



Pengaruh Model Pembelajaran *Flipped Classroom* Berbantuan Video Interaktif Terhadap Minat Belajar PKN Siswa Kelas IV di SDN 1 Rensing

Hairun Nisa¹, Muhammad Husni², Deny Susanti³

^{1,2,3} Universitas Hamzanwadi, Lombok Timur, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.29303/Goescienceed.v6i4.1453>

Article Info

Received: 06 September 2025

Revised: 18 November 2025

Accepted: 29 November 2025

Correspondence:

nisakuairun@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Flipped Classroom* berbantuan video interaktif terhadap minat belajar siswa Kelas IV di SDN 1 Rensing. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-Eksperimental Desing* dengan bentuk *One Group Pretest Posttest Desing*. Sampel pada penelitian ini yaitu 20 siswa. Instrumen penelitian yang diberikan berupa angket. Uji prasyarat yang digunakan adalah uji *Shapiro-wilk* untuk menguji normalitas data. Berdasarkan uji normalitas diperoleh bahwa data berdistribusi normal. Data dianalisis dengan uji normalitas data dengan rumus *Shapiro-Wilk* dan uji hipotesis dengan rumus *paired sampel t-test*. Berdasarkan hasil *pretest* didapatkan nilai rata-rata yaitu 75,91 sedangkan nilai rata-rata *posttest* yaitu 83,85. Adapun hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji *paired sampel t-test* diperoleh nilai signifikansi $0,00 < 0,05$. Dengan demikian H_a diterima sedangkan H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Flipped Classroom* berbantuan video interaktif berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa dan penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk penelitian sejenis dengan cakupan yang lebih luas baik pada jenjang kelas maupun mata pelajaran yang berbeda, serta menambah variabel lain agar diperoleh hasil penelitian lebih mendalam.

Kata Kunci: *Flipped Classroom*, Interaktif, PKN, Minat Belajar

Citation: Nisa, N., Husni, M., & Susanti, D. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran *Flipped Classroom* Berbantuan Video Interaktif Terhadap Minat Belajar PKN Siswa Kelas IV di SDN 1 Rensing. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika (GeoScienceEd)*, 6(4), 2371-2376. doi: <https://doi.org/10.29303/Goescienceed.v6i4.1453>

Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu elemen yang berpengaruh sangat besar terhadap perkembangan suatu bangsa. Pendidikan tidak hanya dipandang sebagai sarana transfer ilmu pengetahuan, tetapi juga sebagai wadah pembentukan karakter dan pengembangan potensi peserta didik. Dalam konteks pembangunan bangsa, pendidikan menjadi faktor utama dalam mencetak generasi yang cerdas, berkepribadian, serta mampu menghadapi tantangan zaman. Mengingat generasi muda adalah aset berharga bagi bangsa karena mereka memegang peranan penting sebagai penerus estafet kepemimpinan dan penentu arah masa depan negara. Oleh sebab itu, kualitas generasi muda harus ditingkatkan melalui

pendidikan yang bermutu agar memiliki wawasan dan pengetahuan yang luas (Sari, 2022).

Pendidikan pada dasarnya merupakan usaha sadar manusia untuk dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran. Pendidikan bertujuan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas untuk pembangunan bangsa dan negara (Fajri, 2019). Hal penting yang perlu diperhatikan dalam pendidikan adalah bagaimana menciptakan lingkungan belajar yang mendorong peserta didik untuk aktif menggali potensi yang dimilikinya. Pendidikan juga harus mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman sehingga mampu memberikan layanan pembelajaran yang sesuai kebutuhan siswa. Dengan Pendidikan yang unggul dan berkualitas akan mampu meningkatkan kapabilitas peserta didik dalam

hal pengetahuan, keterampilan, serta nilai-nilai yang mereka pelajari sehingga mampu memahami tantangan global (Khusna & Febrianto, 2023).

Pada jenjang Sekolah Dasar (SD), anak-anak masih berada pada tahap perkembangan operasional konkrit, Artinya, dalam proses belajar mereka membutuhkan media atau benda-benda yang nyata untuk memudahkan pemahaman konsep. Tanpa bantuan media konkret, siswa cenderung kesulitan memahami materi yang bersifat abstrak. Oleh karena itu, guru berperan penting sebagai desainer pembelajaran yang dituntut untuk memilih serta menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan model pembelajaran yang tepat, proses belajar mengajar akan berjalan lebih efektif, menyenangkan, dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. model pembelajaran dapat dipahami sebagai kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam pengorganisasian pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Dengan kata lain, model pembelajaran adalah rancangan kegiatan belajar agar pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar dapat berjalan dengan baik, menarik, dan mudah dipahami.

Model pembelajaran tidak hanya memberikan arahan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, tetapi juga berfungsi sebagai pedoman guru untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami. keberhasilan penerapannya suatu model pembelajaran dapat dilihat dari meningkatnya kualitas hasil belajar serta minat belajar siswa terhadap materi yang dipelajari. Jika suatu model berhasil membuat siswa aktif, fokus, dan antusias, maka model tersebut dapat dikatakan efektif dalam meningkatkan mutu pembelajaran. Seiring dengan perkembangan ilmu pendidikan, berbagai model pembelajaran terus dikembangkan dan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, terutama di tingkat Sekolah Dasar (SD).

Beberapa model pembelajaran yang populer digunakan antara lain Project-Based Learning (PBL), Problem-Based Learning (PBL), inquiry Learning (Inkuiri), Blended Learning, dan *Flipped Classroom*. PBL menekankan pada keterlibatan siswa dalam sebuah proyek nyata yang dapat mengembangkan kreativitas keterampilan kolaboratif. PBL mengajak siswa untuk berpikir kritis dengan cara memecahkan masalah yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Inquiry Learning berfokus pada keterampilan siswa dalam mengajukan pertanyaan dan menemukan jawaban secara mandiri. Blended Learning merupakan kombinasi antara pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran daring yang memberikan fleksibilitas dan akses materi lebih luas. Sementara itu *Flipped Classroom* menawarkan pembelajaran dengan membalik alur belajar, di mana siswa mempelajari materi di rumah terlebih dahulu,

sedangkan kegiatan di kelas digunakan untuk diskusi dan praktik penerapan materi (Arsyad & Fahira 2023).

Dari berbagai model tersebut *Flipped Classroom* dinilai sesuai dengan karakteristik siswa SD karena memberi kesempatan kepada mereka untuk belajar mandiri sekaligus lebih aktif saat berada di kelas. Konsep dasar *Flipped Classroom* adalah membalik kebiasaan pembelajaran konvensional, yaitu siswa mempelajari materi melalui video atau bahan ajar lain di rumah, lalu memanfaatkan waktu di kelas untuk mengerjakan latihan, berdiskusi, atau memecahkan masalah. Model ini terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa, mendorong keaktifan, serta memperkuat kemampuan berpikir kritis (Maolidah, 2017). Dengan demikian *Flipped Classroom* bukan hanya sekedar inovasi penggunaan teknologi, melainkan juga sebuah strategi pembelajaran yang berpusat pada siswa.

Hasil penelitian terdahulu juga mendukung efektivitas *Flipped Classroom*. Menurut Ningsih & Hidayat (2023), penerapan *Flipped Classroom* dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan aktif siswa karena mereka lebih siap saat mengikuti pembelajaran Sari et al (2024). Menunjukkan bahwa model ini berdampak positif terhadap hasil belajar siswa. Hal tersebut karena siswa memiliki kesempatan untuk mengulang materi secara mandiri di rumah sehingga saat berada di kelas, mereka lebih fokus pada pemecahan masalah dan kegiatan pembelajaran.

Selain pemilihan model, media pembelajaran juga merupakan faktor penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran salah satunya dengan menggunakan video interaktif sebagai media pendukung dalam pembelajaran *flipped classroom* semakin memperkuat efektivitas pembelajaran. video interaktif berbeda dengan video konvensional karena memungkinkan siswa untuk berinteraksi, seperti menjawab pertanyaan atau mengulang bagian tertentu sesuai kebutuhan. Video interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar dan minat belajar karena penyajian materi dengan visual yang menarik, audio yang jelas, dan fitur interaktif yang membuat siswa merasa terlibat secara aktif. Video interaktif adalah multimedia pembelajaran yang berbasis audio dan visual yang memuat gambar, animasi, audio materi pembelajaran yang dapat digunakan juga untuk interaksi antara guru dengan murid. Pembelajaran menjadi lebih aktif dan terjadi banyak interaksi serta peserta didik menjadi *responsive* terhadap pembelajaran. Keefektifan video interaktif dapat meningkatkan fokus peserta didik dalam pembelajaran, meningkatkan pemahaman peserta didik, menciptakan interaksi antara peserta didik dengan guru, meningkatkan motivasi serta minat belajar siswa (Rostyanta et al., 2020).

dengan menggunakan video interaktif dalam model pembelajaran *Flipped Classroom* mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih personal dan adaptif. Menurut Pratama & Kurniawati (2020), video interaktif dapat membantu siswa belajar sesuai dengan kecepatan masing-masing, karena siswa dapat menghentika, mengulang, maupun memperdalam bagian materi yang belum di pahami. Hal ini berbeda dengan pembelajaran tatap muka biasanya yang seringkali berlangsung secara cepat sehingga tidak semua siswa mampu mengikuti pembelajaran dengan baik.

Keberhasilan proses pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh model yang digunakan, tetapi juga sangat dipengaruhi oleh minat belajar siswa. Minat belajar merupakan salah satu aspek krusial dalam dunia pendidikan, terutama dalam mencapai dunia pembelajaran. Minat belajar dapat diartikan sebagai ketertarikan atau keinginan siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. minat inilah yang menjadi pendorong utama bagi siswa untuk belajar sungguh-sungguh, mengeksplorasi materi secara mendalam, dan mengembangkan pemahaman yang lebih baik. Ketika siswa memiliki minat belajar yang tinggi, mereka cenderung lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran. mereka akan lebih antusias dalam mengerjakan tugas, berdiskusi, dan mencari informasi tambahan di luar jam belajar. Hal ini mendukung mereka untuk memahami materi dengan lebih baik, yang pada akhirnya mempermudah mereka mencapai tujuan pembelajaran.

Namun, kondisi nyata dilapang masih jauh dari ideal. Hasil observasi tersebut menunjukkan bahwa rendahnya minat belajar siswa pada materi pembelajara PKn di SDN 1 Rensing, khususnya kelas IV, menunjukkan bahwa minat belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) masih rendah. Sebagian siswa memang menunjukkan antuasme ketika guru menggunakan media seperti gambar atau video, tetapi mayoritas siswa tampak bosan dan kurang fokus ketika pembelajaran berlangsung dengan metode ceramah. Akibatnya, keterlibatan siswa dalam pembelajaran tidak merata; ada yang cepat memahami materi, tetapi ada pula yang tertinggal dan sulit mengikuti pelajaran.

Permasalahn ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kondisi ideal dengan kenyataan dilapangn. Idealnya, pembelajaran PKn harus berlangsung interaktif, menyenangkan, dan mampu menumbuhkan, minat belajar siswa. Namin, kenyataanya, pembelajaran masih didominasi metode konvensional yang berpusat pada guru sehingga membuat siswa cenderung pasif, kurang berpartisipasi, dan mudah merasa bosan. Hal ini berpengaruh terhadap

minat belajar siswa yang menjadi salah satu faktor penting keberhasilan proses pendidikan.

Untuk menjembatani kesenjangan tersebut, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar siswa secara keseluruhan. Salah satu solusinya yang relevan adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Flipped Classroom* berbantuan video interaktif pada mata pelajaran PKn. Dengan model ini, siswa dapat terlebih dahulu mempelajari materi melalui video interaktif di rumah, kemudian lebih aktif berdiskusi, bekerja dalam kelompok, serta memecahkan masalah dikelas, penggunaan video interaktif juga membuat siswa merasa lebih tertarik dan termotivasi karena materi disajikan dengan tampilan yang menarik, audio yang jelas, dan fitur interaktif yang menumbuhkan keterlibatan aktif.

Berdasarkan urain diatas, dapat disimpulkan bahwa rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran PKn di SDN 1 Rensing perlu segera diatasi dengan inovasi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul: "pengaruh model pembelajaran *flipped classroom* berbantuan video interaktif terhadap minat belajar PKn siswa kelas IV SDN 1 Rensing.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen Design. Penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali (Sugiyono, 2019). Penelitian ini hanya melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen yang dilakukan tanpa adanya kelompok pembanding dengan tujuan untuk mengetahui gambaran pengaruh model pembelajaran *flipped classroom* berbantuan video interaktif terhadap minat belajar Pkn siswa kelas IV SDN 1 Rensing. Rancangan penelitian yang diterapkan dalam studi ini adalah *pre-eksperimental model One-Group Pretest-Posttest Design*. Penelitian pre-eksperimental adalah desain eksperimen yang bermanfaat untuk memperoleh informasi awal mengenai pertanyaan yang ada dalam penelitian, dan salah satu ciri dari penelitian ini adalah hanya melibatkan satu kelompok eksperimen. Hasil perlakuan dapat di ketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

Teknik yang diterapkan dalam penelitian ini adalah angket atau kuisioner. Angket atau kuisioner merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data

secara tidak langsung data tentang minat belajar diperoleh dengan menggunakan angket respons siswa yang dibagikan sebelum dan sesudah perlakuan diberikan, yang berfungsi untuk mengukur kemampuan awal siswa dalam proses pembelajaran. Alat yang dipakai dalam penelitian ini adalah lembaran angket yang terdiri dari 20 item pertanyaan yang akan disampaikan kepada siswa.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan dari tanggal 1-15 september 2025 di SDN 1 Rensing, Kecamatan Sakra Barat, Kabupaten Lombok Timur. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan bentuk *one group pretest posttest Design*. Sampel pada penelitian ini yaitu kelas IV SDN 1 Rensing yang berjumlah 20 siswa. Penelitian ini dilakukan di SDN 1 Rensing, bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Flipped Classroom* berbantuan video interaktif terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).

Selanjutnya setelah dilakukan uji validitas soal dan uji reliabilitas, kemudian penelitian ini diawali dengan pelaksanaan *pretest*, untuk mengetahui minat belajar siswa sebelum menerima perlakuan. Hasil analisis data penelitian yang sudah dilakukan maka dapat dideskripsikan dalam bentuk statistik nilai hasil *pretest*, yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Siswa

		statistic	Std. Error
<i>Pretest</i> hasil belajar	mean	75.91	1.912
	5% Trimmed Mean	76.18	
	Median	75.00	
	Minimum	59	
	Maximum	88	
<i>Posttest</i> hasil belajar	mean	83.85	1.006
	5% Trimmed Mean	83.83	
	Median	84.00	
	Minimum	74	
	Maximum	94	

Pada kegiatan proses pembelajaran perlakuan yang diberikan yaitu model pembelajaran *Flipped Classroom* berbantuan video interaktif dalam kegiatan pembelajaran. Selanjutnya setelah kegiatan belajar mengajar siswa yang sudah dijadikan sampel diberikan *posttest*. Berdasarkan tabel 1, dapat dilihat nilai rata-rata (*mean*) yang diperoleh pada saat *posttest* yaitu 83,85, nilai tengah (*median*) 84,00, nilai terendah yaitu 74, dan nilai tertinggi 94. Data hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model

pembelajaran *Flipped Classroom* berbantuan video interaktif lebih baik sebelum diberikan perlakuan, dapat dilihat dari rata-rata nilai *pretest* dengan *posttest*.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas **Tests of Normality**

		Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.
<i>Pretest</i> Belajar	Hasil	.943	20	.276
<i>Posttest</i> Belajar	Hasil	.913	20	.073

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah nilai dari hasil *pretest* dan *posttest* dari sampel yang sudah ditentukan berdistribusi normal atau tidak. Data yang digunakan untuk uji normalitas yaitu diambil dari hasil nilai *pretest* dan *posttest* yang sudah dilakukan perhitungan sehingga didapatkan hasil data yaitu R-hitung dibandingkan dengan taraf signifikan 5% atau 0,05. Untuk menguji normalitas data, asumsi yang digunakan yaitu jika X-hitung < taraf signifikan 0,05 maka dikatakan tidak normal, sebaliknya jika X-hitung > taraf signifikan 0,05 maka dapat dikatakan normal. Hasil dari uji normalitas dapat dilihat pada tabel di atas.

Berdasarkan tabel diatas, dengan menggunakan rumus *Shapiro-Wilk* dengan bantuan *SPSS for windows*, bahwa nilai signifikan 0,73 > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis **Paired Samples Test**

		Paired Differences						
		95% Confidenc Interval of the Difference						
		Std. Error	Mean	Lower	Upper	t	Sig. (2-tailed)	
p	<i>PRET</i>	-	-	-	-	-	-	
ai	<i>EST</i>	19.	12.00	2.8	25.	13.	6.	
r	<i>POST</i>	16	4	29	136	196	77	
1	<i>TEST</i>	6					4	

Hasil data diperoleh dan dianalisis untuk mengamati ada atau tidaknya pengaruh dari penggunaan model pembelajaran *Flipped Classroom* berbantuan video interaktif terhadap minat belajar PKn kelas IV SDN 1 Rensing. Uji hipotesis ini dilakukan

dengan menggunakan uji *paired sample t-test* yang merupakan uji beda dua sampel berpasangan yakni subjek yang sama namun mendapatkan perlakuan yang berbeda, dalam uji *paired sample t-test* berdasarkan nilai signifikansi (*Sig*) adalah jika nilai *Sig. (2-tailed)* < 0,05 maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Sebaliknya jika nilai *Sig. (2-tailed)* > 0,05 maka H_a ditolak dan H_0 diterima. Hasil uji hipotesis dapat dilihat pada tabel diatas.

Berdasarkan hasil uji hipotesis pada tabel diatas, maka dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar 0.00. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 (*sig.* < 0,05 = 0,00 < 0,05) maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga terdapat pengaruh model pembelajaran *Flipped Classroom* berbantuan video interaktif terhadap minat belajar PKn kelas IV SDN 1 Rensing.

Pembahasan

Penggunaan model pembelajaran *Flipped Classroom* berbantuan video interaktif dalam kegiatan pembelajaran merupakan salah satu faktor penting yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa, sesuai dengan kebutuhan dari siswa akan memberikan suasana belajar yang menyenangkan. Suasana kelas yang menyenangkan dapat meningkatkan minat belajar siswa, melalui model pembelajaran yang tepat siswa tidak hanya memahami materi dengan lebih baik namun dapat memotivasi siswa tidak hanya memahami materi dengan lebih baik namun dapat memotivasi siswa dan membuat siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

Model pembelajaran *flipped classroom* merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mencapai hal tersebut. Model pembelajaran *flipped classroom* memberikan kesempatan bagi guru dalam memberikan alternatif model pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, diperoleh bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* siswa kelas IV SD Negeri 1 Rensing setelah diterapkan model pembelajaran *Flipped Classroom* berbantuan video interaktif. Nilai rata-rata *pretest* siswa sebelum diberikan perlakuan adalah 75,91, sedangkan nilai rata-rata *posttest* setelah perlakuan meningkat menjadi 83,85. Peningkatan ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Flipped Classroom* dengan bantuan video interaktif mampu meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan.

Hasil uji hipotesis menggunakan *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi (*Sig.* 2-tailed) sebesar 0,00 < 0,05, sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Artinya, penerapan model *Flipped Classroom* berbantuan video

interaktif berpengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar siswa.

Temuan ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Bergmann & Sams (2012) bahwa pembelajaran *Flipped Classroom* mampu memberikan keleluasaan bagi siswa untuk belajar mandiri di rumah melalui video pembelajaran, sehingga waktu di kelas dapat digunakan untuk aktivitas yang lebih interaktif seperti diskusi, tanya jawab, dan pemecahan masalah. Dengan adanya video interaktif, siswa lebih mudah memahami materi karena disajikan dengan tampilan visual, animasi, dan narasi yang menarik.

Selain itu, penelitian ini juga mendukung hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Wulandari (2021) yang menyimpulkan bahwa penggunaan video interaktif dalam model *Flipped Classroom* mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Hal ini disebabkan karena siswa dapat mengulang materi secara mandiri sesuai kebutuhan, serta lebih aktif dalam proses pembelajaran di kelas.

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa pembelajaran *Flipped Classroom* berbantuan video interaktif efektif digunakan dalam meningkatkan minat belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Model ini memberikan pengalaman belajar yang berbeda, menumbuhkan kemandirian, serta meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Sebelum dan setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan model *Flipped Classroom* berbantuan video interaktif, siswa mulai menunjukkan peningkatan minat belajar. Hal ini dapat dilihat dari hasil *pretest* nilai rata-rata, yaitu sebesar 75.91 dengan nilai terendah 59 dan nilai tertinggi 88, dan *posttest* dengan nilai rata-rata 83,85, nilai terendah 74, dan nilai tertinggi 94. Artinya, terdapat peningkatan minat belajar siswa yang cukup signifikan setelah diterapkan model pembelajaran ini.

Demikian pula, penelitian ini memperkuat teori bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti video interaktif, dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, menumbuhkan rasa ingin tahu, serta meningkatkan keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Dengan demikian, model *Flipped Classroom* berbantuan video interaktif dapat menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran PKn.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh model pembelajaran *Flipped Classroom* berbantuan video interaktif terhadap minat belajar PKn siswa kelas IV SDN 1 Rensing tahun ajaran 2025/2026 maka dapat ditarik beberapa kesimpulan

bahwa minat belajar siswa sebelum diberikan perlakuan melalui model *Flipped Classroom* berbantuan video interaktif masih tergolong rendah yang terlihat dari hasil *Pretest* dengan rata-rata nilai 75,91, nilai terendah 59, dan nilai tertinggi 88, sedangkan setelah diberikan perlakuan melalui model *Flipped Classroom* berbantuan video interaktif minat belajar siswa mengalami peningkatan yang terbukti. Berdasarkan hasil *posttest* dengan nilai rata-rata 83,85, nilai terendah 74, dan nilai tertinggi 94, dan hasil uji hipotesis dengan menggunakan *paired* sampel t-test menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* dengan nilai signifikan (sig. 2-tailed) $0,00 < 0,05$ sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis 0 (H_0) ditolak, yang artinya model pembelajaran *Flipped Classroom* berbantuan video interaktif berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa, sehingga dengan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Flipped Classroom* berbantuan video interaktif efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SDN 1 Rensing pada mata pelajaran PKn.

Referensi

- Akrim. (2021). *Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.
- Arsyad, M., & Fahira, E, F. (2023-2024) Model-model pembelajaran dalam kurikulum merdeka, meliputi pembelajaran basis proyek, basis masalah, inkuiri, dan penemuan (discovery).
- Bergmann, J., & Sams, A. (2012). Why flipped classrooms are here to stay. *Education Week*, 45(2), 17-41.
- Fajri, Z. (2019). Peran Lingkungan Sekolah Terhadap Minat Belajar Siswa Sd/ Mi. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 7(2), 46. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v7i2.477>
- Khusna, M., & Febrianto, P. T. (2023). Model Pembelajaran Blended Learning Tipe Flipped Classroom Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Pendidikan Tambusai*, 15(2), 231-246. <http://journal.ummg.ac.id/nju/index.php/edukasi>
- Maolidah, I. S. (2017). Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Flipped Classroom Pada peningkatan Kemampuan Berfikir Kritis. *Edutecmologia*, 3(2), 160-170.
- Ningsih, T. R., & Hidayat, M. (2023). penerapan model *Flipped Classroom* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 9(1), 45-56.
- Octavyanti, N. P. L., & Wulandari, I. G. A. A. (2021). Video pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual pada mata pelajaran matematika kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 66-74.
- Pratama, R. Y., & Kurniawan, D. (2022). Efektivitas video interaktif sebagai Media Pembelajaran pada Model *Flipped Classroom*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(1), 56-67.
- Rostyanta, I., Sutiadiningsih, A., Bahar, A., & Miranti, M. G. (2020). Pengaruh Pembelajaran Dengan Google Classroom Diintegrasikan Video Interaktif Terhadap Keterampilan Berfikir Kritis Dan Bertanggung Jawab. *Jurnal Tata Boga*, 9(1), 142-153.
- Rusnawati, M. D. (2020). Implementasi Flipped Classroom terhadap hasil belajar dan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah pendidikan dan Pembelajaran*.
- Sari, D. P., Ananda, R., & Lestari, F (2024). Efektivitas Flipped Classroom dalam meningkatkan Hasil Belajar dan partisipasi aktif siswa. *jurnal Inovasi pembelajaran*, 11(2), 77-89.
- Saragih, M., Hartati, R., Sidabutar, R., & Wati Sembiring, R. (2021). Penerapan penggunaan media pembelajaran video interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar di Sekolah Yabes School Medan. *Jurnal Widyaa*, 2(1), 75-82. <https://doi.org/10.54593/awl.v2i1.10>
- Sari, E. (2022). *pengaruh model pembelajaran flipped*
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. ISBN 978-602-289-533-6.