

Penerapan Model Flipped Learning Berbantuan PPT Interaktif di Kelas 4 SDN Sungai Mai 5

Fidya Aisyah Asyifa ^{1*}, Ifanda Rahmadani ², Shofiatun Najiah ³, Aldy Ferdiyansyah ⁴,
Asniwati Asniwati ⁵

¹⁻⁵ Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia

Email : fidyaa23@gmail.com ^{1*}, ifandarahmadani11@gmail.com ², shofiatunnajiah05@gmail.com ³,
aldyferdiyansyah@ulm.ac.id ⁴

Abstract, Students are individuals who are in the process of learning and developing themselves through formal and non-formal education. There are still teachers who do not pay attention to the initial conditions of students before learning begins, so that it has an impact on the learning outcomes obtained. This article aims to explain the application of flipped learning model assisted by interactive PowerPoint media in improving learning effectiveness in class IV SDN Sungai Mai 5. This research uses descriptive qualitative method with data collection techniques in the form of observation, interviews, and documentation. Interviews were conducted with four informants, namely homeroom teachers and three students. Observations were conducted in a participatory manner, while documentation included classroom learning activities and teacher teaching styles. The data obtained were analyzed in depth. The results showed that grade IV students expect fun, interesting, and active learning. The flipped learning model assisted by interactive PowerPoint is proven to help create a more effective learning atmosphere. Future research is suggested to examine the application of this model in other grade levels or subjects to broaden the understanding of its effectiveness in various learning contexts.

Keywords : Effective Learning, Flipped Learning Model, Interactive Powerpoint Media

Abstrak, Siswa merupakan individu yang sedang berada dalam proses belajar dan pengembangan diri melalui pendidikan formal maupun nonformal. Masih ditemukan guru yang kurang memperhatikan kondisi awal siswa sebelum pembelajaran dimulai, sehingga berdampak pada hasil belajar yang diperoleh. Artikel ini bertujuan untuk memaparkan penerapan model flipped learning berbantuan media Power Point interaktif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran siswa di kelas IV SDN Sungai Mai 5. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan terhadap empat informan, yaitu guru wali kelas dan tiga orang siswa. Observasi dilakukan secara partisipatif, sedangkan dokumentasi mencakup aktivitas pembelajaran di kelas dan gaya mengajar guru. Data yang diperoleh dianalisis secara mendalam. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa kelas IV mengharapkan pembelajaran yang menyenangkan, menarik, dan aktif. Model flipped learning berbantuan Power Point interaktif terbukti membantu menciptakan suasana belajar yang lebih efektif. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji penerapan model ini pada jenjang kelas atau mata pelajaran lain guna memperluas pemahaman terhadap efektivitasnya dalam berbagai konteks pembelajaran.

Kata kunci : Model *flipped learning*, Media Power Point interaktif, Pembelajaran efektif

1. LATAR BELAKANG

Media pembelajaran menjadi salah satu komponen penting dalam mendukung keberhasilan kegiatan pembelajaran. Menurut (Ferdiyansyah et al., 2022) tidak semua siswa tertarik mempelajari materi dalam media berbentuk buku terutama pada materi dengan lingkup yang luas. Media yang menarik, interaktif, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik (Sungkono, 2017; Arsyad, 2019; Sadiman et al., 2020). Media pembelajaran adalah Salah satu media yang potensial, contohnya seperti PPT interaktif karena bersifat visual, mudah diakses, dan dapat disesuaikan dengan

kebutuhan siswa sehingga media pembelajaran yang digunakan menjadi lebih menarik. Media pembelajaran menjadi sangat penting dan efektif dalam kegiatan di kelas, dan akan semakin bagus jika dikombinasikan dengan model pembelajaran inovatif. (Wulandari et al., 2023) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu alat yang dapat membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran agar anak bisa memiliki minat dan ketertarikan terhadap materi pembelajaran yang disampaikan. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas 4 SDN Sungai Miai 5, ditemukan bahwa proses pembelajaran IPS masih bersifat satu arah, dengan dominasi ceramah dari guru. Hal ini menyebabkan siswa kurang aktif bertanya, berdiskusi, maupun menyampaikan pendapat. Hal ini didukung dengan hasil wawancara yang mengungkapkan masih banyak siswa yang merasa bosan karena tampilan materi yang monoton, dan guru juga mengalami kesulitan untuk memfasilitasi keberagaman gaya belajar siswa. Situasi ini menunjukkan perlunya pembaruan dalam strategi pembelajaran dan pemanfaatan media yang lebih menarik. Hasil wawancara dengan guru kelas 4 ditemukan bahwa mereka mengalami kesulitan dalam mengajar IPS karena kurangnya media pembelajaran yang interaktif dan menarik, mereka juga menyebutkan bahwa siswa lebih antusias ketika diberi media pembelajaran

Ketika pembelajaran kurang melibatkan siswa secara aktif, maka hasil belajar pun menjadi rendah. Hal ini berdampak pada kemampuan siswa dalam berpikir kritis, menganalisis informasi, dan mengaitkan materi dengan kehidupan nyata. *Flipped learning* hadir sebagai alternatif solusi, karena dapat membantu peran guru sebagai fasilitator, bukan satu-satunya sumber informasi. (Setiawan & Hadi, 2021; Nurfadillah et al., 2022) berpendapat bahwa dengan bantuan PPT interaktif, siswa dapat belajar lebih mandiri dan aktif, serta lebih siap saat kegiatan pembelajaran berlangsung di kelas.

Model *flipped learning* dengan memanfaatkan media PPT interaktif memiliki sejumlah keunggulan dalam pembelajaran IPS. PPT interaktif mampu menyajikan teks, gambar, suara, dan animasi yang saling mendukung dalam menyampaikan konsep IPS secara menyenangkan. (Bergmann & Sams, 2012; Roehl et al., 2013; Lailiyah & Setiawan, 2021; Rahayu, 2023) berpendapat bahwa model *flipped learning* memungkinkan adanya penguatan pembelajaran mandiri, peningkatan interaksi antar siswa saat diskusi di kelas, serta pemanfaatan waktu belajar yang lebih efisien. Penggunaan PPT interaktif dalam pendekatan *flipped learning* juga cocok diterapkan di SD karena sesuai dengan karakteristik siswa yang menyukai pembelajaran visual dan interaktif.

Model pembelajaran *flipped learning* memiliki karakteristik khas yang membedakannya dari pendekatan konvensional. Model ini di dalam pembelajaran berlangsung secara terbalik, di mana penyampaian materi dilakukan sebelum kegiatan tatap muka di kelas. Materi bisa disajikan dalam bentuk video pembelajaran, modul digital, maupun media interaktif lainnya yang dapat diakses oleh peserta didik secara mandiri di luar jam sekolah. Seperti yang dijelaskan oleh Igrisa (2017), model ini memanfaatkan teknologi yang menyediakan tambahan yang mendukung materi pembelajaran bagi peserta didik seperti video pembelajaran, modul ataupun media lainnya. Hal ini membebaskan waktu kelas yang sebelumnya digunakan untuk pembelajaran. Pemanfaatan penggunaan model pembelajaran tersebut memungkinkan siswa untuk belajar sesuai dengan gaya belajar masing-masing baik visual, auditori, maupun kinestetik karena mereka memiliki kebebasan dalam menentukan waktu, tempat, serta cara belajar yang paling nyaman dan efektif bagi mereka, dan membantu membangun pemahaman awal kepada siswa untuk memahami materi yang akan di pelajari nanti saat masuk di kelas. Pemanfaatan teknologi menjadi elemen sentral dalam *flipped learning*, di mana guru menyediakan berbagai sumber belajar berbasis digital yang mendukung kemandirian siswa. Di dalam kelas, waktu yang sebelumnya digunakan untuk menyampaikan materi dapat dialihkan untuk kegiatan pembelajaran yang lebih bermakna, seperti diskusi kelompok, tanya jawab, pemecahan masalah, hingga proyek kolaboratif yang mendorong kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa. Model ini juga menekankan peran guru sebagai fasilitator, bukan lagi sebagai pusat informasi. Guru mendampingi proses belajar siswa secara lebih personal dan berfokus pada penguatan pemahaman. Dengan pendekatan ini, *flipped learning* tidak hanya meningkatkan efektivitas pembelajaran, tetapi juga mendorong siswa untuk lebih bertanggung jawab atas proses belajarnya sendiri. Karakteristik inilah yang menjadikan *flipped learning* relevan dalam konteks pembelajaran abad 21, di mana kemandirian, literasi digital, serta keterampilan berpikir tingkat tinggi menjadi kebutuhan utama dalam proses pendidikan.

Flipped learning pada umumnya banyak diterapkan di jenjang pendidikan menengah, seperti SMP dan SMA, dengan pemanfaatan media digital seperti video pembelajaran atau *platform Learning Management System (LMS)*. Seperti yang diungkapkan oleh Lailiyah dan Setiawan (2021), model *flipped classroom* lebih sering diterapkan pada jenjang pendidikan menengah karena dianggap lebih sesuai dengan kemampuan kognitif siswa serta dukungan terhadap penggunaan teknologi. Penerapan *flipped learning* berbantuan media sederhana seperti PowerPoint (PPT) interaktif pada jenjang sekolah dasar, khususnya dalam mata pelajaran IPS, masih sangat terbatas dan jarang digunakan. Safitri et al. (2022) juga

menyatakan bahwa penelitian mengenai integrasi *flipped learning* dengan media pembelajaran interaktif yang sederhana seperti PPT masih belum banyak dikembangkan pada tingkat sekolah dasar. Hal ini diperkuat oleh Pratiwi (2023) yang menambahkan bahwa kombinasi flipped learning dan media sederhana namun efektif, seperti PPT interaktif, belum sepenuhnya diteliti dari segi efektivitasnya dalam meningkatkan kesiapan, pemahaman dan keterlibatan siswa dalam diskusi kelas.

Oleh karena itu, artikel ini disusun untuk menggambarkan penerapan model flipped learning berbantuan PPT interaktif dalam pembelajaran IPS di kelas 4 SDN Sungai Miai 5 serta menganalisis dampaknya terhadap kesiapan, pemahaman, dan dampak keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

2. METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Sungai Miai 5 Kota Banjarmasin, tepatnya pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas IV yang berjumlah satu kelas. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan metode studi kasus, karena fokus penelitian adalah pada fenomena yang terjadi di dalam kelas secara mendalam. Subjek penelitian meliputi guru wali kelas IV serta siswa-siswa yang terlibat dalam kegiatan pembelajaran IPS. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dengan guru dan siswa, observasi selama proses pembelajaran berlangsung, serta dokumentasi berupa catatan pembelajaran, foto, dan perangkat ajar yang digunakan guru.

Triangulasi data dilakukan untuk meningkatkan validitas hasil penelitian. Peneliti menggabungkan dan membandingkan data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk melihat kesesuaian dan konsistensi informasi. Misalnya, data dari wawancara dengan guru akan dibandingkan dengan hasil observasi di kelas dan dokumen pembelajaran untuk melihat apakah terdapat kecocokan antara rencana, pelaksanaan, dan tanggapan siswa dalam proses pembelajaran. Proses ini juga membantu dalam mereduksi data, yaitu dengan menyaring informasi yang paling relevan, mengelompokkan data berdasarkan tema tertentu, dan menyusun pola-pola yang muncul selama penelitian. Hasil akhir dari analisis ini kemudian disajikan secara deskriptif agar mudah dipahami dan digunakan untuk menarik kesimpulan yang mendalam.

3. HASIL PENELITIAN

Setelah melakukan studi kasus mengenai permasalahan yang ada di kelas IV SDN Sungai Miai 5 dapat dijabarkan hasil penelitian sebagai berikut.

a. Problematika yang ditemukan dalam Pembelajaran IPS dikelas IV SDN Sungai Miai 5

Problematika dikelas IV SDN Sungai Miai 5. Temuan utama hasil observasi yang peneliti temukan adalah terkait kurangnya perhatian guru terhadap kesiapan siswa dikelas 4 SDN Sungai Miai 5. Hasil wawancara dengan guru kelas menyebutkan bahwa siswa memahami materi, tapi untuk masalah keaktifan dan kesiapan siswa di kelas biasa saja.

Berdasarkan hasil observasi, tampak bahwa siswa kurang fokus saat kegiatan pembelajaran di kelas dan lebih banyak mengobrol daripada menyimak pembelajaran. Hal ini diperkuat dengan dokumentasi foto ketika guru menyampaikan materi tanpa bantuan media digital atau alat bantu lain yang bisa menarik perhatian siswa. Foto-foto yang diambil saat pembelajaran pun menunjukkan minimnya minat belajar siswa terhadap materi yang disampaikan, yang menunjukkan kurangnya minat siswa.



Gambar 1. Kegiatan pembelajaran dikelas saat guru mengajar

Hasil wawancara dengan 3 orang siswa terkait kegiatan pembelajaran dikelas, anak-anak mengatakan bahwa mereka memahami materi yang dijelaskan oleh guru terkait mata pelajaran IPAS, tapi untuk kreatifitas kegiatan seperti adanya media pembelajaran yang dibuat guru, keunikan pengajaran guru, hal tersebut tidak ada. Guru mengajar sama seperti kebanyakan guru lainnya, yaitu mengajar yang menggunakan pembelajaran kontekstual dan pemanfaatan benda sekitar, tapi untuk pemahaman materi yang dipelajari dan materi yang dijelaskan oleh guru anak-anak dapat memahami dan mengerti yang diajarkan dengan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru walaupun sederhana. Anak-anak mengatakan mereka merasa semua akan lebih tertarik belajar, ketika mereka dapat terlibat secara langsung dan melihat serta merasakan kegiatan pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan, dengan adanya media pembelajaran seperti yang kami tunjukkan berupa sebuah contoh media.

Dapat kami simpulkan bahwa dari hasil observasi yang di dukung foto-foto yang diambil saat pembelajaran menunjukkan masih minimnya minat belajar siswa terhadap materi yang disampaikan, yang menunjukkan kurangnya minat siswa. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa juga menunjukkan bahwa mereka sebenarnya bisa memahami materi IPAS yang diajarkan, tapi masih banyak siswa yang merasa cara guru mengajar biasa saja, tidak ada hal yang menarik. Guru hanya menggunakan metode kontekstual dan benda sekitar, tanpa adanya media atau kreativitas khusus yang bisa membuat pembelajaran jadi lebih menyenangkan, yang nantinya tentu berdampak pada hasil belajar anak.

b. Model *Flipped Learning* Berbantuan PPT Interaktif

Model yang digunakan untuk membantu kesiapan, pemahaman, dan keaktifan belajar anak dalam kegiatan pembelajaran adalah *Flipped Learning*, di mana materi diberikan sebelum pertemuan kelas melalui media berupa video pembelajaran yang diambil dari youtube dan materi interaktif yang disajikan dengan bantuan PPT. PPT Interaktif yang digunakan memuat penjelasan materi secara ringkas dengan animasi, gambar, dan pertanyaan interaktif yang bisa dijawab siswa sebelum melaksanakan kegiatan belajar tatap muka dikelas. Model tersebut memudahkan guru untuk lebih fokus pada diskusi dan pemahaman materi saat pertemuan tatap muka, karena anak sudah memiliki pemahaman dasar dari materi yang dibagikan sebelum kegiatan pembelajaran dikelas. Berikut adalah beberapa hal penting tentang media yang digunakan model yang bernama *Flipped Learning* dengan memanfaatkan media pendukung yaitu PPT Interaktif berisi materi IPS tema keberagaman budaya, lengkap dengan animasi dan pertanyaan kuis sederhana, dengan ciri khas visual menarik, audio penjas, dan tombol interaktif.

Langkah-langkah penerapan model *Flipped Learning* dalam pembelajaran ini terdiri atas beberapa tahapan yaitu:

A. Pemberian materi awal (*Pre-Class*)

1. Guru menyiapkan materi pembelajaran dalam bentuk video yang diambil dari youtube dan di periksa kesesuaian dengan materi yang akan diajarkan dan materi yang disajikan dengan media PPT interaktif.
2. Materi dikirimkan kepada siswa melalui grup WhatsApp atau bisa juga platform digital lainnya.
3. Siswa diminta mempelajari materi tersebut secara mandiri di rumah sebelum pertemuan tatap muka.

B. Evaluasi awal (*Pre-Class Assessment*)

1. Guru menyisipkan pertanyaan atau kuis ringan dalam materi untuk mengukur pemahaman awal siswa, dengan memanfaatkan google form.
2. Hasil evaluasi digunakan untuk menyesuaikan kegiatan pembelajaran di kelas.

C. Aktivitas tatap muka (*In-Class Activities*)

1. Guru memfasilitasi diskusi kelompok, kegiatan pemecahan masalah, atau proyek sederhana yang berkaitan dengan materi.
2. Siswa bekerja sama dalam kelompok untuk menerapkan konsep yang telah dipelajari sebelumnya.
3. Guru berperan sebagai fasilitator, memberikan bimbingan dan klarifikasi sesuai kebutuhan siswa.

D. Umpan balik dan refleksi (*Feedback and Reflection*)

1. Guru memberikan umpan balik atas hasil diskusi dan aktivitas siswa.
2. Siswa diajak untuk merefleksikan proses pembelajaran dan pemahaman mereka terhadap materi.
3. Guru memperkuat pemahaman siswa melalui diskusi reflektif dan klarifikasi konsep yang belum dipahami.

c. Implementasi Model Flipped Learning Berbantuan PPT Interaktif

Pembelajaran dilakukan di kelas 4 SDN Sungai Miai 5, dengan jumlah siswa 26 orang. Kelas sudah dilengkapi dengan proyektor dan speaker aktif. Mayoritas siswa sudah memiliki akses handphone, baik milik pribadi atau handphone orang tua, untuk mempelajari materi yang dibagikan sebelum masuk kegiatan di kelas secara tatap muka. PPT Interaktif dikirim melalui WhatsApp satu hari sebelum pembelajaran tatap muka. Siswa diminta mempelajari materi di rumah, lalu di kelas dilakukan diskusi, tanya jawab, dan latihan soal.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, terlihat peningkatan dalam partisipasi siswa, siswa lebih aktif bertanya, menjawab pertanyaan, dan berdiskusi. Guru kelas yang melihat kegiatan pembelajaran setelah mengimplementasikan Model *Flipped Learning* Berbantuan PPT Interaktif menyampaikan bahwa

"Ternyata siswa menjadi lebih siap dan semangat ikut pelajaran karena sudah memiliki kesiapan dasar dari materi yang sudah dibagikan sebelum kegiatan pembelajaran dikelas, dan tampilan media interaktif yang menarik seperti bentuk game, ternyata juga membuat siswa semangat dan tidak sabar memulai pembelajaran." (Ernanda, guru)

Media yang digunakan adalah PowerPoint Interaktif yang dirancang untuk mendukung model *flipped learning*. PPT tersebut dikirim satu hari sebelum pembelajaran melalui grup WhatsApp orang tua dan siswa, berisi materi IPS tentang keberagaman budaya dan video YouTube yang berkaitan dengan materi yang diajarkan. Di dalam media yang dibagikan terdapat teks penjelas, gambar ilustratif, animasi sederhana, audio narasi, dan soal kuis interaktif (dengan memanfaatkan google form). Dokumentasi menunjukkan siswa sedang menyimak materi melalui layar LCD dan terlibat dalam diskusi kelas.



Gambar 2. Tampilan awal PPT Interaktif di layar proyektor



Gambar 3. Kegiatan menjelaskan tentang pembelajaran hari ini yang berjudul “JETARA”



Gambar 4. Siswa berdiskusi kelompok setelah menonton materi

Berdasarkan hasil observasi, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran. Mereka aktif menjawab pertanyaan, terlibat dalam diskusi, dan menunjukkan peningkatan partisipasi. Dari hasil wawancara, siswa merasa lebih percaya diri karena sudah memahami materi sebelum masuk kelas. Guru menyampaikan bahwa suasana belajar menjadi lebih hidup, dan siswa lebih siap secara kognitif. Dampak positif ini muncul dalam bentuk motivasi yang meningkat, keterlibatan aktif, dan komunikasi dua arah yang lebih lancar selama pembelajaran IPS.

Meskipun pembelajaran berjalan cukup lancar, masih ditemukan beberapa kendala selama implementasi. Tidak semua siswa mempelajari materi di rumah karena keterbatasan waktu orang tua atau kesulitan teknis seperti sinyal dan file PPT yang tidak terbuka. Dari hasil wawancara siswa, beberapa mengaku belum menonton video dan membaca seluruh isi PPT karena sinyal yang tidak mendukung. Guru pun menyiasati kondisi ini dengan tetap melakukan review materi secara singkat sebelum memulai diskusi di kelas.

d. Kekurangan/kelemahan

Tidak semua siswa mempelajari materi di rumah karena keterbatasan waktu orang tua yang menggunakan handphone juga, atau memerlukan untuk kerjaan, karena ada beberapa anak yang menggunakan handphone orang tua untuk belajar. Beberapa siswa juga mengalami kendala teknis seperti file yang tidak bisa dibuka. Hal ini dikonfirmasi dari hasil wawancara:

“Kadang sinyal lelet, jadi videonya tidak bisa dibuka,” Kata salah satu siswa.

Mempelajari materi di rumah tidak dapat dilakukan oleh semua siswa karena menurut beberapa anak-anak, di rumah adalah waktu untuk bermain. Hal tersebut adalah tantangan untuk guru. Guru tetap menyiapkan waktu untuk review materi di awal pertemuan kelas untuk memberikan pemahaman kepada anak yang tidak membuka materi yang dibagikan. Menjadi tantangan untuk guru membuat anak tertarik dengan materi yang dibagikan agar tidak monoton dan dapat membuat pemahaman dan hasil belajar anak meningkat.

Pembahasan

Implementasi model Flipped Learning berbantuan PPT interaktif di kelas IV SDN Sungai Miai 5 memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi dan kesiapan belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi, siswa tampak lebih antusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran dibandingkan sebelumnya. Mereka menjadi lebih percaya diri saat menjawab pertanyaan dan berdiskusi, karena merasa lebih paham terhadap materi yang akan di bahas.

Temuan ini diperkuat oleh Zainuddin & Halili (2016) yang menyatakan bahwa flipped classroom memungkinkan siswa belajar sesuai ritme mereka, sehingga meningkatkan motivasi intrinsik. Menurut Lo & Hew (2017), media digital interaktif seperti PPT meningkatkan perhatian dan motivasi siswa karena sifatnya visual dan kontekstual

Model ini juga berpengaruh terhadap kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Karena materi telah dipelajari sebelumnya melalui PPT interaktif, siswa lebih siap secara kognitif saat masuk kelas dan kegiatan pembelajaran dirasa lebih menarik. Guru menyatakan bahwa siswa terlihat lebih cepat memahami materi saat diskusi. Hal ini sejalan dengan temuan Alwiyah & Imaniyati (2018), yang menyebutkan bahwa kesiapan belajar merupakan salah satu faktor determinan dalam hasil belajar siswa. Indriastuti et al. (2017) juga menegaskan bahwa keterampilan mengajar guru yang didukung media interaktif dapat meningkatkan kesiapan belajar siswa secara signifikan.

Kehadiran media PPT interaktif membuat diskusi kelas lebih hidup. Dengan tampilan PPT interaktif seperti media game membuat anak menjadi penasaran dan semangat untuk memulai pembelajaran. Siswa lebih aktif mengajukan pertanyaan dan menanggapi pendapat teman. Visualisasi materi membantu mereka memahami isi pembelajaran dan berani menyampaikan pendapat. Safitri et al. (2022) menyebutkan bahwa media sederhana seperti PPT interaktif mampu mendorong partisipasi siswa karena mudah dipahami dan digunakan. Rahayu (2023) menambahkan bahwa *flipped learning* menciptakan ruang diskusi yang bermakna karena siswa telah memiliki pemahaman dasar sebelum pembelajaran dikelas.

Penggunaan flipped learning memungkinkan guru memanfaatkan waktu di kelas secara lebih optimal. Saat dikelas guru bisa menggunakan waktu dengan lebih efektif karena sudah memberi materi 1 hari sebelum pembelajaran di kelas dilaksanakan. Materi tidak lagi harus disampaikan dari awal, sehingga kelas bisa difokuskan untuk aktivitas analisis, diskusi, dan latihan soal. Menurut Bergmann & Sams (2012), *flipped classroom* mengubah peran guru dari pemberi informasi menjadi fasilitator, yang membuat waktu di kelas lebih efisien. Roehl et al. (2013) juga menunjukkan bahwa pemanfaatan waktu kelas menjadi lebih maksimal ketika siswa telah memahami konsep dasar sebelum tatap muka.

Implementasi model Flipped Learning berbantuan PPT interaktif di kelas 4 SDN Sungai Mai 5 memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Observasi selama pembelajaran menunjukkan bahwa siswa lebih antusias dan aktif dalam mengikuti kegiatan belajar. Mereka tampak percaya diri dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan tidak ragu untuk menyampaikan pendapat. Hal ini menunjukkan bahwa pemberian materi melalui PPT interaktif sebelum pertemuan tatap muka memungkinkan siswa untuk

mempersiapkan diri lebih baik, sehingga meningkatkan rasa percaya diri dan motivasi mereka dalam belajar. Temuan ini sejalan dengan penelitian oleh Zainuddin dan Halili (2016), yang menyatakan bahwa model *flipped classroom* atau *flipped learning* memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar sesuai dengan cara mereka sendiri, sehingga meningkatkan motivasi intrinsik. Selain itu, (Lo & Hew, 2017) juga berpendapat bahwa penggunaan media digital interaktif seperti PPT juga dapat meningkatkan perhatian dan motivasi siswa secara signifikan karena bersifat visual, fleksibel, dan kontekstual.

Kesiapan belajar merupakan landasan utama dalam proses kegiatan belajar mengajar. Tanpa adanya kesiapan belajar, proses pembelajaran tidak akan berjalan secara optimal. Hal ini tentunya berdampak pada pencapaian tujuan pembelajaran. Siswa yang mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan kesiapan yang baik cenderung memperoleh hasil belajar yang memuaskan. Sebaliknya, siswa yang tidak siap dalam mengikuti kegiatan tersebut mungkin akan memperoleh hasil yang kurang maksimal. Oleh karena itu, proses pembelajaran akan lebih efektif jika setiap siswa mempersiapkan diri dengan baik sebelum mengikuti kegiatan belajar. Kesiapan belajar dapat dipersiapkan dengan memastikan kondisi fisik yang sehat dan semangat yang tinggi, keduanya dapat mendorong siswa untuk fokus dan lebih memperhatikan guru. Selain itu, pemenuhan kebutuhan belajar siswa juga berpengaruh terhadap kesiapan mereka dalam mengikuti proses pembelajaran (Hakim, & Indriyanti, 2022). Kebutuhan siswa adalah salah satu hal yang perlu diperhatikan oleh guru sebelum menyiapkan pembelajaran dan memulai kegiatan pembelajaran.

Penting bagi guru untuk memahami kebutuhan dan kesiapan siswa sebelum memulai proses pembelajaran. Dengan pemahaman tersebut, guru dapat menyesuaikan materi, media pembelajaran, dan pendekatan yang tepat agar sesuai dengan kebutuhan dan kesiapan belajar siswa. Siswa sebagai individu yang terlibat dalam proses pembelajaran memiliki kebutuhan mendasar yang bersifat integral dan tidak dapat diabaikan. Kebutuhan tersebut mencakup kebutuhan dasar seperti makanan dan meluas ke aspek yang berkaitan dengan kesejahteraan seperti rasa aman, kasih sayang, harga diri, prestasi, dan lainnya (Devianti, 2020).

Berdasarkan hasil pengimplementasian di lapangan untuk model *Flipped Learning* berbantuan PPT interaktif di kelas IV SDN Sungai Miai 5 memberi manfaat dalam meningkatkan kesiapan belajar siswa. Siswa bisa menjelaskan dan menjawab pertanyaan pemantik yang telah diberikan, membuktikan bahwa para siswa memiliki pemahaman dasar terkait materi yang akan diajarkan, dan pertanyaan pemantik dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, serta pertanyaan pemantik membantu guru untuk mengetahui kesiapan belajar siswa. (Laila et al., 2024).

Hasil dari pengimplementasian model flipped learning berbantuan PPT interaktif memberikan manfaat besar terhadap kesiapan belajar siswa. Dengan adanya materi yang dapat diakses terlebih dahulu melalui media PPT interaktif, video pembelajaran sesuai dengan materi, dan kuis untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa, membantu siswa menjadi lebih siap secara kognitif ketika mengikuti kegiatan tatap muka. Mereka memiliki pemahaman awal dan mampu menjawab pertanyaan pemantik yang diberikan oleh guru, menunjukkan bahwa mereka telah mempersiapkan diri. Menurut Zainuddin & Halili (2016), model flipped classroom mampu meningkatkan kesiapan belajar siswa karena memungkinkan mereka untuk mempelajari materi sesuai ritme dan gaya belajar masing-masing. Selain itu, media interaktif seperti PPT juga memperkuat motivasi dan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran (Lo & Hew, 2017). Kombinasi model flipped learning dan PPT interaktif terbukti mendorong keterlibatan aktif siswa serta menciptakan suasana belajar yang mendukung peningkatan kesiapan belajar.

Hasil dari pengimplementasian solusi *flipped learning* dengan pemanfaatan PPT Interaktif sangat terlihat dan bermanfaat untuk mendukung kesiapan siswa serta meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, melalui strategi pembelajaran yang dapat mendukung kegiatan belajar mengajar di kelas. Anak merasa lebih senang untuk mengikuti kegiatan pembelajaran karena guru memberi kesan pembelajaran yang menarik dengan memanfaatkan *flipped learning* dengan pemanfaatan PPT Interaktif.

Kesiapan belajar siswa memiliki korelasi yang erat dengan prestasi belajar. Dalam penelitian ini, siswa yang menunjukkan kesiapan belajar yang tinggi, seperti telah mempelajari materi di rumah dan aktif dalam diskusi kelas, cenderung mendapatkan hasil belajar yang lebih baik. Hal ini didukung oleh Mulyani (2013) yang menyatakan bahwa kesiapan belajar berpengaruh langsung terhadap pencapaian prestasi belajar karena siswa yang siap secara mental, fisik, dan emosional akan lebih mudah menerima dan memahami informasi yang disampaikan dalam pembelajaran. Selain itu, Ningsih & Suniasih (2020) menambahkan bahwa kesiapan belajar yang tinggi mendorong siswa untuk lebih optimal dalam proses aktualisasi diri dan berkontribusi terhadap hasil belajar yang lebih maksimal. Oleh karena itu, peningkatan kesiapan belajar melalui pendekatan *flipped learning* dapat menjadi salah satu strategi efektif untuk mendorong prestasi akademik siswa dan meningkatkan pemahaman siswa dari mengikuti kegiatan pembelajaran.

4. SIMPULAN

Penerapan model Flipped Learning berbantuan PPT interaktif dalam pembelajaran IPS kelas IV SDN Sungai Miai 5 memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model ini mendorong motivasi belajar, kesiapan siswa, serta keterlibatan aktif dalam diskusi kelas. Guru juga dapat mengelola waktu pembelajaran dengan lebih efektif karena siswa sudah memiliki pemahaman awal sebelum kegiatan tatap muka.

Dari hasil ini, disarankan kepada rekan sejawat guru sekolah dasar untuk mempertimbangkan penggunaan model *Flipped Learning* berbantuan media sederhana seperti PPT interaktif sebagai alternatif pembelajaran yang menarik dan aplikatif. Penggunaan model ini tidak hanya mudah diterapkan tetapi juga dapat menjadi solusi dalam mengatasi kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPS.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwiyah, D., & Imaniyati, N. (2018). Keterampilan mengajar guru dan kesiapan belajar siswa sebagai determinan terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Manajerial*, 17(1), 95-103.
- Dhera, M. M., Ti'a, E., Lawe, Y. U., & Sego, M. I. S. (2024). Analisis Kebutuhan Siswa serta Kesiapan Belajar Siswa Melalui Pendekatan Berdiferensiasi dalam Pembelajaran pada Siswa. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(4), 9-9.
- Ferdiyansyah, A., Zahara, S. L., Rahayu, W. P., Alfian, M., & others. (2022). Efektivitas model pembelajaran role playing terhadap peningkatan interaksi sosial siswa kelas 4 SDN Bumiayu 2 Malang. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 5(1), 64–75.
- Igirisa, N. (2017). Pengaruh Model Flipped Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa. *Jurnal Pascasarjana*, 2(1).
- Indriastuti, A., Sutaryadi, S., & Susantiningrum, S. (2017). Pengaruh kesiapan belajar siswa dan keterampilan mengajar guru terhadap hasil belajar. *JIKAP (Jurnal Informasi dan Komunikasi Administrasi Perkantoran)*, 2(1).
- Laila, A. F., Zahara, A. A., Riwana, A., & Rustam, R. (2024). Asesmen Diagnostik Kognitif Dalam Pembelajaran Menulis Surat Pribadi Di SMP. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6, 3210–3219.
- Lo, C. K., & Hew, K. F. (2017). *A Critical Review of Flipped Classroom Challenges in K-12 Education: Possible Solutions and Recommendations for Future Research*. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 12(1), 4.
- Mulyani, D. (2013). Hubungan kesiapan belajar siswa dengan prestasi belajar. *Konselor*, 2(1).
- Ningsih, N. L. P. Y. W., & Suniasih, N. W. (2020). Kesiapan belajar dan aktualisasi diri

meningkatkan hasil belajar IPA. *Mimbar Ilmu*, 25(3), 367-379.

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.

Zainuddin, Z., & Halili, S. H. (2016). *Flipped Classroom Research and Trends from Different Fields of Study*. *International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 17(3), 313–340