JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR (JPPGSD)
Volume 13, Number 5, 2025 pp. 1232-1247
P-ISSN: 2252-3045
Open Access: https//:ejournal.unesa.ac.id/

PENGEMBANGAN STRATEGI *FLIPPED CLASSROOM* MENGGUNAKAN MULTIMEDIA INTERAKTIF "NOAKI" MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Siti Maulidiyah Rahma[1*], Vicky Dwi Wicaksono[2]
[1*2]Pendidikan Guru Sekolah dasar, Universitas Negeri Surabaya

Article Info
Dikirim 4 Mei 2025
Revisi 17 Mei 2025
Diterima 25 Mei 2025

Abstract
This research is motivated by the less than optimal learning of Pancasila education in the classroom, so that an appropriate strategy is needed and in accordance with the needs to improve student learning outcomes. The purpose of this study is to describe the development process, test the validity, practicality, and effectiveness of the flipped classroom strategy which contains NOAKI media on the material of elementary school grade V norms. This study uses the Research and Development method using ADDIE. The results of the study showed that the validity of the material in the teaching module and media obtained a percentage of 90.66% and 81.66%, the validity of the teaching module and media obtained a score of 88.57% and 97.27% with a very valid category. The practicality of the flipped classroom strategy which contains NOAKI media in small-scale and large-scale tests obtained a percentage of 91.33% and 97.73% from the results of the student questionnaire with a very practical category. The effectiveness of the flipped classroom strategy which contains NOAKI media based on the N-gain results obtained a score of 0.73 with a high improvement category. Thus, the flipped classroom strategy which contains NOAKI media can improve student learning outcomes and is suitable for use in Pancasila education learning on norm material.

Kata kunci:
Pengembangan, Flipped Classroom, Multimedia, Pendidikan Pancasila.

Abstrak
Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurang optimalnya pembelajaran pendidikan pancasila di kelas, sehingga diperlukan strategi yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Tujuan penelitian ini yakni mendeskripsikan dalam proses pengembangan, menguji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan strategi *flipped classroom* yang didalamnya terdapat media NOAKI pada materi norma kelas V sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* dengan menggunakan ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kevalidan materi pada modul ajar dan media memperoleh presentase sebesar 90,66% dan 81,66%, kevalidan modul ajar dan media memperoleh skor 88,57% dan 97,27% dengan kategori sangat valid. Kepraktisan strategi *flipped classroom* yang didalamnya terdapat media NOAKI pada uji skala kecil dan skala besar memperoleh

presentase sebesar 91,33% dan 97,73% dari hasil angket peserta didik dengan kategori sangat praktis. Keefektifan strategi *flipped classroom* yang didalamnya terdapat media NOAKI berdasarkan hasil N-gain memperoleh skor 0,73 dengan kategori peningkatkan tinggi. Dengan demikian, strategi *flipped classroom* yang didalamnya terdapat media NOAKI dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan layak digunakan pada pembelajaran pendidikan pancasila materi norma.

This is an open-access article under the CC BY-SA license.

Penulis Korespondensi:
*Siti Maulidiyah Rahma
***siti.21009@mhs.unesa.ac.id**

PENDAHULUAN

Dalam Pasal 1 ayat (1) Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mendefinisikan pendidikan sebagai suatu aktivitas yang dilaksanakan secara sadar dan terencana, dengan tujuan menciptakan lingkungan serta sistem pembelajaran yang secara aktif mengembangkan potensi diri mereka. Potensi ini mencakup kecerdasan intelektual, keterampilan sosial, kekuatan spiritual keagamaan, serta pembentukan akhlak mulia dan karakter yang berbudi pekerti luhur (Ryanto et al., 2023). Dalam setiap negara, sistem pendidikan memegang peran krusial dalam membangun generasi mendatang. Di Indonesia, pemerintah telah merumuskan berbagai kurikulum untuk memandu proses pembelajaran di semua tingkatan pendidikan yang telah mengalami revisi dan penyempurnaan.

Kurikulum merupakan bagian tak terpisahkan dari proses pendidikan, karena berfungsi sebagai sarana utama untuk meraih tujuan pendidikan dan menjadi acuan penting dalam pelaksanaan pendidikan di Indonesia (Iai et al., 2020). Salah satu pengembangan terbaru dalam bidang pendidikan adalah hadirnya Kurikulum Merdeka yang dikenal juga dengan sebutan kurmer. Kurikulum ini dirancang untuk memberikan kebebasan lebih kepada sekolah dan pendidik dalam menyusun pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi peserta didik (Pramudya & Paksi, n.d.). Kurikulum Merdeka menunjukkan perkembangan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi di Indonesia, yang berdampak pada peningkatan kualitas pembelajaran di dunia pendidikan.

Kemajuan teknologi yang pesat telah mendorong peningkatan kualitas pembelajaran, yang membawa berbagai perubahan positif dalam dunia pendidikan. Perkembangan teknologi mendorong para pendidik untuk terus berinovasi dan menyesuaikan diri dengan kemajuan zaman, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan efektif dan dapat memenuhi kebutuhan belajar peserta didik secara maksimal (Puspita et al., 2020). Perkembangan kemajuan teknologi di dunia pendidikan dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk merancang perangkat pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik (Amalia & Wicaksono, 2023). Modul ajar merupakan salah satu perangkat pembelajaran atau komponen perencanaan pembelajaran yang disusun sesuai dengan kurikulum yang berlaku dan dirancang untuk mendukung pencapaian kompetensi yang telah ditetapkan secara sistematis (Salsabilla et al., 2023). Strategi pembelajaran yang digunakan harus tepat agar kegiatan pembelajaran yang dirancang dalam modul ajar dapat terlaksana dengan baik.

Salah satu strategi pembelajaran yaitu *flipped classroom*. Strategi *flipped classroom* merupakan strategi yang mengarahkan peserta didik untuk mempelajari materi secara mandiri melalui media video sebelum proses tatap muka berlangsung. Menurut (Farida et al., 2019) melalui penerapan strategi ini, peserta didik juga akan terbiasa dan terlatih untuk belajar secara mandiri di luar kelas, sehingga dapat meningkatkan kemandirian dan tanggung jawab dalam proses belajarnya. Rasa percaya diri peserta didik juga dapat meningkat saat datang ke kelas karena dianggap sudah menguasai sebagian dari materi pembelajaran yang akan didiskusikan. Berbagai materi pembelajaran, seperti video, tugas, kuis, *games* dapat diatur dengan memanfaatkan *Learning Management System* (LMS) menggunakan *Google Sites* yang tujuannya adalah peserta didik secara mandiri untuk mempelajari materi di rumah.

Google Sites ialah layanan dari *Google* yang bisa bermanfaat bagi pendidik dalam membuat media pembelajaran yang lebih inovatif serta menjadi *e-learning* yang mempunyai basis *website*, di mana pendidik dapat membuat konten yang interaktif dan sederhana tanpa mengutamakan keahlian pemrograman serta fleksibilitas tanpa batas dalam penggunaannya (Rikani*, Istiqomah, 2021). *Google Sites* mampu menggabungkan beberapa elemen seperti teks, gambar, audio, video, presentasi, lampiran, serta permainan tersendiri, yang dapat diaplikasikan sebagai sarana media

pembelajaran interaktif yang mendukung pembelajaran menggunakan strategi *flipped classroom*.

Menurut pengamatan awal yang dilakukan oleh peneliti di kelas V SDN Warugunung 1/448 Surabaya, peneliti menemukan permasalahan yaitu adanya tantangan dalam merancang modul ajar yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan peserta didik. Rangkaian aktivitas pada modul ajar yang digunakan masih cenderung bersifat umum dan kurang memberikan variasi strategi pembelajaran yang mampu mengakomodasi gaya belajar peserta didik yang beragam.

Serta terbatasnya penggunaan media digital dalam proses belajar mengajar. Dalam pembelajaran, guru menyampaikan materi dengan mengacu pada buku paket, LKS serta penggunaan media konkret berupa poster. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik cenderung bosan sehingga kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan. Padahal penggunaan media yang relevan dengan strategi pembelajaran yang digunakan berperan penting dalam menunjang proses pembelajaran.

Pada saat wawancara, guru kelas juga mengatakan bahwa topik pendidikan pancasila yang kompleks dipelajari di Sekolah Dasar adalah norma. Namun, dalam pembelajaran tentang norma, banyak peserta didik yang masih mengalami kesulitan. Beberapa hal yang mempengaruhi diantaranya, pemahaman peserta didik belum mendalam mengenai jenis-jenis norma, belum mampu memahami hubungan antara norma dan penerapannya dengan kehidupan sehari-hari**,** serta belum mampu menerapkan norma tersebut dalam aktivitas mereka sehari-hari (Sujoko et al., 2024).

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa peserta didik yaitu jarang belajar setiap harinya, mereka belajar jika terdapat ulangan saja serta peserta didik menyukai pembelajarannya menggunakan media yang seru dan kreatif. Seperti halnya dengan media yang melibatkan beberapa elemen media lain seperti video, ppt, kuis dan *game*. Maka dari itu diperlukan sebuah pengembangan strategi *flipped classroom* yang didalamnya terdapat media NOAKI agar pembelajarannya lebih terarah serta dapat menciptakan pembelajaran digital berbasis teknologi yang menyenangkan dan dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang diberikan.

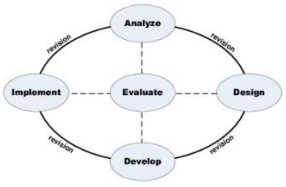
Ditemukan beberapa penelitian terdahulu yang juga membahas tentang perangkat pembelajaran yang menggunakan strategi *flipped classroom.* Seperti yang telah dilakukan oleh (Widyaningsih, 2022) yang mendapatkan hasil bahwa produk

pengembangan perangkat pembelajaran matematika konteks batik matahari berbasis *flipped classroom* yang sangat efektif dan cocok untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar. Perbedaan dengan penelitian ini yaitu LMS menggunakan *Google Classroom* sedangkan penelitian ini LMS menggunakan *Google Sites*, serta perbedaan pada materi yang digunakan.

Berdasarkan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, peneliti ingin merancang dan mengembangkan strategi *flipped classroom* yang didalamnya terdapat media NOAKI yang memuat materi norma dengan desain yang lebih menarik serta melalui strategi dan multimedia ini diharapkan mampu mendorong tumbuhnya sikap mandiri dan rasa tanggung jawab dalam proses belajar, meningkatkan partisipasi aktif dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, serta mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar mereka terutama pada materi norma. Oleh sebab itu peneliti mengangkat sebuah judul "Pengembangan Strategi *Flipped Classroom* Menggunakan Multimedia Interaktif "NOAKI" Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar".

METODE

Metode penelitian ini menggunakan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. ADDIE terdiri dari lima tahap utama, yaitu *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation* dan *Evaluation*. Setiap akhir tahap penelitian dilaksanakan evaluasi secara menyeluruh yang bertujuan supaya peneliti dapat mengetahui kekuatan dan kelemahan dari hasil di setiap tahapannya sehingga dapat dilakukan tahap revisi sebelum beralih ke tahap selanjutnya (Anggraeni, 2022).



Gambar 1. Tahapan ADDIE (Branch, 2009)

Analisis dilakukan dengan observasi dan wawancara untuk memperoleh informasi atau data terkait kondisi lapangan, materi, dan kebutuhan di sekolah. Data yang diperoleh digunakan sebagai acuan terhadap tahap selanjutnya yaitu *design* atau perancangan. Perancangan terdiri dari perancangan materi dan perancangan strategi *flipped classroom* yang didalamnya terdapat media NOAKI. Selanjutnya pada tahap

pengembangan yaitu hasil pengembangan strategi *flipped classroom* yang didalamnya terdapat media NOAKI sekaligus di validasi oleh 2 validator yang ahli dibidangnya dengan beberapa instrumen yang digunakan yaitu instrumen kevalidan materi dan media, modul ajar, LKPD, angket peserta didik, dan *pretest-posttest*. Kemudian pada tahap Implementasi yaitu dilakukan uji coba skala kecil dan skala besar setelah seluruh instrumen telah dinyatakan layak atau valid oleh validator dan sesuai dengan masukan dan saran yang diberikan.

Penelitian dilaksanakan di SDN Warugunung 1/448 Surabaya pada tanggal 09 April – 09 Mei 2025. Subjek uji coba dalam penelitian ini yaitu skala kecil 10 peserta didik kelas VB dan skala besar 30 peserta didik kelas VA di SDN Warugunung 1/448 Surabaya. Penelitian tentang pengembangan ini menguji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

Pada penelitian ini, peneliti menerapkan desain *one group pretest-posttest* serta menggunakan dua jenis teknik analisis data, yaitu analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk menjelaskan hasil validasi materi dan media yang dilakukan oleh para validator, serta angket yang diisi oleh peserta didik terkait pembelajaran yang menggunakan strategi *flipped classroom* yang didalamnya terdapat media NOAKI. Sementara itu, analisis kuantitatif dilakukan untuk menganalisis hasil *pretest* dan *posttest* yang telah dikerjakan oleh peserta didik.

HASIL

Langkah awal yang dilakukan adalah menganalisis permasalahan yang muncul selama proses pembelajaran Pendidikan Pancasila, masalah yang timbul pada saat pembelajaran yaitu adanya tantangan dalam merancang modul ajar yang sesuai. Rangkaian aktivitas pada modul ajar yang digunakan masih cenderung bersifat umum dan kurang memberikan variasi strategi pembelajaran yang mampu mengakomodasi gaya belajar peserta didik yang beragam serta terbatasnya pemanfaatan media pembelajaran digital dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu, analisis materi yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah *Norma dalam Kehidupanku*. Peserta didik merasa kesulitan dalam memahami materi tentang norma yang dapat menyebabkan kurangnya pemahaman mendalam mereka.

Kemudian juga diketahui bahwa peserta didik jarang belajar setiap harinya, mereka belajar jika terdapat ulangan saja serta peserta didik menyukai pembelajarannya menggunakan media yang seru dan kreatif. Seperti halnya dengan media yang melibatkan beberapa elemen media lain seperti video, ppt, kuis dan *game*. Namun, guru masih belum optimal dalam pemanfaatan teknologi digital dalam penggunaan media pembelajaran yang digunakan. Maka dari itu diperlukan sebuah pengembangan strategi *flipped classroom* yang didalamnya terdapat media NOAKI yang dapat menciptakan pembelajaran digital berbasis teknologi yang menyenangkan, meningkatkan kemandirian dan tanggung jawab dalam belajar serta dapat membantu peserta didik dalam lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

Setelah menganalisis, tahap selanjutnya adalah *design* atau perancangan komponen-komponen modul ajar dan beberapa *website* pendukung seperti (*wordwall, interacty, heyzine flipbook* dll) yang akan dimasukkan ke dalam media yang akan dikembangkan untuk mendukung proses pembelajaran menggunakan strategi *flipped classroom* yang sesuai. Materi yang dimasukkan pada media meliputi macam-macam norma dalam kehidupanku, penerapan norma dalam kehidupanku, mempraktikkan norma di lingkunganku, serta arti penting musyawarah dalam kehidupan. Desain media berupa multimedia interaktif yang terdapat beberapa menu didalamnya seperti petunjuk penggunaan, capaian dan tujuan pembelajaran, materi, kuis, *games, disclaimer* dan profil pengembang. Selain itu, dalam modul ajar juga dilengkapi oleh perangkat pembelajaran lainnya seperti LKPD. Media ini dilengkapi dengan *games* yang dapat menarik minat dan perhatian peserta didik, karena mereka tidak hanya bisa untuk belajar menggunakan media berbasis teknologi digital, namun juga bisa sambil bermain *games* yang telah disediakan pada media.

Tahap pengembangan (*develop*) merupakan tahap realisasi dari rancangan yang telah disusun sebelumnya. Pada proses ini, strategi *flipped classroom* yang didalamnya terdapat media NOAKI dikembangkan secara lebih mendetail. Pada tahap ini dilakukan dengan penilaian validasi produk yang dikembangkan oleh ahli materi dan ahli media. Dari hasil validasi oleh validator ahli, dilakukan perbaikan terhadap produk sesuai catatan dan saran. Dari hasil tersebut, strategi *flipped classroom* yang didalamnya terdapat media NOAKI dinyatakan sangat valid dan layak digunakan. Berikut merupakan tampilan dari modul ajar dan media NOAKI.

Gambar 2. Tampilan Modul Ajar dan Media NOAKI

Tahap *implementation* atau implementasi ini merupakan tahap penerapan produk yang telah divalidasi, sehingga sudah siap diuji cobakan dalam proses pembelajaran. Dalam tahap implementasi strategi *flipped classroom* yang didalamnya terdapat media NOAKI ini, uji coba dilakukan dengan uji coba skala kecil dan besar yang dilaksanakan di SDN Warugunung 1/448 Surabaya kelas V-B dengan 10 peserta didik sebagai skala kecil dan kelas V-A dengan 30 peserta didik sebagai skala besar. Dari hasil uji coba skala kecil, diperoleh permasalahan yang terjadi pada media NOAKI yaitu terdapat beberapa tombol yang tidak berfungsi ketika di klik. Berdasarkan masalah tersebut, maka dilakukan perbaikan pada fungsi tombol media. Setelah selesai merevisi permasalahan yang terdapat pada skala kecil, maka produk sudah bisa untuk diimplementasikan pada skala besar. Tahapan implementasi pada skala besar sama dengan skala kecil yaitu sebelum memulai pembelajaran di kelas, peserta didik terlebih dahulu mempelajari materi secara mandiri di rumah melalui strategi *flipped classroom*, membuat ringkasan dan mencatat hal-hal yang belum dipahami untuk didiskusikan bersama guru/peneliti pada saat pembelajaran yang akan datang di kelas, mengerjakan kuis dan mencoba *games*, serta kegiatan tersebut peneliti meminta kepada peserta didik untuk mendokumentasikannya. Selanjutnya, saat pembelajaran berlangsung di kelas, kegiatan difokuskan pada diskusi mengenai topik atau permasalahan yang belum dipahami, review materi dan pengerjaan tugas pada LKPD secara berkelompok. Dari hasil uji coba skala besar, diperoleh permasalahan yang terjadi pada peserta didik yang belajar materi dengan membuka PPT (Salindia) berbentuk *heyzine flipbook*, mereka mengatakan bahwa tampilannya kecil. Berdasarkan masalah tersebut, maka dilakukan penginstruksian kembali dengan mengeklik tanda “zoom”, karena *platform heyzine flipbook* sudah dilengkap dengan fitur “zoom” yang berfungsi untuk memperbesar tampilan. Berikut merupakan dokumentasi implementasi penelitian menggunakan strategi *flipped classroom*.

Gambar 3. Implementasi menggunakan strategi *flipped classroom*

PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini *Flipped Classroom* merupakan strategi pembelajaran inovatif yang berbeda dari cara konvensional, di mana peserta didik terlebih dahulu mempelajari materi pelajaran secara mandiri di rumah sebelum memasuki kelas. Selama proses pembelajaran di kelas, kegiatan lebih diarahkan pada pengerjaan tugas, diskusi kelompok, dan pembahasan materi yang masih belum dipahami oleh peserta didik (Clarisa et al., 2020). Dengan adanya tugas yang dikerjakan di sekolah, peserta didik dapat langsung berkonsultasi dengan teman atau guru ketika menghadapi kesulitan, sehingga permasalahannya dapat langsung dipecahkan.

Media NOAKI merupakan media pembelajaran digital yang dikembangkan untuk menyampaikan materi pelajaran menggunakan strategi *flipped classroom*, dengan kelebihan yang dimiliki yaitu media ini mudah dibuat tanpa perlu memahami *coding* dan dapat menghimpun materi pembelajaran yang menarik dengan menambahkan audio, animasi, video, gambar dan fitur lainnya (Setyawan, 2019). Multimedia interaktif "NOAKI" ini gabungan dari beberapa *website* media pembelajaran interaktif lainnya seperti *wordwall, interacty*, dan *heyzine flipbook* yang diintegrasikan ke dalam media "NOAKI" untuk membantu agar semangat belajar peserta didik dapat meningkat dan memberi kemudahan peserta didik dalam memahami dan meningkatkan hasil belajar pada materi norma dalam kehidupanku kelas V SD.

Keberhasilan strategi *flipped classroom* yang didalamnya terdapat media NOAKI ini dapat dilihat dari Peningkatan hasil belajar yang signifikan antara *pretest* dan *posttest* serta respon positif peserta didik, terutama dalam hal kemandirian belajar dan pemahaman materi yang lebih mendalam sebelum pembelajaran tatap muka. Secara keseluruhan, media NOAKI yang dikembangkan berbasis *Google Sites* mencerminkan prinsip konstruktivisme seperti yang dikemukakan oleh Piaget dan Bruner, di mana peserta didik secara aktif membangun pemahaman mereka melalui eksplorasi materi secara mandiri. Peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga menganalisis

dan menerapkan informasi tersebut pada saat pembelajaran tatap muka (Suparlan, 2019).

Peneliti menemukan temuan-temuan yang terjadi yaitu keterbatasan dalam mengembangkan media noaki yaitu fitur yang terdapat pada *Google Sites*. *Platform Google Sites* tidak mendukung fitur interaktif lanjutan seperti evaluasi otomatis. Guru perlu menggunakan *website* tambahan seperti *Google Form*, *wordwall* untuk asesmen. Kemudian penggunaan media NOAKI ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Maka dari itu, penerapan strategi dan media ini bisa direkomendasikan untuk digunakan oleh sekolah lain sebagai salah satu alternatif inovasi pembelajaran yang interaktif dan efektif, khususnya dalam meningkatkan keterlibatan, pemahaman serta hasil belajar peserta didik terhadap materi yang diajarkan.

Hasil wawancara dengan pendidik juga memperlihatkan tanggapan yang positif. Pendidik menyampaikan bahwa materi dalam modul ajar telah selaras dengan capaian dan tujuan pembelajaran, langkah-langkah kegiatan yang mengusung strategi *flipped classroom* mudah diterapkan, serta peserta didik menunjukkan keterlibatan aktif selama proses pembelajaran berlangsung di kelas. Kemudian media NOAKI yang diimplementasikan menggunakan strategi *flipped classroom* sangat baik dan relevan diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan strategi ini juga mampu menumbuhkan sikap mandiri dan rasa tanggung jawab belajar peserta didik dalam mempersiapkan diri sebelum mengikuti pembelajaran di kelas (Savitri & Meilana, 2022). Selain itu, penggunaan media ini juga membantu mengalihkan penggunaan gawai dari sekedar bermain *game* menjadi aktivitas belajar yang lebih bermanfaat.

Kelayakan strategi *flipped classroom* yang didalamnya terdapat media NOAKI materi norma dalam kehidupanku kelas V sekolah dasar ini ditinjau berdasarkan tiga aspek. Kevalidan ditentukan melalui hasil validasi materi dan validasi media yang dilakukan oleh dosen ahli sebagai validator. Validasi bertujuan untuk mengetahui saran, masukan, atau kritikan dari validator mengenai produk yang dikembangkan (Apriati et al., 2021). Pertama, validasi materi pada modul ajar dilakukan oleh validator yang ahli dibidangnya dengan meninjau beberapa aspek meliputi kelayakan isi, kebahasaan dan sajian. Hasil persentase kevalidan materi pada modul ajar diperoleh skor 90,66% dengan kategori “Sangat Valid” untuk digunakan. Kedua, validasi materi pada media NOAKI dilakukan oleh validator yang ahli dibidangnya dengan meninjau beberapa

aspek meliputi kesesuaian materi, kelayakan isi, gambar dan video. Hasil persentase kevalidan materi pada media NOAKI diperoleh skor 81,66% dengan kategori "Sangat Valid" untuk digunakan. Ketiga, validasi modul ajar dilakukan oleh validator yang ahli dibidangnya dengan meninjau beberapa aspek meliputi format, isi, dan bahasa. Hasil persentase kevalidan pada modul ajar diperoleh skor 88,57% dengan kategori "Sangat Valid" untuk digunakan. Keempat, validasi media NOAKI dilakukan oleh validator yang ahli dibidangnya dengan meninjau beberapa aspek meliputi tulisan, gambar, warna, audio, klip video, dan teknis penggunaan. Hasil persentase kevalidan pada media NOAKI diperoleh skor 97,27% dengan kategori "Sangat Valid" untuk digunakan. Berdasarkan hasil validasi materi dan validasi media tersebut menunjukkan bahwa strategi *flipped classroom* yang didalamnya terdapat media NOAKI layak digunakan untuk pembelajaran pendidikan pancasila di kelas V SD materi norma dalam kehidupanku.

Hasil persentase kepraktisan dari lembar angket respon peserta didik diperoleh 91,33% dan 97,73% dengan kategori "Sangat Praktis". Dengan demikian dapat dinyatakan sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran pendidikan pancasila. Praktis memiliki arti mudah dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Menurut (Hidayatillah et al., 2021) kepraktisan dapat dilihat dari kemudahan penggunaan media pembelajaran oleh peserta didik, kesesuaian materi pada strategi *flipped classroom* yang didalamnya terdapat media NOAKI yang mendukung kelancaran pembelajaran, serta kemampuan media dalam membangkitkan semangat dan minat peserta didik dalam belajar.

Keefektifan ditentukan melalui hasil skor *pretest posttest* yang diperoleh peserta didik dari hasil uji coba di lapangan. Melalui hasil tersebut dapat diketahui kebermanfaatan yang dihasilkan. Kemudian hasil dari nilai *pretest* dan *posttest* tersebut diuji menggunakan IBM SPSS 30.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pretest	.158	30	.055	.953	30	.198
	Posttest	.168	30	.030	.903	30	.010

a. Lilliefors Significance Correction

Pada hasil tabel 1 diatas, uji normalitas menunjukkan nilai Sig. *pretest* sebesar 0,198 > 0,05 dan *posttest* 0,010 > 0,05 yang berarti hasil *pretest* juga *posttest* juga berdistribusi normal. Setelah dilakukan uji normalitas, dilanjutkan dengan uji t terhadap

data menggunakan *Paired Sample T-Test* untuk mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum dengan sesudah menggunakan strategi *flipped classroom* yang didalamnya terdapat media NOAKI

Tabel 2. Hasil Uji *Paired Sample T-Test*

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Significance	
					95% Confidence Interval of the Difference					
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper			One-Sided p	Two-Sided p
Pair 1	Pretest - Posttest	-31.500	6.469	1.181	-33.915	-29.085	-26.672	29	<,001	<,001

Pada hasil tabel 2 diatas, uji t menunjukkan Sig. 0,000 < 0,05 yang berarti H_0 ditolak dan Ha diterima, dengan artian terdapat perbedaan antara hasil belajar sebelum dan setelah pemberlakuan strategi *flipped classroom* yang didalamnya terdapat media NOAKI.

Tabel 3. Hasil Uji N-Gain

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain_Skor	30	.50	1.00	.7301	.14198
NGain_Persen	30	50.00	100.00	73.0103	14.19768
Valid N (listwise)	30				

Pada hasil tabel 3 diatas, hasil dari N-Gain memperoleh nilai sejumlah 0,73 > 0,70, sehingga dapat diketahui peningkatan skor *pretest* dan *posttest* berada pada peningkatan tinggi dan persentase yang efektif. Dengan demikian strategi *flipped classroom* yang didalamnya terdapat media NOAKI dapat dinyatakan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran pendidikan pancasila kelas V materi norma dalam kehidupanku.

Berdasarkan pembahasan di atas strategi *flipped classroom* yang didalamnya terdapat media NOAKI pada Pendidikan Pancasila materi norma kelas V SD dinyatakan valid, praktis, dan efektif. Oleh karena itu, strategi *flipped classroom* yang didalamnya terdapat media NOAKI dinilai layak untuk diterapkan dan disarankan sebagai salah satu pendekatan atau strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V sekolah dasar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

SIMPULAN

Strategi *flipped classroom* yang didalamnya terdapat media NOAKI pada materi Norma kelas V SD berdasarkan hasil dan analisis tabel jenjang kriteria kevalidan uji validasi dari ahli materi modul ajar maupun media memperoleh skor 90,66% dan 81,66% dengan kriteria sangat valid dengan beberapa catatan perbaikan sebagai

kesempurnaan. Kemudian hasil uji validasi dari ahli modul ajar maupun media memperoleh skor 88,58% dan 97,27% dengan kriteria sangat valid dengan beberapa catatan perbaikan sebagai kesempurnaan. Strategi *flipped classroom* yang didalamnya terdapat media NOAKI pada materi Norma kelas V SD berdasarkan hasil dan analisis tabel jenjang kriteria kepraktisan dari angket respon peserta didik memperoleh skor 91,33% dan 97,73% yang berada pada kriteria sangat praktis digunakan.

Strategi *flipped classroom* yang didalamnya terdapat media NOAKI pada materi Norma kelas V SD berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* pada Uji normalitas menunjukkan nilai Sig. *pretest* sebesar 0,198 > 0,05 dan *posttest* 0,010 > 0,05 yang berarti hasil *pretest* juga *posttest* juga berdistribusi normal. Uji t menunjukkan Sig. 0,000 < 0,05 yang berarti H_0 ditolak dan Ha diterima, dengan artian terdapat perbedaan antara hasil belajar sebelum dan setelah pemberlakuan strategi *flipped classroom* yang didalamnya terdapat media NOAKI. Hasil dari N-Gain memperoleh nilai sejumlah 0,73 > 0,70, sehingga dapat diketahui peningkatan skor *pretest* dan *posttest* berada pada persentase yang efektif. Dengan demikian strategi *flipped classroom* yang didalamnya terdapat media NOAKI dapat dinyatakan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran pendidikan pancasila kelas V materi norma dalam kehidupanku.

Strategi *flipped classroom* yang didalamnya terdapat media NOAKI dapat lebih menguntungkan untuk digunakan dalam pembelajaran pendidikan pancasila kelas V materi norma dalam kehidupanku karena guru bisa mengontrol aktivitas peserta didik, guru bisa menyesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan oleh pembelajaran serta aktivitas pembelajarannya sesuai dengan analisis kondisi peserta didik. Penggunaan strategi *flipped classroom* yang didalamnya terdapat media NOAKI ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Maka dari itu, penerapan strategi dan media ini bisa direkomendasikan untuk digunakan oleh sekolah lain sebagai salah satu alternatif inovasi pembelajaran yang interaktif dan efektif, khususnya dalam meningkatkan keterlibatan serta pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Media yang dikembangkan hanya terbatas pada materi Norma dalam Kehidupanku untuk kelas V sekolah dasar. Oleh karena itu, diharapkan adanya pengembangan produk serupa dengan materi yang lebih beragam.

REFERENSI

Amalia, E., & Wicaksono, V. D. (2023). Pengembangan Media Interaktif "Rubi Brain" Berbasis Aplikasi Digital Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Keutuhan Nkri Kelas Iv Sd. 1515–1524.

Anggraeni, N. (2022). Pengembangan Media *Flipbook* Interaktif Pada Pembelajaran Keterampilan Menyimak Materi Sekapati Kelas IV Sekolah Dasar. Jurnal Pancar, *6*(1), 200–205.

Antika Anin, S. A. (2024). Makalah Pendamping ISSN : 2830-4535 *Creation of E-Modules Via Google Sites on Global Warming Material*.

Apriati, L., Mulawarman, W. G., & Ilyas, M. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Menyimak Berbasis Multimedia Interaktif pada Pelajaran Tematik dengan Tema "Indahnya Kebersamaan" untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya, 4(1), 13–22. https://doi.org/10.30872/diglosia.v4i1.73

Branch, R. M. (2009). *Instructional Design : The ADDIE Approach. Springer*.

Clarisa, G., Danawan, A., Muslim, M., & Wijaya, A. F. C. (2020). Penerapan *Flipped Classroom* dalam Konteks ESD untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Membangun *Sustainability Awareness* Siswa. *Journal of Natural Science and Integration*, *3*(1), 13. https://doi.org/10.24014/jnsi.v3i1.8953

Farida, R., Alba, A., Kurniawan, R., & Zainuddin, Z. (2019). Pengembangan Model Pembelajaran *Flipped Classroom* Dengan Taksonomi *Bloom* Pada Mata Kuliah Sistem Politik Indonesia. Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan, 7(2), 104. https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v7n2.p104--122

Hidayatillah, W., Wisudaningsih, E. T., Pratama, L. D., Islam, U., & Hasan, Z. (2021). Kepraktisan Media Pembelajaran Interaktif. LAPLACE : Jurnal Pendidikan Matematika p-ISSN : 2620 - 6447 e-ISSN : 2620 - 6455 KEPRAKTISAN, Volume 5, 93–104.

Iai, S., Batang, N., Jambi, H., & Iai, P. (2020). Kurikulum Sebagai Ujung Tombak Pendidikan Dalam Mempersiapkan Generasi Bangsa. *Jurnal Ilmiah Studi Islam*, *76*(01), 76–97.

Pramudya, D. R., & Paksi, H. P. (n.d.). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SMART BOX* PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MATERI HAK DAN KEWAJIBAN SEKOLAH DASAR. 1090–1104.

Puspita, A. M. I., Puspitaningsih, F., & Diana, K. Y. (2020). Keefektifan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar, *1*(1), 49–54. https://jurnal.stkippgritrenggalek.ac.id/index.php/tanggap/article/view/42

Rikani*, Istiqomah, I. T. P. (2021). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis google sites pada materi sistem persamaan lnier tiga variabel(SPLTV). SEMINAR NASIONAL MATEMATIKA DAN PENDIDIKAN MATEMATIKA (6thSENATIK), 54–61. https://sites.google.com/view/spltvsma.

Ryanto, A., Djuwita, P., & Muktadir, A. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Google Sites pada Materi Indahnya Keberagaman di Negeriku dalam Pembelajaran PPKn Kelas IV sebagai Penguatan Literasi Budaya dan Kewargaan. Jurnal KAPEDAS - Kajian Pendidikan Dasar, 2(2), 229–240.

Salsabilla, I. I., Jannah, E., & Juanda. (2023). Analisis Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka. 3(1), 33–41.

Savitri, O., & Meilana, S. F. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran *Flipped Classroom* terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 6(4), 7242–7249. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3457

Setyawan, B. (2019). Pengembangan Media *Google Site* dalam Bimbingan Klasikal di SMAN 1 Sampung. Nusantara of Research : Jurnal Hasil-Hasil Penelitian Universitas Nusantara PGRI Kediri, 6(2), 78–87. https://doi.org/10.29407/nor.v6i2.13797

Sujoko, P., Nugraheni, N., & Apriliya, D. (2024). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Norma Dalam Kehidupanku Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Papan Norma. Jurnal Locus Penelitian Dan Pengabdian, 2(12), 1226–1233. https://doi.org/10.58344/locus.v2i12.2373

Suparlan. (2019). TEORI KONSTRUKTIVISME DALAM PEMBELAJARAN. Kode: Jurnal Bahasa, 7(1), 79–88. https://doi.org/10.24114/kjb.v7i1.10113

Widyaningsih, K. T. Y. E. S. W. (2022). Pengembangan *Flipped Classroom* terintegrasi ICT konteks batik matahari untuk meningkatkan penalaran spasial A . Pendahuluan Penalaran spasial merupakan keterampilan yang dapat dikuasai setiap orang dalam berbagai bentuk atau konteks yang berbeda dalam ran. *Aksioma:*, *13*(2), 264–277.