

**PENGARUH MODEL FLIPPED CLASSROOM BERBANTUAN MEDIA
INTERAKTIF CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS
SISWA KELAS VI SD NEGERI GAROT ACEH BESAR**

Cindi Ainul Zahra¹, Tursinawati², Hasniyati³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Syiah Kuala

¹cindizahra2@gmail.com, ²tursinawati@usk.ac.id, ³hasniyati@usk.ac.id

ABSTRACT

Limited learning time with a broad scope of material and the less than optimal use of smartphones as a learning tool cause students to experience difficulties in understanding the science and natural sciences material. Learning that is still dominated by teacher explanations makes learning time less efficient and the material is not conveyed completely, thus impacting low student learning outcomes. This study aims to determine the effect of the implementation of the flipped classroom model assisted by Canva interactive media on the science learning outcomes of sixth-grade students at Garot Aceh Besar Elementary School. This study uses a quantitative approach with a quasi-experimental type through a nonequivalent control group design. The study population was all sixth-grade students, with class VI-A as the experimental class and VI-B as the control class. Data were collected through learning outcome tests in the form of pretests and posttests, then analyzed using the N-gain test, normality test, and Independent Samples t-Test. The results showed that the average learning outcomes of students in the experimental class were higher than those in the control class. The Independent Samples t-Test yielded a significance value of $0.001 < 0.05$, indicating a significant effect of the flipped classroom model with the aid of Canva interactive media on the science learning outcomes of sixth-grade students at Garot State Elementary School, Aceh Besar. Thus, this learning model can be used as an alternative effective science learning strategy with the support of school facilities and infrastructure.

Keywords: flipped classroom model, canva interactive media, science learning outcomes

ABSTRAK

Keterbatasan waktu pembelajaran dengan cakupan materi yang luas serta belum optimalnya pemanfaatan smartphone sebagai sarana belajar menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan memahami materi IPAS. Pembelajaran yang masih didominasi oleh penjelasan guru membuat waktu belajar kurang efisien dan materi tidak tersampaikan secara tuntas, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model *flipped classroom* berbantuan media interaktif canva terhadap hasil belajar

IPAS siswa kelas VI SD Negeri Garot Aceh Besar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis quasi eksperimen melalui desain nonequivalent control group design. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VI, dengan kelas VI-A sebagai kelas eksperimen dan VI-B sebagai kelas kontrol. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar berupa pretest dan posttest, kemudian dianalisis menggunakan uji N-gain, uji normalitas, dan uji Independent Samples t-Test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Uji Independent Samples t-Test menghasilkan nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$, yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan penerapan model *flipped classroom* berbantuan media interaktif canva terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas VI SD Negeri Garot Aceh Besar. Dengan demikian, model pembelajaran ini dapat digunakan sebagai alternatif strategi pembelajaran IPAS yang efektif dengan dukungan sarana dan prasarana sekolah.

Kata Kunci: model *flipped classroom*, media interaktif Canva, hasil belajar, IPAS

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran strategis dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu bersaing di era globalisasi. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 menjelaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya (Hatip, 2023). Oleh karena itu, proses pembelajaran menjadi komponen penting dalam pendidikan, di mana guru dituntut mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, efektif, dan interaktif agar peserta didik dapat mengembangkan

potensinya secara optimal. Proses pembelajaran tersebut berkaitan erat dengan kegiatan belajar, yaitu suatu proses mental yang melibatkan aspek fisik dan psikologis individu untuk mencapai perubahan perilaku yang positif (Salsabila dkk., 2024).

Salah satu bentuk pembelajaran di sekolah dasar adalah pembelajaran IPAS, yaitu pembelajaran terpadu yang menggabungkan konsep IPA dan IPS untuk memberikan pemahaman yang utuh tentang fenomena alam dan sosial serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan penerapan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari (Ramadhan dkk., 2024). Pemahaman IPAS tercermin dari kemampuan peserta

didik dalam menafsirkan, mencontohkan, mengklasifikasikan, merangkum, menginferensi, membandingkan, serta menjelaskan konsep yang dipelajari. Oleh karena itu, pembelajaran IPAS tidak dapat dicapai dalam waktu singkat, melainkan memerlukan waktu dan latihan yang berkelanjutan.

Menurut Dani dkk. (2025), tantangan dalam pembelajaran IPAS muncul karena terbatasnya sumber daya, waktu yang singkat, kesulitan siswa memahami konsep abstrak sehingga mengakibatkan penurunan hasil belajar siswa. Beberapa tantangan tersebut pada dasarnya didasari oleh kurangnya efisiensi waktu dan pemanfaatan media pembelajaran interaktif yang belum optimal, sehingga kondisi pembelajaran IPAS belum berjalan secara maksimal, terutama pada materi tata surya yang menuntut pemahaman mendalam. Pada materi tata surya, siswa perlu mengenal dulu nama-nama planet, komet, asteroid, dan benda langit lainnya sebelum mempelajari konsep yang lebih kompleks. Setelah itu, mereka dapat memahami hubungan dan karakteristik benda langit melalui praktik atau proyek.

Berdasarkan observasi awal di SD Negeri Garot, ditemukan permasalahan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi IPAS karena keterbatasan waktu pembelajaran, sementara materi yang harus diselesaikan tergolong panjang. Peserta didik telah memiliki smartphone, tetapi belum mampu memanfaatkannya secara efektif sebagai sarana belajar, sehingga potensi teknologi yang tersedia belum mendukung peningkatan hasil belajar. Proses pembelajaran masih didominasi oleh penjelasan guru, mulai dari penyampaian konsep hingga pemberian soal di akhir pembelajaran, yang menyebabkan waktu belajar kurang efisien dan materi tidak tersampaikan secara tuntas. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar IPAS siswa. Rata-rata hasil belajar harian IPAS siswa masih berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), yaitu 75,0, dengan rentang nilai di kelas VI-A sebesar 20–70 dan di kelas VI-B sebesar 30–72. Data ini diperoleh berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan wali kelas.

Permasalahan tersebut berkaitan dengan pengelolaan pembelajaran di kelas, khususnya dalam pemilihan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Guru belum secara optimal mengatur waktu pembelajaran serta menyesuaikan model yang digunakan, sehingga interaksi belajar di kelas belum berlangsung secara mendalam. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang variatif dan menarik juga menjadi faktor penting agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah model flipped classroom. Menurut Pratiwi (2022), flipped classroom merupakan model pembelajaran yang membalik pola pembelajaran tradisional dengan menempatkan kegiatan belajar mandiri di rumah melalui media digital, sedangkan waktu pembelajaran di kelas difokuskan pada diskusi, pendalaman konsep, dan pemecahan masalah dengan guru sebagai fasilitator. Model ini memadukan pembelajaran daring dan luring sehingga penggunaan waktu di kelas

menjadi lebih efisien, meningkatkan keaktifan belajar peserta didik, memperkuat interaksi guru dan siswa, serta menumbuhkan tanggung jawab belajar mandiri (Rusnawati, 2020).

Penerapan model flipped classroom akan lebih optimal apabila didukung oleh media pembelajaran yang sesuai, salah satunya media interaktif Canva. Menurut Nurhayati dkk. (2023), media interaktif Canva merupakan media pembelajaran digital yang memadukan teks, gambar, audio, video, dan animasi interaktif untuk menyajikan materi secara menarik, kreatif, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Melalui media ini, peserta didik tidak hanya memahami konsep, tetapi juga dapat berinteraksi secara aktif baik dalam kegiatan belajar mandiri maupun pembelajaran di kelas. Media interaktif digital menjadi bentuk pembaruan dalam pendidikan yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan serta minat belajar peserta didik (Putra dkk., 2024).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif Canva dengan model flipped classroom terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas VI SD Negeri

Garot Aceh Besar. Oleh karena itu, penelitian ini dilaksanakan dengan judul “Pengaruh Model Flipped Classroom Berbantuan Media Interaktif Canva terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas VI SD Negeri Garot Aceh Besar”.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen untuk mengetahui pengaruh model flipped classroom berbantuan media interaktif Canva terhadap hasil belajar IPAS siswa. Metode eksperimen digunakan untuk melihat pengaruh perlakuan terhadap variabel terikat dalam kondisi yang terkendali (Sugiyono, 2019). Desain penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimen dengan nonequivalent control group design, yaitu dengan memberikan pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah perlakuan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Garot, Kecamatan Darul Imarah, Kabupaten Aceh Besar, Provinsi Aceh. Waktu pelaksanaan penelitian berlangsung selama dua hingga tiga minggu yang meliputi

tahap persiapan, pelaksanaan pretest, pemberian perlakuan, posttest, dan analisis data. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI SD Negeri Garot Aceh Besar yang berjumlah 53 siswa, terdiri atas kelas VI-A sebanyak 27 siswa dan kelas VI-B sebanyak 26 siswa. Sampel penelitian ditentukan secara acak, dengan kelas VI-A sebagai kelompok eksperimen dan kelas VI-B sebagai kelompok kontrol.

Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar yang diberikan dua kali, yaitu pretest dan posttest, untuk mengukur kemampuan siswa sebelum dan sesudah perlakuan (Purba dkk., 2021). Teknik pengumpulan data menggunakan metode tes yang bertujuan untuk mengukur kemampuan dan pencapaian belajar siswa secara objektif (Suwanto & Musa, 2022).

Teknik analisis data meliputi uji N-Gain Score untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan, dengan kategori keefektifan tinggi, sedang, dan rendah (Kumalasari dkk., 2023). Selain itu, dilakukan uji prasyarat analisis berupa uji normalitas dan uji homogenitas untuk memastikan data memenuhi asumsi

statistik parametrik. Uji normalitas dilakukan menggunakan Kolmogorov-Smirnov atau Shapiro-Wilk, sedangkan uji homogenitas menggunakan Levene's Test dengan kriteria Sig. > 0,05 (Sugiyono, 2019). Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Independent Samples t-Test untuk mengetahui perbedaan signifikan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan taraf signifikansi 0,05.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Garot Aceh Besar pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026 dengan subjek dua kelas, yaitu kelas VI A sebagai kelas eksperimen dan kelas VI B sebagai kelas kontrol, masing-masing berjumlah 24 siswa. Data yang dikumpulkan berupa hasil belajar IPAS pada materi menjelajahi bumi dan antariksa. Kelas eksperimen mengikuti pembelajaran flipped classroom berbantuan media interaktif Canva, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional.

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dalam enam pertemuan. Kelas eksperimen mengikuti kegiatan

pretest, pembelajaran daring menggunakan media Canva, pendalaman materi, proyek kelompok, dan posttest. Sementara kelas kontrol melakukan pembelajaran konvensional, penguatan materi melalui alat peraga dan video, serta posttest.

Tabel 1 Pretest, Posttest, dan N-Gain Hasil Belajar Siswa SD Negeri Garot

Kelas Eksperimen			
N	Pretest	Posttest	N-Gain
	$\bar{x}$	$\bar{x}$	$\bar{x}$
24	30,60	83,08	0,76

Kelas Kontrol			
N	Pretest	Posttest	N-Gain
	$\bar{x}$	$\bar{x}$	$\bar{x}$
24	39,85	74,45	0,58

Berdasarkan tabel, terlihat bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan rata-rata nilai dari 30,60 menjadi 83,08, sedangkan kelas kontrol meningkat dari 39,85 menjadi 74,46. Nilai rata-rata N-Gain pada kelas eksperimen 0,76 (kategori tinggi) dan kelas kontrol 0,58 (kategori sedang), menunjukkan bahwa model flipped classroom berbantuan media interaktif Canva dapat meningkatkan pemahaman siswa dibandingkan pembelajaran konvensional.

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas, Homogenitas, dan Independent Sample T-Test

Kelas Eksperimen		
J. Uji	Ket.	Sig.
Normalitas	Eksperimen	0,146

	Kontrol	0,100
Homogenitas	Posttest	0,278
Independent	Hasil	
Sample T-test	Belajar	0,001

Berdasarkan Tabel, hasil uji normalitas dengan metode Shapiro–Wilk menunjukkan bahwa seluruh data pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi normal, dengan nilai Sig. > 0,05. Selanjutnya, hasil uji homogenitas Levene’s Test, di mana nilai Sig. = 0,278 menunjukkan bahwa varians data posttest kedua kelas bersifat homogen. Pengujian hipotesis menggunakan Independent Sample T-Test menghasilkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$, menandakan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, hipotesis alternatif diterima dan hipotesis nol ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model flipped classroom berbantuan media interaktif Canva berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas VI SD Negeri Garot Aceh Besar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran flipped classroom berbantuan media interaktif Canva

meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Peningkatan ini tercermin pada rata-rata posttest kelas eksperimen yang mencapai 83,08, melebihi kriteria ketuntasan, sementara kelas kontrol meningkat tetapi belum mencapai ketuntasan. Temuan ini sejalan dengan Simanjuntak dkk. (2023) yang menunjukkan pengaruh model flipped classroom terhadap hasil belajar, serta Kurniawan dkk. (2024) yang menemukan efektivitas media interaktif Canva pada hasil belajar IPAS.

Peningkatan hasil belajar terjadi karena siswa mempelajari materi secara mandiri sebelum pertemuan tatap muka menggunakan media Canva yang berisi materi, video, kuis, dan LKPD daring, sehingga mereka lebih siap dalam diskusi di kelas. Hal ini mendukung temuan Raudah dkk. (2024) tentang peran media interaktif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.

Selain itu, kegiatan berbasis proyek, seperti pembuatan replika rotasi dan revolusi bumi, mendorong siswa untuk menerapkan pengetahuan ke bentuk nyata melalui kerja kelompok dan pemecahan masalah, sesuai dengan prinsip

pembelajaran bermakna. Handayani & Wandini (2023) juga menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif meningkatkan visualisasi materi dan keterlibatan siswa.

Proses pembelajaran yang terstruktur, mulai dari belajar mandiri, kegiatan tatap muka, proyek, hingga evaluasi, memperkuat pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa, sehingga model flipped classroom berbantuan media interaktif Canva terbukti efektif sebagai strategi pembelajaran pada materi bumi dan antariksa.

Kendala yang ditemui selama penelitian meliputi keterbatasan akses media daring dan peralatan proyektor, serta waktu proyek yang lebih lama dari rencana. Meskipun demikian, keterbatasan-keterbatasan tersebut tidak mengurangi esensi proses pembelajaran, namun menjadi bahan evaluasi untuk perbaikan pelaksanaan penelitian dan pembelajaran selanjutnya.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model flipped classroom berbantuan media interaktif canva berpengaruh

signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas VI SD Negeri Garot Aceh Besar. Hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata posttest siswa pada kelas eksperimen sebesar 83,08 dengan nilai N-Gain sebesar 0,76 yang termasuk dalam kategori tinggi, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata posttest sebesar 74,46 dengan N-Gain sebesar 0,58 yang berada pada kategori sedang. Hasil uji statistik Independent Samples t-Test menunjukkan nilai signifikansi (Sig. (2-tailed)) sebesar $0,001 < 0,05$ yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model flipped classroom berbantuan media interaktif canva dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Dengan demikian H_a diterima dan H_o ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan model flipped classroom berbantuan media interaktif canva berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas VI SD Negeri Garot Aceh Besar.

Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan flipped classroom berbantuan media interaktif Canva meningkatkan kemandirian, keaktifan, dan pemahaman konsep siswa. Siswa

diharapkan memanfaatkan media pembelajaran secara optimal, guru dapat menjadikannya alternatif strategi pada materi yang memerlukan pendalaman, dan sekolah perlu mendukung dengan fasilitas yang memadai. Peneliti selanjutnya disarankan memperpanjang durasi penelitian, mengembangkan variasi media, memperluas materi, serta mengkaji motivasi belajar, kemandirian, dan keterampilan berpikir kritis siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Dani, P. R., Vebrianto, R., & Yuliasri, A. (2025). Analisis Tantangan Belajar Pada Pembelajaran Ips Materi Perubahan Wujud Siswa Sekolah Dasar. 10.Brabender, V., & Fallon, A. (2009). *Group development in practice: guidance for clinicians and researchers on stages and dynamics of change*. Washington, DC: American Psychological Association.
- Handayani, R., & Wandini, R. R. (2023). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Pemahaman Konsep Dalam Pembelajaran Matematika di SDS Yapsi Medan Johor. 7.
- Hatip, A. (2023). The Effect Of Using The Canva Application On Student Learning Outcomes In Mathematics Subjects.
- Kumalasari, N., Fathurohman, I., & Fakhriyah, F. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Kearifan Lokal Daerah Grobogan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Paedagogy*, 10(2), 554. <https://doi.org/10.33394/jp.v10i2.7190>
- Kurniawan, A. A., Rahmawati, N. D., & Dian, K. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Canva terhadap Hasil Belajar IPAS pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 179–187. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.466>
- Nurhayati, S. E., Supratman, S., & Rahayu, D. V. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Canva For Education Dengan Pendekatan Rme Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematis. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(4), 3627. <https://doi.org/10.24127/Ajpm.V12i4.8257>
- Pratiwi, K. A. M. (2022). Efektivitas Flipped Classroom Learning Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Smp. *Jurnal Pendidikan Matematika Undiksha*, 12(2), 73–82. <https://doi.org/10.23887/Jjpm.V12i2.37320>
- Purba, Y. O., Fadhilaturrahmi, Purba, J. T., & Siahaan, K. W. A. (2021). Teknik Uji Instrumen Penelitian Pendidikan. Widina Bhakti Persada Bandung.

- Putra, F. P., Ariana, R. D., Masruhim, Muh. A., & Najmiah, S. (2024). Penggunaan Media Interaktif Canva Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Di Kelas Vii Smp Negeri 4 Samarinda. *Jurnal Inovasi Refleksi Profesi Guru*, 1(1), 21–27. <https://doi.org/10.30872/Jirpg.V1i1.3322>
- Ramadhan, R., Wicaksono, B. R., & Prasetyo, T. (2024). Pembelajaran Ipa Pada Proses Belajar Sekolah Dasar Kelas 4. *Karimah Tauhid*, 3(7), 7457–7464. <https://doi.org/10.30997/Karimahtauhid.V3i7.14039>
- Raudah, S., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Keaktifan Dan Minat Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar. *Maras: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 2092–2097. <https://doi.org/10.60126/Maras.V2i4.559>
- Rusnawati, M. D. (2020). Implementasi Flipped Classroom Terhadap Hasil Dan Motivasi Belajar Siswa. 4.
- Salsabila, Arya Bisma Nugraha, & Gusmaneli Gusmaneli. (2024). Konsep Dasar Belajar Dan Pembelajaran Dalam Pendidikan. *Pustaka: Jurnal Bahasa Dan Pendidikan*, 4(2), 100–110. <https://doi.org/10.56910/Pustaka.V4i2.1390>
- Simanjuntak, Y., Purba, N. A., & Raja Sihombing, P. S. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Flipped Classroom terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Subtema 2 Hubungan Antar Makhluk Hidup dalam Ekosistem SD Negeri 091585 AFD VII Dolok Sinumbah. *Journal on Education*, 6(1), 2393–2407. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3261>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualiatatif, Dan R&D*. Alfabeta.
- Suwarto, & Musa, Moh. Z. B. (2022). Karakteristik Tes Ilmu Pengetahuan Alam. *Jurnal Pendidikan*, 31(1), 109–120. <https://doi.org/10.32585/Jp.V31i1.2269>