dalam kurikulum Pendidikan dasar dan menengah. Di Sekolah Dasar, pendidikan IPS bertujuan untuk mengajarkan peserta didik mengenai konsep-konsep esensial ilmu sosial, dengan harapan dapat membentuk mereka menjadi warga negara yang baik (Lanta et al., 2019; Verawati et al., 2020). Untuk mewujudkan tujuan tersebut, seorang guru harus dapat mengembangkan, mempersiapkan, membimbing, serta mewujudkan kemampuan peserta didik dalam memahami nilai-nilai

*Corresponding author.

E-mail addresses: ilmi.amalia02@students.unnes.ac.id (Ilmi Amalia)

dasar, sikap, pengetahuan, dan keterampilan kehidupan sosial (Jumriani et al., 2021; Mulyawati et al., 2019). Sejalan dengan model belajar modern yang menyatakan bahwa kedudukan peserta didik adalah sebagai subjek belajar dan guru sebagai fasilitator yang memudahkan peserta didik dalam menjalankan aktivitas pembelajaran (Fitriani et al., 2020; Setiawan et al., 2020; Wardoyo et al., 2020). Untuk mengembangkan kualitas pembelajaran dan mewujudkan tujuan pembelajaran yang maksimal, perlu menerapkan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. (Akib et al., 2020; Wulandari, 2020; Wulandini et al., 2022). Untuk memberi peluang peserta didik dalam mengenal arti sebuah konsep dan mengoptimalkan kualitas peserta didik harus menekankan banyak pengetahuan, maka seorang harus dapat merancang sebuah pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Kenyataan, pada saat ini kebanyakan guru masih kurang peduli dengan pemilihan jenis model maupun media pembelajaran yang dipakai. Masih banyak guru menerapkan pendekatan yang berfokus pada guru dan mengakibatkan pembelajaran menjadi cenderung pasif (Pramana & Suarjana, 2019; Widani et al., 2019). Guru memiliki kesulitan dalam memanfaatkan media sehingga hanya sedikit guru yang menggunakan media sebagai alat bantu dalam aktivitas pembelajaran, hal ini juga mengakibatkan peserta didik sulit dalam menguasai materi (Rahayu & Sukardi, 2021; Seika Ayuni et al., 2017). Faktor yang dapat mempengaruhi peserta didik kesulitan dalam menguasai materi yang diajarkan diantaranya karena sulit berkonsentrasi, tidak kreatif, merasa tegang, suasana belajar yang tidak menyenangkan, dan mudah bosan (Sofiani et al., 2021). Dalam pendidikan IPS ada juga beberapa kelemahan guru yaitu guru bertindak lebih ke arah sebagai penyaji informasi dari buku, belum dapat melakukan manajemen kelas secara maksimal, sehingga guru masih bertindak sebagai pemberi bahan pembelajaran yang mana guru masih dominan dalam proses kegiatan pembelajaran jadi belum dapat dikatakan sebagai pembelajar (Ahmad Susanto, 2016). Dalam pembelajaran IPS, seringkali guru hanya menerapkan model konvensional yang terdiri dari penyampaian informasi, penjelasan, penugasan, dan pemberian soal latihan. Pembelajaran masih teacher centered dan guru jarang mampu menciptakan kegiatan pembelajaran yang inovatif. Selain itu, akibat dari kondisi belajar yang kaku dan kurang bervariasi interaksi selama pembelajaran, peserta didik menjadi pasif dan hanya mendapat informasi yang disampaikan guru (Krisna et al., 2020; Windriana et al., 2021).

Permasalahan pembelajaran IPS tersebut juga terjadi di kelas V SDN 2 Sukorejo. Dilihat dari dokumentasi hasil belajar peserta didik dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada IPS kelas V SDN 2 Sukorejo, dari 54 peserta didik, 18 peserta didik (33,33%) tuntas KKM, sedangkan 36 peserta didik (66,67%) belum tuntas KKM. Maka dari itu hasil belajar IPS kelas V SDN 2 Sukorejo masih tergolong sangat rendah. Dari hasil observasi dengan guru dan perwakilan peserta didik kelas V SD Negeri 2 Sukorejo, aktivitas belajar mengajar masih menggunakan model konvensional yaitu model pembelajaran yang mana guru lebih dominan dalam kegiatan pembelajaran, peserta didik seringkali kesulitan untuk mengingat apa yang sudah disampaikan guru di kelas karena selama kegiatan pembelajaran, guru kurang menyertakan peserta didik sehingga peserta didik menjadi pasif, proses pembelajaran yang diterapkan oleh guru kurang kreatif, terlalu sering menerapkan metode ceramah dan tanya jawab juga kurang memanfaatkan alat pembelajaran secara optimal sehingga kurangnya minat peserta didik untuk belajar, masih terlihat beberapa anak yang asyik mengobrol, usil dengan temannya ketika guru sedang memaparkan materi, ada pula sejumlah peserta didik yang terlihat bosan dan mengantuk ketika proses pembelajaran berlangsung. Ditambah lagi dengan rendahnya peran aktif orang tua dalam aktivitas belajar di rumah menjadikan peserta didik semakin malas untuk mengulas kembali pelajaran yang didapatnya di dalam kelas.

Salah satu variasi model pembelajaran yang dapat diterapkan sebagai alternatif solusi untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan penerapan model pembelajaran *flipped classroom*. *Flipped classroom* lahir sebagai model pembelajaran yang sifatnya campuran atau dipadukannya pembelajaran secara tatap muka langsung dan pembelajaran secara online, dengan model ini peserta didik mempelajari materi di luar kelas, di dalam kelas waktu banyak dimanfaatkan untuk pemecahan masalah dan menyelesaikan pekerjaan yang lebih praktis dan partisipatif (Hew et al., 2021; Palazón-Herrera & Soria-Vílchez, 2021). Model *Flipped Classroom* merupakan model pembelajaran yang mana kegiatan pembelajarannya dilakukan secara normal, yaitu dalam kegiatan pembelajaran sebelum kelas dimulai peserta didik telah menerima dan mempelajari materi di rumah, sehingga aktivitas pembelajaran di kelas berupa menyelesaikan tugas, melakukan diskusi mengenai apa yang belum dipahami peserta didik (Hoshang et al., 2021; Tang et al., 2023). Dengan penerapan pendekatan ini tidak hanya belajar dengan bantuan media video, tetapi juga menekankan pada efektivitas pemanfaatan waktu di dalam kelas, meningkatkan prestasi belajar peserta didik, memberikan inspirasi, dan memberikan bantuan peserta didik dengan kegiatan-kegiatan yang menantang serta memberikan kontrol belajar yang lebih tinggi (Damayanti et al., 2020; Wihinda et al., 2020).

Upaya memudahkan pemahaman peserta didik dalam penerapan model *Flipped Classroom* peserta didik, didukung dengan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat fisik atau non fisik yang sengaja dimanfaatkan sebagai mediator antara guru dan peserta didik dalam penyampaian materi

pembelajaran (Febriyona et al., 2019; Hasmalena et al., 2022). Media pembelajaran yang digunakan adalah media *SOFLEN (Song for Learning)* berbasis video yaitu lagu anak yang liriknya diubah sesuai dengan materi pembelajaran, khususnya pada muatan pelajaran IPS kelas V yang membahas tentang Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan. Metode bernyanyi merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menciptakan suatu kondisi psikis peserta didik menjadi lebih senang dan bergembira yang akan membuat suasana belajar menjadi indah (Miranti et al., 2015). Materi dikemas dalam sebuah video, yang mana video tersebut diunggah ke platform Youtube dibagikan sebelum pembelajaran di dalam kelas mulai, melalui whatsapp group, sehingga peserta didik sudah dibekali dengan materi pembelajaran. Dengan bantuan lagu akan tercipta suasana belajar yang menyenangkan, karena kondisi psikologis seseorang sangat berpengaruh pada proses pembelajaran, jika belajar dilakukan dengan menyenangkan, materi yang diterima juga akan menjadi lebih mudah untuk dipahami dan diserap oleh peserta didik (Widiasworo, 2014). Dalam penelitian ini lagu-lagu anak yang digunakan adalah lagu-lagu bernada ceria dan penuh semangat, liriknya diubah menjadi materi Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan agar pembelajaran menjadi lebih seru dan menyenangkan. Kegiatan proses pembelajaran di dalam kelas dipengaruhi oleh suasana belajar yang tercipta.

Temuan penelitian sebelumnya menyatakan kegunaan dari model pembelajaran *Flipped Classroom* yaitu peserta didik kaya akan waktu belajar, proses belajar mengajar lebih efektif, menunjang pengetahuan, hubungan guru dengan peserta didik lebih baik, meningkatnya interaksi guru dan peserta didik, peserta didik cepat menguasai materi, peserta didik mampu belajar secara mandiri, pekerjaan rumah yang lebih bermakna, dan fleksibel (Patandean, 2021). Penggunaan model pembelajaran *flipped classsroom* dapat meningkatkan self-efficacy atau keyakinan yang dimiliki peserta didik bahwa mereka mampu mencapai keberhasilan dalam melakukan atau menghadapi situasi, memiliki strategi dalam merencanakan sesuatu dan mampu memanfaatkan waktu belajar, dengan demikian, pembelajaran bagi peserta didik dapat berlangsung dengan lebih efisien dan berhasil dalam mencapai tujuan (Lai & Hwang, 2016; Pratiwi, 2022). *Flipped classroom* dapat dimanfaatkan sebagai pilihan untuk dijadikan solusi dan kajian yang menarik bagi guru dalam penerapan praktik kognitif di kelas, khususnya bagi peserta didik SD (Sonia, 2022). Penggunaan model pembelajaran *flipped classroom* efektif dalam membangkitkan peran aktif belajar peserta didik secara signifikan (Fauzan et al., 2021; Hasanudin et al., 2019; WARYANA, 2021). Suasana pembelajaran peserta didik di dalam kelas dapat dipengaruhi oleh beberapa jenis musik (Prananda et al., 2020). Jenis lagu anak digunakan karena lagu tersebut memang cocok dinyanyikan untuk anak usia mereka dan juga mereka sudah familiar dengan lagu anak tersebut. Sehingga meski lirik lagu aslinya sudah diubah menjadi materi pembelajaran peserta didik tidak bingung ketika menyanyikan lagu tersebut karena nada lagu tersebut sudah diketahui oleh peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis model pembelajaran *Flipped Classroom* dengan bantuan media *SOFLEN (Song for Learning)* dalam meningkatkan hasil belajar IPS khususnya pada materi perjuangan mempertahankan kemerdekaan pada peserta didik kelas V di SDN 2 Sukorejo.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif karena tujuannya adalah untuk menentukan dampak dari suatu perlakuan atau treatment yang diberikan. Metode eksperimen digunakan untuk menguji pengaruh tindakan tertentu terhadap tindakan lain dalam keadaan yang terkontrol (Sugiyono, 2018). Dalam konteks metodenya, jenis penelitian ini termasuk dalam desain *True Experimental Design* dengan *Pretest-Posttest Control Group Design*. Dalam desain ini, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dibandingkan dengan mengaplikasikan model pembelajaran dan media yang berlainan. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 2 Sukorejo pada semester genap tahun ajaran 2022/2023 dengan teknik sampling jenuh yang melibatkan 54 peserta didik, terbagi menjadi 2 kelas, yaitu kelas VA (kelompok control) dan kelas VB (kelompok eksperimen) setiap kelasnya terdiri dari 27 peserta didik. Kelompok eksperimen diberi treatment khusus dengan menerapkan model *Flipped Classroom* berbantuan media *SOFLEN (Song for Learning)*. Sedangkan kelompok kontrol diberi tindakan yang berbeda yaitu dengan menerapkan model konvensional atau model pembelajaran yang sudah biasa diterapkan oleh guru sebelumnya dengan media buku yang sudah ada. *Pretest-posttest control group design* disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Pretest-Posttest Control Group Design

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O ₁	X ₁	O ₂
Kontrol	O ₃	X ₂	O ₄

(Sugiyono, 2018)

Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan memanfaatkan teknik tes. Metode tes digunakan untuk mengumpulkan data terkait hasil belajar IPS peserta didik. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini mencakup uji prasyarat yang terdiri dari uji normalitas dan homogenitas, dengan tujuan untuk menentukan jenis uji statistik yang akan digunakan, serta uji hipotesis sesuai dengan hasil uji normalitas dan homogenitas yaitu menggunakan uji *independent sample t-test*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk menguji keefektifan dari penggunaan model *Flipped Classroom* dengan bantuan media *SOFLEN (Song for Learning)* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik materi IPS kelas V, terutama pada materi perjuangan mempertahankan kemerdekaan. Hasil belajar diukur dengan membandingkan nilai sebelum perlakuan (*pretest*) dan sesudah perlakuan (*posttest*). Soal *pretest* dan *posttest* berisi mengenai materi perjuangan mempertahankan kemerdekaan yang berjumlah 25 soal dan dikerjakan secara individu, hasil analisis deskriptif ditunjukkan pada [Tabel 2](#).

Tabel 2. Hasil Analisis Deskriptif

Statistik Deskripsi	Kelompok Eksperimen		Kelompok Kontrol	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Jumlah Responden	27	27	27	27
Nilai Minimum	24	68	20	40
Nilai Maksimum	56	100	60	80
Rata-rata	39,11	88,89	37,63	57,78
Median	40	88	36	56
Modus	36	88	28	60
Standar Deviasi	8,252	8,400	9,365	11,277

Berdasarkan [Tabel 2](#), hasil *pretest* pada kelompok eksperimen sebelum diberi perlakuan didapat hasil rata-rata belajar peserta didik adalah 39,11 dengan standar deviasi 8,252. Terdapat peserta didik dengan nilai minimum sebesar 24 dan peserta didik dengan nilai maksimum sebesar 56. Setelah adanya perlakuan dengan menggunakan model *Flipped Classroom* berbantuan media *SOFLEN (Song for Learning)* nilai rata-rata menjadi 88,89 dengan standar deviasi 8,400, terdapat peserta didik dengan nilai minimum sebesar 68, dan peserta didik dengan nilai maksimum sebesar 100. Pada kelompok kontrol, rata-rata hasil *pretest* peserta didik sebelum diberi perlakuan adalah 37,63 dengan standar deviasi 9,365. Terdapat peserta didik dengan nilai minimum sebesar 20 dan nilai maksimum sebesar 60. Sedangkan hasil *posttest* diperoleh nilai rata-rata 57,78 dengan standar deviasi 11,277. Terdapat peserta didik dengan nilai minimum sebesar 40, dan peserta didik dengan nilai maksimum sebesar 80. Data ini membuktikan bahwa hasil belajar peserta didik meningkat pada kedua kelompok baik kelompok eksperimen ataupun kontrol setelah diberi perlakuan. Penelitian ini menggunakan analisis data uji prasyarat yang terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas, untuk memastikan statistik uji mana yang akan digunakan. Uji normalitas digunakan untuk melihat apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Data berdistribusi normal apabila nilai signifikansi > 0,05, dan sebaliknya apabila nilai signifikansi < 0,05 data tidak berdistribusi normal. Hasil uji normalitas menggunakan *SPSS 24 for windows* menggunakan teknik Shapiro-Wilk ditunjukkan pada [Tabel 3](#).

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
<i>Pretest</i> -Eksperimen	0.131	27	0.200*	0.962	27	0.416
<i>Posttest</i> -Eksperimen	0.135	27	0.200*	0.934	27	0.086
<i>Pretest</i> -Kontrol	0.134	27	0.200*	0.959	27	0.346
<i>Posttest</i> -Eksperimen	0.126	27	0.200*	0.945	27	0.165

Berdasarkan data pada [Tabel 3](#), menunjukkan bahwa kedua kelompok, baik eksperimen maupun kontrol, memiliki distribusi normal pada hasil *pretest* maupun *posttest*, karena perolehan nilai signifikansi pada tabel Shapiro-Wilk > 0,05. Dilanjutkan dengan uji homogenitas yang bertujuan untuk melihat ada atau tidak kesamaan variabel pada kelompok eksperimen maupun kontrol. Pada penelitian ini nilai homogenitas diperoleh dengan teknik *Homogeneity of Variance* dengan bantuan *SPSS 24 for Windows*. Apabila nilai

signifikansi Based on Mean > 0,05 maka data dikatakan bersifat homogen dan sebaliknya, apabila < 0,05 maka data dianggap bersifat tidak homogen. Hasil uji homogenitas ditunjukkan pada [Tabel 4](#).

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

	<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>	
Hasil Belajar	<i>Based on Mean</i>	2.138	1	52	0.150
	<i>Based on Median</i>	2.005	1	52	0.163
	<i>Based on Median and with Adjusted df</i>	2.005	1	48.232	0.163
	<i>Based on Trimmed Mean</i>	0.026	1	52	0.161

Berdasarkan data yang tertera pada [Tabel 4](#), diperoleh nilai signifikansi Based on Mean 0,150 yang mana lebih besar dari nilai level significance 0,05, kesimpulannya kedua kelompok homogen atau mempunyai variansi data yang sama. Berdasarkan kedua uji prasyarat, diambil kesimpulan bahwa data memiliki distribusi normal dan bersifat homogen, sehingga dapat dilakukan analisis uji beda dengan *Independent Sample T-test* menggunakan *SPSS 24 for Windows* dengan tujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan nilai posttest peserta didik dari kelompok eksperimen dan nilai posttest peserta didik kelompok kontrol. Berikut tabel hasil uji independent Sample T-test ditunjukkan pada [Tabel 5](#).

Tabel 5. Hasil Uji Independent Sample T-test

<i>Statistic</i>	<i>F</i>	<i>Sig.</i>	<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>	<i>Mean Difference</i>	<i>Std. Error Difference</i>	<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>	
								<i>Lower</i>	<i>Upper</i>
Hasil Belajar	2.138	0.150	11.496	52	0.000	31.111	2.706	25.681	36.542
								<i>Equal Variances Assumed</i>	
			11.496	48.060	0.000	31.111	2.706	25.670	36.552
								<i>Equal variances not Assumed</i>	

Berdasarkan [Tabel 5](#) diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 yang mana < 0,05, Oleh karena itu, disimpulkan bahwa pada kedua kelompok setelah diberi perlakuan memiliki perbedaan signifikan dalam hasil belajar peserta didik, namun hasil rata-rata nilai posttest pada kelas eksperimen jauh lebih unggul jika dibandingkan hasil rata-rata nilai posttest pada kelas kontrol, ditunjukkan pada [Tabel 6](#).

Tabel 6. Statistik kelompok

	<i>Kelas</i>	<i>N</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error Mean</i>
Hasil Belajar	Posttest Eksperimen	27	88.89	8.400	1.617
	Posttest Kontrol	27	57.78	11.277	2.170

Pembahasan

Dari analisis data yang dilakukan, ditemukan bahwa penggunaan model pembelajaran *Flipped Classroom* dengan bantuan media *SOFLEN (Song for Learning)* dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran karena memiliki pengaruh baik terhadap proses belajar mengajar. Hal ini disebabkan oleh beberapa alasan. Pertama, model pembelajaran flipped classroom berbantuan media *SOFLEN (Song for Learning)* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. peningkatan hasil belajar peserta didik dapat terjadi selama guru mampu memilih dan menggunakan model pembelajaran yang tepat ([Kurniaman & Noviana, 2016; Niken Ayu Mutiasari & Rusnilawati, 2022; Pane et al., 2020](#)). Pembelajaran dengan penerapan model *flipped classroom* dapat melatih peserta didik untuk mampu belajar secara mandiri dengan waktu yang lebih fleksibel karena dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun ([Christmawati & Septiana, 2021; Pratiwi, 2022](#)). Penerapan model flipped classroom, materi disampaikan sebelum kegiatan di dalam kelas dimulai, dengan bantuan media *SOFLEN (Song for Learning)* berupa video berisi lagu-lagu beserta liriknya yang berhubungan dengan materi yang akan dipelajari di dalam kelas. Sehingga ketika pembelajaran di dalam kelas berlangsung, peserta didik sudah memiliki bekal pengetahuan mengenai materi yang akan dipelajari. Dengan bekal pengetahuan yang dibawa oleh peserta didik, mereka akan lebih

mudah untuk menguasai materi yang dipelajari ketika pembelajaran di kelas berlangsung (Utamingtyas, 2022). Ketika pembelajaran di dalam kelas dimulai, guru memberikan penugasan kepada peserta didik yang sudah dikemas dalam sebuah lembar kerja peserta didik (LKPD) untuk membiasakan mereka menerapkan pengetahuan yang telah didapat dan memastikan sejauh mana pemahaman yang mereka miliki terkait materi yang dipelajari. Selama proses pembelajaran di kelas waktu lebih banyak dihabiskan untuk sharing atau berdiskusi mengenai hal yang belum dimengerti, karena peran guru adalah membantu peserta didik yang mengalami kesulitan, menyediakan, dan memantau pembelajaran (Rusnawati, 2020; Sahara & Sofya, 2020). Diskusi yang aktif di dalam kelas dapat mendukung guru dalam mengidentifikasi kemampuan peserta didik yang sebenarnya. Hal ini menghasilkan pembelajaran yang lebih kreatif dan partisipatif di dalam kelas *flipped classroom* (Herreid Clyde Freeman & Schiller Nancy A., 2013). Di akhir pembelajaran, guru tidak hanya memberi perintah kepada peserta didik untuk mengumpulkan tugas saja, melainkan juga memberikan penguatan mengenai materi pembelajaran yang sudah dipelajari untuk memastikan kembali bahwa peserta didik mampu menguasai materi yang dipelajari secara optimal.

Kedua, media *SOFLEN (Song for Learning)* meningkatkan semangat dan daya tarik peserta didik untuk belajar. Untuk memudahkan peserta didik dalam mengingat materi, pola pikir mereka dapat diarahkan dengan lebih mudah apabila proses pembelajaran dianggap menyenangkan, salah satu pilihan bentuk media yang dapat dimanfaatkan adalah media lagu (Sandri, 2018). Pemanfaatan media cenderung berpengaruh dalam membantu peserta didik untuk memahami materi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan pengetahuan (Nur Asmah & Kurniawati, 2020; Prananda et al., 2020). Untuk mempermudah peserta didik, lagu dikemas dalam sebuah video yang menarik yang didalamnya juga terdapat lirik. Media video efektif dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran secara massal, kelompok, ataupun individu (Niken Ayu Mutiasari & Rusnilawati, 2022; Yuniarni et al., 2019). Dengan pemanfaatan video akan mempermudah peserta didik untuk memahami materi (Ayuningsih, 2017; Ulusoy & Çakiroğlu, 2018). Materi dikemas dalam sebuah video, yang mana video tersebut diunggah ke platform Youtube dibagikan sebelum pembelajaran di dalam kelas mulai, melalui whatsapp group, sehingga peserta didik sudah dibekali dengan materi pembelajaran. Pemanfaatan media *SOFLEN (Song for Learning)* ini dapat dikatakan berhasil ditinjau dari tanggapan peserta didik yang sangat bersemangat ketika melaksanakan aktivitas pembelajaran.

Berdasarkan pembahasan membuktikan bahwa terdapat pengaruh positif penerapan *model flipped classroom* berbantuan media *SOFLEN (Song for Learning)* terhadap hasil belajar IPS peserta didik pada materi perjuangan mempertahankan kemerdekaan. Dengan ini guru diharapkan mampu untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif agar dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dengan menggunakan model dan media pembelajaran yang inovatif (Trianti Lestari et al., 2018). Model pembelajaran *flipped classroom* berbantuan media *SOFLEN (Song for Learning)* sangat mendukung peserta didik dalam proses pembelajaran. Keterlibatan peserta didik dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran juga lebih tinggi sehingga peserta didik terlihat lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Penerapan model *flipped classroom* berbantuan media *SOFLEN (Song for Learning)* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, karena peserta didik memiliki semangat yang tinggi dan mudah menyerap materi yang dipelajari dalam proses pembelajaran serta memberikan dampak terhadap suasana belajar peserta didik yang tidak monoton dan menyenangkan. Temuan ini diperkuat dengan penelitian sebelumnya menyatakan penerapan pendekatan *flipped classroom* memicu peserta didik untuk memiliki peran aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga suasana menjadi lebih bermakna (Khoirotunnisa' & Irhadanto, 2020). Dengan pemberian materi sebelum kelas dimulai muncul banyak pertanyaan dari peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih hidup dengan partisipasi peserta didik yang tinggi (Barrios et al., 2022). Implikasi model pembelajaran *flipped classroom* berbantuan media *SOFLEN (Song for Learning)* meningkatkan peran aktif dan rasa ingin tahu peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

4. SIMPULAN

Adanya perbedaan efektivitas hasil belajar IPS peserta didik kelas V SDN 02 Sukorejo dengan menggunakan model *Flipped classroom* berbantuan media *SOFLEN (Song for Learning)* pada kelas VB dan model konvensional pada kelas VA. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil uji *independent sample t-test* diperoleh kedua kelompok setelah diberi perlakuan memiliki perbedaan signifikan dalam hasil belajar peserta didik, namun hasil rata-rata nilai posttest pada kelas yang menerapkan model *Flipped classroom* berbantuan media *SOFLEN (Song for Learning)* lebih unggul jika dibandingkan hasil rata-rata nilai posttest pada kelas yang menerapkan model konvensional. Dengan demikian, diharapkan guru dapat lebih memperhatikan pemilihan model serta media yang diterapkan sehingga peserta didik dapat menjadi lebih aktif selama kegiatan pembelajaran dan tujuan pembelajaran dapat terwujud secara optimal.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. (2016). *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Prenada Media Group.
- Akib, E., Imran, M. E., Mahtari, Saiyidah, Mahmud, Rifqi, M., Anggy Giri Prawiyogy, I. S., & Ikhsan, M. H. (2020). Study on Implementation of Integrated Curriculum in Indonesia. *IJORER: International Journal of Recent Educational Research*, 1(1), 39–57. <https://doi.org/10.46245/ijorer.v1i1.24>.
- Ayuningsih, K. (2017). Pengaruh Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pada Mata Pelajaran IPS Materi Menghargai Jasa Pahlawan di Kelas V SDN Sidokumpul Sidoarjo. *JICTE (Journal of Information and Computer Technology Education)*, 1(1), 43. <https://doi.org/10.21070/jicte.v1i1.1129>.
- Barrios, T. A., Rojas, S. L., Movilla, J. S., Ibáñez, S. F. U., & Taboada, A. H. (2022). Characterization Of Flipped Classroom Model in Higher Education: A Perception from Educational Resilience During Covid-19 Pandemic. *Procedia Computer Science*, 203(2020), 575–582. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2022.07.082>.
- Chrismawati, M., & Septiana, I. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Flipped Classroom Berbantuan Media Power Point Dan Audio Visual Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 1928–1934. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.695>.
- Damayanti, S. A., Santyasa, I. W., & Sudiatmika, A. A. I. A. R. (2020). Pengaruh Model Problem Based-Learning Dengan Flipped Classroom Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 83–98. <https://doi.org/10.21831/jk.v4i1.25460>.
- 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. <https://doi.org/10.20961/jdc.v5i2.55779>.
- Febriyona, C., Supartini, T., & Pangemanan, L. (2019). Metode Pembelajaran dengan Media Lagu untuk Meningkatkan Minat Belajar Firman Tuhan. *Jurnal Jaffray*, 17(1), 123. <https://doi.org/10.25278/jj71.v17i1.326>.
- Fitriani, D., Putri, W. S., & Khoiriyah, Z. H. (2020). Implementasi pengembangan Kurikulum 2013 dalam meningkatkan mutu pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 3(1), 29–43. <https://doi.org/10.30868/im.v3i01.649>.
- Hasanudin, C., Fitriyaningsih, A., & Saddhono, K. (2019). The Use of Wondershare Filmora Version 7.8.9 Media Apps in Flipped Classroom Teaching. *Review of Computer Engineering Studies*, 6(3), 51–55. <https://doi.org/10.18280/rces.060301>.
- Hasmalena, H., Syaifdaningsih, S., Rukiyah, R., Rahardjo, B., & Rantina, M. (2022). Cerita dan Lagu Rumah Sederhana untuk Anak Usia Dini Berbasis Media Audio Visual. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2690–2699. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2104>.
- Herreid Clyde Freeman, & Schiller Nancy A. (2013). Case Studies and the Flipped Classroom. *Journal of College Science Teaching*, 42(5), 62–66. https://www.jstor.org/stable/43631584?seq%3D1%23page_scan_tab_contents.
- Hew, K. F., Bai, S., Dawson, P., & Lo, C. K. (2021). Meta-analyses of flipped classroom studies: A review of methodology. *Educational Research Review*, 33, 100393. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2021.100393>.
- Hoshang, S., Hilal, T. A., & Hilal, H. A. (2021). Investigating the acceptance of flipped classroom and suggested recommendations. *Procedia Computer Science*, 184, 411–418. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2021.03.052>.
- Jumriani, J., Syaharuddin, S., Hadi, N. T. F. W., Mutiani, M., & Abbas, E. W. (2021). Telaah Literatur; Komponen Kurikulum IPS Di Sekolah Dasar pada Kurikulum 2013. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2027–2035. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1111>.
- Khoirotunnisa', A. U., & Irhadtanto, B. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Flipped Classroom Tipe Traditional Flipped Berbantuan Video Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 7(2), 17. <https://doi.org/10.30734/jpe.v7i2.768>.
- Krisna, R., Mahadewi, L. P. P., & Widiana, I. W. (2020). Korelasi Antara Lingkungan Keluarga dan Gaya Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar IPS. *Mimbar Ilmu*, 25(3), 470–482. <https://doi.org/10.23887/mi.v25i3.28984>.
- Kurniaman, O., & Noviana, E. (2016). Metode Membaca Sas (Struktural Analitik Sintetik) Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaandi Kelas I Sdn 79 Pekanbaru. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 149. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v5i2.3705>.
- Lai, C. L., & Hwang, G. J. (2016). A self-regulated flipped classroom approach to improving students' learning performance in a mathematics course. *Computers and Education*, 100, 126–140. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2016.05.006>.

- Lanta, J., Ecca, S., Asyanti, A., & M.Hijaz Tahir. (2019). Using Documentary Films in Developing Student's Critical Thinking Skill: Senior High School Context. *Utamax: Journal of Ultimate Research and Trends in Education*, 1(2), 39–43. <https://doi.org/10.31849/utamax.v1i2.6331>.
- Miranti, I., Engliana, & Hapsari, F. S. (2015). Penggunaan Media Lagu Anak-Anak dalam Mengembangkan Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Siswa di PAUD. *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 167–173. <https://doi.org/10.30998/fjik.v2i2.382>.
- Mulyawati, Y., Sumardi, S., & Elvira, S. (2019). Pengaruh Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. *Pedagonal: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 3(1), 01–14. <https://doi.org/10.33751/pedagog.v3i1.980>.
- Niken Ayu Mutiasari, & Rusnilawati. (2022). Discovery Learning Assisted by Animation Audio Visual Media Optimizes Problem Solving Ability and Students' Independent Attitude. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 6(3), 516–524. <https://doi.org/10.23887/jisd.v6i3.53394>.
- Nur Asmah, S., & Kurniawati, D. (2020). Inovasi Media Pembelajaran Matematika Berbasis Lagu Di Sekolah Dasar. *Riemann Research of Mathematics and Mathematics Education*, 2(1), 35–47. <https://doi.org/10.38114/riemann.v2i1.71>.
- Palazón-Herrera, J., & Soria-Vílchez, A. (2021). Students' perception and academic performance in a flipped classroom model within Early Childhood Education Degree. *Heliyon*, 7(4). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e06702>.
- Pane, A. N., Nyeneng, I. D. P., & Distrik, I. wayan. (2020). the Effect of Predict Observe Explain Learning Model Against Science Process Skills of High School Students. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 11(1), 111–119. <https://doi.org/10.26418/jpmipa.v11i1.32892>.
- Patandean, Y. R. (2021). *Flipped Classroom: Membuat Peserta Didik Berpikir Kritis, Kreatif, Mandiri, dan Mampu Berkolaborasi dalam Pembelajaran yang Responsif*. Penerbit Andi.
- Pramana, I. P. Y., & Suarjana, I. M. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Time Token Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD. *Journal of Education Technology*, 2(4), 137. <https://doi.org/10.23887/jet.v2i4.16425>.
- Prananda, G., Saputra, R., & Ricky, Z. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Menggunakan Media Lagu Anak Dalam Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *JURNAL IKA*, 8(2), 304–314. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v8i2.830>.
- Pratiwi, D. (2022). Implementasi Model Flipped Classroom Pada Pembelajaran IPS Materi Kegiatan Ekonomi Kelas V SDN 601 Menanggal Surabaya. *Snhrp*, April, 919–924. <https://snhrp.unipasby.ac.id/prosiding/index.php/snhrp/article/view/409>.
- Rahayu, I., & Sukardi, S. (2021). The development of e-modules project based learning for students of computer and basic networks at vocational school. *Journal of Education Technology*, 4(4), 398–403. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i4.29230>.
- Rusnawati, M. D. (2020). Implementasi Flipped Classroom terhadap Hasil Dan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 139–150.
- Sahara, R., & Sofya, R. (2020). Pengaruh Penerapan Model Flipped Learning dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ecogen*, 3(3), 419. <https://doi.org/10.24036/jmpe.v3i3.9918>.
- Sandri, M. (2018). Pengaruh Media Lagu Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Sifat-Sifat Bangun Datar Siswa Kelas 5 SD Negeri 5 Kota Bengkulu. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v2i1.698>.
- Seika Ayuni, I. G. A. P. A., Kusmariyatni, N., & Japa, I. G. N. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Talking Stick Berbantuan Media Question Box Terhadap Hasil Belajar Ipa Kelas V. *Journal of Education Technology*, 1(3), 183. <https://doi.org/10.23887/jet.v1i3.12503>.
- Setiawan, A., Widjaja, S. U. M., Kusumajanto, D. D., & Wahyono, H. (2020). The effect of curriculum 2013 on economics learning achievement: Motivation as mediating variable. *Cakrawala Pendidikan*, 39(2), 444–459. <https://doi.org/10.21831/cp.v39i2.30279>.
- Sofiani, I. F., Mushafanah, Q., & Kiswoyo, K. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Take and Give Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(1), 40–45. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i1.30004>.
- Sonia, N. R. (2022). Model Flipped Classroom: Alternatif Pembelajaran di Era New Normal Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 7(1).
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Tang, T., Abuhmaid, A. M., Olaimat, M., Oudat, D. M., Aldhaeebi, M., & Bamanger, E. (2023). Efficiency of flipped classroom with online-based teaching under COVID-19. *Interactive Learning Environments*, 31(2), 1077–1088. <https://doi.org/10.1080/10494820.2020.1817761>.
- Trianti Lestari, N. K., Kristiantari, M. R., & Ganing, N. N. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Talking Stick Berbantuan Lagu Daerah Terhadap Hasil Belajar Ips. *International Journal of Elementary Education*,

- 1(4), 290. <https://doi.org/10.23887/ijee.v1i4.12960>.
- Ulusoy, F., & Çakiroğlu, E. (2018). Using video cases and small-scale research projects to explore prospective mathematics teachers' noticing of student thinking. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 14(11). <https://doi.org/10.29333/ejmste/92020>.
- Utaminingsyas, S. (2022). Pengaruh Blanded Learning Model Flipped Classroom melalui Video Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar pada Masa Pandemi. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 5(2), 225. <https://doi.org/10.20961/shes.v5i2.58342>.
- UU RI NO.20 Tahun 2003. (2003). *Tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Penjelasannya*.
- Verawati, N. K. R., Tegeh, M., & Antara, P. A. (2020). Hubungan antara Minat Baca dan Motivasi Berprestasi dengan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa. *Mimbar PGSD Undiskha*, 8(3), 351–363. <https://doi.org/10.23887/jjsgsd.v8i3.25518>.
- Wardoyo, C., Satrio, Y. D., & Ratnasari, D. A. (2020). An analysis of teachers' pedagogical and professional competencies in the 2013 Curriculum with the 2017-2018 revision in Accounting subject. *Research and Evaluation in Education*, 6(2), 142–149. <https://doi.org/10.21831/reid.v6i2.35207>.
- WARYANA, W. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Flipped Classroom Berbantuan Google Sites Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Ips. *EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 1(3), 259–267. <https://doi.org/10.51878/edutech.v1i3.712>.
- Widani, N. K. T., Sudana, D. N., & Agustiana, I. G. A. T. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Hasil Belajar Ipa Dan Sikap Ilmiah Pada Siswa Kelas V SD Gugus I Kecamatan Nusa Penida. *Journal of Education Technology*, 3(1), 15. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i1.17959>.
- Widiasworo, E. (2014). *Rahasia Menjadi Guru Idola*. Ar-Ruzz Media.
- Wihinda, A., Laurens, T., & Palinussa, A. L. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Melalui Model Pembelajaran Flipped Classroom Improving Student Learning Outcomes on the Material of Two-Variable Linear Equations System. *Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik*, 2(2002), 21–27.
- Windriana, W., Anggreni, K. Y., & Margunayasa, I. G. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPS pada Tema Indah nya Keragaman di Negeriku Melalui Penerapan Model Course Review Horay. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 2(3). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPI2/article/view/27816>.
- Wulandari, A. (2020). Implementation of the 2013 Curriculum Based on a Scientific Approach (Case Study at SD Cluster II Kintamani). *International Journal of Elementary Education*, 4(3), 422. <https://doi.org/10.23887/ijee.v4i3.28172>.
- Wulandini, N. P. W., I Gusti Ayu Tri Agustiana, & I Nyoman Loba Jayanta. (2022). Model Pembelajaran Aktif Berbantuan Fun Thinkers Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Tema Cuaca. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(3), 446–454. <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i3.49456>.
- Yuniarni, D., Sari, R. P., & Atiq, A. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Video Senam Animasi Berbasis Budaya Khas Kalimantan Barat. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 290. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.331>.