

Peningkatan Motivasi dan Kreativitas Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Flipped Classroom Berbantuan Microsoft Teams 365 pada Siswa Kelas VIII-A SMP Negeri 3 Madiun

Roro Sari Lianawati Wirdaningtyas, sarilianageo97@gmail.com, Universitas PGRI Madiun
Sudarmiani, Universitas PGRI Madiun

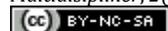
Abstract: The application of the Flipped Classroom learning model assisted by Microsoft Teams 365 for class VIII-A students of SMP Negeri 3 Madiun in social studies learning can increase students' learning motivation. This can be seen from the observation data in the first cycle, which is 59%. In the implementation of the second cycle of action, the data of students' learning motivation increased by 71%. The application of this model can increase students' learning creativity. This can be seen from the observation data in the first cycle, which is 60%. In the implementation of the second cycle of action, student learning creativity data increased by 76%. The application of this model can improve student learning outcomes. This can be seen from the observation data in the first cycle, which is 62.8 and the completeness of the learning outcomes obtained in the first cycle is 69%. In the implementation of the action in the second cycle, the data on student learning outcomes increased by 77.8 and the completeness of learning outcomes obtained in the second cycle increased by 78%.

Keywords: Flipped Classroom, Microsoft Teams 365, Motivation, Creativity, Learning outcomes

Abstrak: Penerapan model pembelajaran *Flipped Classroom* berbantuan *Microsoft Teams 365* pada siswa kelas VIII-A SMP Negeri 3 Madiun pada pembelajaran IPS dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari data hasil observasi pada siklus I yaitu 59%. Pada pelaksanaan tindakan siklus II data motivasi belajar siswa meningkat yaitu 71%. Penerapan model ini dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari data hasil observasi pada siklus I yaitu 60%. Pada pelaksanaan tindakan siklus II data kreativitas belajar siswa meningkat yaitu 76%. Penerapan model ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari data hasil observasi pada siklus I yaitu 62,8 dan ketuntasan hasil belajar yang diperoleh pada siklus I sebesar 69%. Pada pelaksanaan tindakan siklus II data hasil belajar siswa meningkat yaitu 77,8 dan ketuntasan hasil belajar yang diperoleh pada siklus II meningkat sebesar 78%.

Kata kunci: *Flipped Classroom*, *Microsoft Teams 365*, Motivasi, Kreativitas, Hasil belajar.

Citation: Wirdaningtyas, R.S.L. & S., Sudarimiani, (2023). Peningkatan Motivasi dan Kreativitas Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Flipped Classroom Berbantuan Microsoft Teams 365 pada Siswa Kelas VIII-A SMP Negeri 3 Madiun. *Wewarah: Jurnal Pendidikan Multidisipliner*, 2(1), 64-72. Doi.org/10.25273/wjpm.v1i2.12708



Copyright ©2021 Wewarah: Jurnal Pendidikan Multidisipliner
Published by Program Pascasarjana Universitas PGRI Madiun. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Berdasarkan UU RI No. 20 tahun 2003 tentang yaitu pendidikan berakar dari nilai agama, kebudayaan nasional, dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman yang bertujuan mengembangkan potensi siswa menjadi manusia percaya dan takut kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki moralitas yang berpengetahuan luas, mampu, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Pandemi Covid-19 ini menimbulkan dampak yang signifikan terhadap berbagai bidang di kehidupan, salah satu bidang yang juga banyak terkena dampak adalah bidang pendidikan. Kebijakan pemerintah yang diterbitkan pada surat edaran Mendikbud Nomor 3 Tahun 2020 tentang pencegahan Covid-19 pada Satuan Pendidikan dan Nomor 36929/MPK. A/HK/2020 tentang pembelajaran daring, para guru diharapkan menghadirkan proses pembelajaran menyenangkan bagi siswa.

Pembelajaran IPS pada tingkat SMP adalah pembelajaran IPS terpadu, yang pada dasarnya menggunakan tema-tema untuk mengaitkan antar mata pelajaran sehingga mampu memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Saat proses pembelajaran daring mata pelajaran IPS pada siswa kelas VIII-A SMP Negeri 3 Madiun terjadi penurunan motivasi dan kretivitas belajar. Hal ini disebabkan kurangnya interaksi yang melibatkan antara guru dan siswa, karena banyak siswa yang kurang merespon penjelasan guru sehingga pembelajaran sangat di dominasi oleh guru.

Sekolah juga sebagai penyelenggara pendidikan memiliki peran penting dalam pelaksanaan pembelajaran daring dengan menyediakan sarana prasarana yang memadai. Sebagai penyelenggara pendidikan SMP Negeri 3 Madiun juga melaksanakan pembelajaran daring. SMP Negeri 3 Madiun mencoba mengembangkan model-model pembelajaran terkini yang sesuai dengan situasi dan kondisi. Penerapan ini juga akan di implementasikan pada proses pembelajaran daring. Dalam penerapannya permasalahan yang terjadi pada pelaksanaan pembelajaran daring saat ini adalah menurunnya motivasi dan kreativitas belajar siswa terutama pada mata pelajaran IPS karena IPS adalah mata pelajaran yang kurang diminati oleh siswa. Siswa merasa bosan menghafal konsep-konsep IPS. Selain itu, mata pelajaran IPS terkadang dianggap mata pelajaran yang membosankan, tidak menarik bersifat hafalan saja oleh siswa. Hal ini disebabkan pelajaran IPS di SMP meliputi empat mata pelajaran yaitu: Geografi, Sejarah, Ekonomi, dan Sosiologi yang dijadikan satu menjadi mata pelajaran IPS terpadu, sehingga siswa merasa kurang mampu untuk menyerap ilmu yang diajarkan jika pembelajaran masih monoton padahal materi yang diajarkan oleh guru begitu banyak.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di Kelas VIII-A SMP Negeri 3 Madiun tahun pelajaran 2021/2022 yang terletak di Jl. RA. Kartini No. 6 Madiun. Siswa kelas VIII-A memiliki jumlah siswa sebanyak 32 siswa yang terdiri atas 19 putri dan 13 putra. Pemilihan subjek penelitian didasarkan pada hasil observasi yang dilakukan pada saat pembelajaran daring IPS di kelas VIII-A.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang juga bisa dikatakan sebagai penelitian eksperimen berulang dan eksperimen berkelanjutan, meskipun tidak selalu demikian (Arikunto, 2017). Selain itu, penelitian ini dapat dikategorikan sebagai penelitian tindakan kelas yang berbentuk kolaboratif, yaitu penelitian yang melibatkan teman sejawat, dimana kegiatan penelitiannya dilakukan dengan mencermati sebuah kegiatan belajar yang diberikan tindakan.

Penelitian menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, diantaranya observasi, angket, dokumentasi, dan tes. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart, yang meliputi empat rangkaian kegiatan yang dilakukan dalam siklus berulang. Setiap siklus meliputi planning (rencana), ation (tindakan), observation (pengamatan), dan reflection (refleksi). Langkah pada siklus berikutnya adalah perencanaan yang sudah direvisi, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Namun, sebelum, memasuki tahap perencanaan tindakan, peneliti akan melakukan penelitian pendahuluan atau prosedur pra penelitian.

Analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis data kuantitatif dan kualitatif. Dalam lembar observasi dan angket digunakan untuk menghitung rata-rata motivasi dan kreativitas belajar IPS siswa. Data yang telah diperoleh, diolah, kemudian dihitung dan dipersentase. Dengan perhitungan ini, dapat diketahui besar peningkatan motivasi dan kreativitas belajar IPS siswa. Hasil dari data tersebut kemudian dianalisis dan disajikan dalam bentuk deskriptif.

Pada teknik analisis data kualitatif bersifat reduksi data, yang meliputi penyelesaian data melalui sebuah ringkasan atau uraian yang singkat, dan pengolahan data ke dalam pola yang lebih terarah

HASIL PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam 2 siklus di kelas VIII-A SMP Negeri 3 Madiun. Siklus I dilaksanakan pada tanggal 6 dan 7 Oktober 2021, siklus II dilaksanakan pada tanggal 20 dan 21 Oktober 2021. Berikut ini peneliti akan memaparkan hasil penelitian pada masing-masing siklus.

Data Prasiklus

Sebelum pelaksanaan penelitian kepada siswa diberikan angket tentang motivasi dan kreativitas belajar mata pelajaran IPS kelas VIII-A SMP Negeri 3 Madiun. Data angket motivasi dan kreativitas belajar siswa prasiklus dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. *Data angket motivasi belajar siswa prasiklus*

No.	Indikator	Skor perolehan	Persentase pencapaian	Kategori
1	Tekun dalam menghadapi tugas	238	37%	Kurang
2	Ulet dalam menghadapi kesulitan	250	39%	Kurang
3	Menunjukkan minat	263	41%	Sedang
4	Senang bekerja mandiri	132	41%	Sedang
5	Cepat bosan pada tugas-tugas rutin.	271	42%	Sedang
6	Senang mencari dan memecahkan masalah dalam soal-soal	137	43%	Sedang
	Rata-rata		40%	
	Kategori		Kurang	

Berdasarkan tabel di atas, pada data indikator tekun dalam menghadapi tugas diperoleh rata-rata sebesar 37% termasuk dalam kategori kurang; pada indikator ulet dalam menghadapi kesulitan diperoleh rata-rata 39% termasuk dalam kategori kurang; indikator menunjukkan minat diperoleh rata-rata 41% termasuk dalam kategori sedang; indikator senang bekerja mandiri diperoleh rata-rata 41% termasuk dalam kategori sedang; indikator cepat bosan pada tugas-tugas rutin diperoleh rata-rata 42% termasuk dalam kategori sedang; dan indikator senang mencari dan memecahkan masalah dalam soal-soal diperoleh rata-rata 43% termasuk dalam kategori sedang.

Data angket kreativitas belajar siswa prasiklus dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. *Data angket kreativitas belajar siswa prasiklus*

No.	Indikator	Skor perolehan	Persentase pencapaian	Kategori
1	Keterampilan berpikir lancar	342	43%	Sedang
2	Keterampilan berpikir fleksibel	292	46%	Sedang
3	Keterampilan berpikir orisinil	340	43%	Sedang
4	Senang bekerja mandiri	433	45%	Sedang
	Rata-rata		44%	
	Kategori		Sedang	

Berdasarkan tabel di atas, pada data indikator keterampilan berpikir lancar diperoleh rata-rata sebesar 43% termasuk dalam kategori sedang; pada indikator keterampilan berpikir fleksibel diperoleh rata-rata 46% termasuk dalam kategori sedang; indikator keterampilan berpikir orisinal diperoleh rata-rata 43% termasuk dalam kategori sedang; dan indikator senang bekerja mandiri diperoleh rata-rata 45% termasuk dalam kategori sedang.

Setelah pengisian angket, peneliti melaksanakan kegiatan *pretest* untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum pelaksanaan tindakan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *flipped classroom* berbantuan *Microsoft Teams 365* berupa tes berbentuk uraian sejumlah 5 soal. Hasil pre test dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Data Hasil Pretest

No.	Kategori	Rentang Nilai	Frekuensi Siswa	Presentase (%)
1	Tuntas	≥ 75	14	44%
2	Tidak tuntas	< 75	18	56%
Jumlah			32	100%
Rata-rata				55,5

Berdasarkan kondisi awal tersebut maka dilakukan tindakan untuk membantu siswa dalam memahami materi agar dapat meningkatkan motivasi dan kreativitas belajar siswa yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Siklus I

Hasil pengamatan motivasi belajar siswa siklus I dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Data angket motivasi belajar siswa siklus I

No.	Indikator	Skor perolehan	Persentase pencapaian	Kategori
1	Tekun dalam menghadapi tugas	388	61%	Baik
2	Ulet dalam menghadapi kesulitan	348	54%	Sedang
3	Menunjukkan minat	351	55%	Sedang
4	Senang bekerja mandiri	181	57%	Sedang
5	Cepat bosan pada tugas-tugas rutin.	415	65%	Baik
6	Senang mencari dan memecahkan masalah dalam soal-soal	213	67%	Baik
Rata-rata		59%		
Kategori		Sedang		

Berdasarkan tabel di atas, pada data indikator tekun dalam menghadapi tugas diperoleh rata-rata sebesar 61% termasuk dalam kategori baik; pada indikator ulet dalam menghadapi kesulitan diperoleh rata-rata 54% termasuk dalam kategori sedang; indikator menunjukkan minat diperoleh rata-rata 55% termasuk dalam kategori sedang; indikator senang bekerja mandiri diperoleh rata-rata 57% termasuk dalam kategori sedang; indikator cepat bosan pada tugas-tugas rutin diperoleh rata-rata 65% termasuk dalam kategori baik; dan indikator senang mencari dan memecahkan masalah dalam soal-soal diperoleh rata-rata 67% termasuk dalam kategori baik.

Data angket kreativitas belajar siswa siklus I dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5. Data angket kreativitas belajar siswa siklus I

No.	Indikator	Skor perolehan	Persentase pencapaian	Kategori
1	Keterampilan berpikir lancar	461	58%	Sedang
2	Keterampilan berpikir fleksibel	398	62%	Baik

No.	Indikator	Skor perolehan	Persentase pencapaian	Kategori
3	Keterampilan berpikir orisinil	500	63%	Baik
4	Senang bekerja mandiri	612	64%	Baik
	Rata-rata	60%		
	Kategori	Sedang		

Berdasarkan tabel di atas, pada data indikator keterampilan berpikir lancar diperoleh rata-rata sebesar 58% termasuk dalam kategori sedang; pada indikator keterampilan berpikir fleksibel diperoleh rata-rata 62% termasuk dalam kategori baik; indikator keterampilan berpikir orisinil diperoleh rata-rata 63% termasuk dalam kategori baik; dan indikator senang bekerja mandiri diperoleh rata-rata 64% termasuk dalam kategori baik.

Setelah pengisian angket, peneliti melaksanakan kegiatan tes untuk mengetahui kemampuan siswa setelah pelaksanaan tindakan pembelajaran siklus I menggunakan model pembelajaran *flipped classroom* berbantuan *Microsoft Teams* 365 berupa tes berbentuk uraian sejumlah 5 soal. Hasil tes siklus I dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 6. Data hasil tes siklus I

No.	Kategori	Rentang Nilai	Frekuensi Siswa	Presentase (%)
1	Tuntas	≥ 75	22	69%
2	Tidak tuntas	< 75	10	31%
Jumlah			32	100%
Rata-rata				

Siklus II

Hasil pengamatan motivasi belajar siswa siklus II dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 7. Data angket motivasi belajar siswa siklus II

No.	Indikator	Skor perolehan	Persentase pencapaian	Kategori
1	Tekun dalam menghadapi tugas	438	68%	Baik
2	Ulet dalam menghadapi kesulitan	449	70%	Baik
3	Menunjukkan minat	475	74%	Baik
4	Senang bekerja mandiri	219	68%	Baik
5	Cepat bosan pada tugas-tugas rutin.	471	74%	Baik
6	Senang mencari dan memecahkan masalah dalam soal-soal	217	68%	Baik
	Rata-rata	71%		
	Kategori	Baik		

Berdasarkan tabel di atas, pada data indikator tekun dalam menghadapi tugas diperoleh rata-rata sebesar 68% termasuk dalam kategori baik; pada indikator ulet dalam menghadapi kesulitan diperoleh rata-rata 70% termasuk dalam kategori baik; indikator menunjukkan minat diperoleh rata-rata 74% termasuk dalam kategori baik; indikator senang bekerja mandiri diperoleh rata-rata 68% termasuk dalam kategori baik; indikator cepat bosan pada tugas-tugas rutin diperoleh rata-rata 74% termasuk dalam kategori baik; dan indikator senang mencari dan memecahkan masalah dalam soal-soal diperoleh rata-rata 68% termasuk dalam kategori baik.

Data angket kreativitas belajar siswa siklus II dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 8. Data angket kreativitas belajar siswa siklus II

No.	Indikator	Skor perolehan	Persentase pencapaian	Kategori
1	Keterampilan berpikir lancar	590	74%	Baik
2	Keterampilan berpikir fleksibel	486	76%	Baik
3	Keterampilan berpikir orisinil	604	76%	Baik
4	Senang bekerja mandiri	738	77%	Baik
	Rata-rata		76%	
	Kategori		Baik	

Berdasarkan tabel dan gambar di atas, pada data indikator keterampilan berpikir lancar diperoleh rata-rata sebesar 74% termasuk dalam kategori baik; pada indikator keterampilan berpikir fleksibel diperoleh rata-rata 76% termasuk dalam kategori baik; indikator keterampilan berpikir orisinil diperoleh rata-rata 76% termasuk dalam kategori baik; dan indikator senang bekerja mandiri diperoleh rata-rata 77% termasuk dalam kategori baik.

Setelah pengisian angket, peneliti melaksanakan kegiatan tes untuk mengetahui kemampuan siswa setelah pelaksanaan tindakan pembelajaran siklus II menggunakan model pembelajaran *flipped classroom* berbantuan *Microsoft Teams 365* berupa tes berbentuk uraian sejumlah 5 soal. Hasil tes siklus I dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 9. Data hasil tes siklus II

No.	Kategori	Rentang Nilai	Frekuensi Siswa	Presentase (%)
1	Tuntas	≥ 75	25	78%
2	Tidak tuntas	< 75	7	22%
	Jumlah		32	100%
	Rata-rata			

PEMBAHASAN

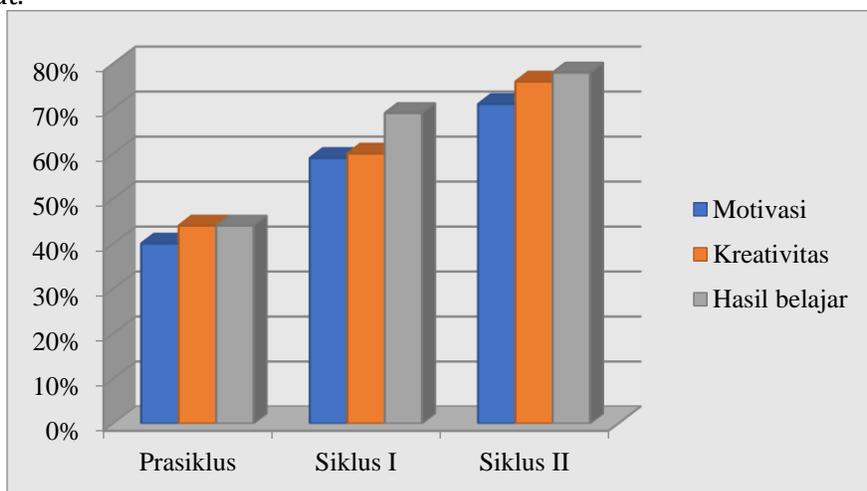
Dari hasil pengamatan awal terhadap siswa dalam proses pembelajaran diketahui bahwa kebanyakan siswa masih belum begitu antusias terhadap pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat dari masih sedikitnya siswa yang ikut aktif dalam pembelajaran dan yang mau bertanya. Rasa keingintahuan dan perhatian siswa terhadap pelajaran masih rendah sehingga pada saat diberikan kesempatan merumuskan pertanyaan siswa cenderung diam. Dalam kegiatan diskusi belum berjalan efektif karena masih ada siswa yang belum bisa mempresentasikan hasil jawaban dari pertanyaan yang telah dirumuskan pada *Microsoft Teams 365*. Hal ini menunjukkan motivasi belajar siswa yang masih rendah.

Pada pelaksanaan tindakan, sebelum pembelajaran guru memberikan materi melalui *Microsoft Teams 365*. Siswa diberikan kesempatan merumuskan pertanyaan dan hal-hal yang ingin diketahui dan mempresentasikan hasil jawaban pada *Meet Microsoft 365*. Setelah kegiatan diskusi selesai, kemudian dibahas bersama-sama dan pekerjaan siswa tersebut dikumpulkan untuk diperiksa. Pada akhir siklus diadakan pembagian angket terkait motivasi dan kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS untuk mengetahui seberapa besar motivasi dan kreativitas belajar IPS yang dicapai siswa.

Tabel 10. Data hasil peningkatan motivasi, kreativitas dan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *flipped classroom* berbantuan *Microsoft Teams 365* pada prasiklus, siklus I, dan siklus II

Aspek	Prasiklus	Siklus I	Siklus II	Keterangan
Motivasi	40%	59%	71%	Meningkat
Kreativitas	44%	60%	76%	Meningkat
Hasil belajar	44%	69%	78%	Meningkat

Sedangkan persentase pencapaian peningkatan m melalui model pembelajaran *flipped classroom* berbantuan *microsoft teams 365* pada prasiklus, siklus I, dan siklus II dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Data peningkatan motivasi, kreativitas dan hasil belajar siswa pada prasiklus, siklus I, dan siklus II

Dari hasil penelitian tersebut dapat diketahui bahwa pembelajaran IPS dengan pendekatan model pembelajaran *Flipped Classroom* berbantuan *Microsoft Teams 365*, memiliki dampak positif terhadap kegiatan belajar mengajar yakni dapat meningkatkan motivasi, kreativitas dan hasil belajar siswa.

Peranan motivasi dalam belajar sangat dibutuhkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam kegiatan belajar motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar dapat tercapai. Motivasi mempunyai peran penting dalam kegiatan belajar siswa, dan peran penting tersebut adalah dalam hal menumbuhkan gairah, rasa senang dan semangat dalam belajar. Hal ini berarti semakin tinggi motivasi belajar siswa maka akan semakin meningkat hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Penerapan model pembelajaran *Flipped Classroom* berbantuan *Microsoft Teams 365* pada siswa kelas VIII-A SMP Negeri 3 Madiun pada pembelajaran IPS dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari data hasil observasi pada siklus I memperoleh rata-rata sebesar 59% termasuk dalam kategori sedang. Pada pelaksanaan tindakan siklus II data motivasi belajar siswa meningkat dengan perolehan rata-rata 71% dengan kategori baik.

Penerapan model pembelajaran *Flipped Classroom* berbantuan *Microsoft Teams 365* pada siswa kelas VIII-A SMP Negeri 3 Madiun pada pembelajaran IPS dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari data hasil observasi pada siklus I memperoleh rata-rata sebesar 60% termasuk dalam kategori sedang. Pada pelaksanaan tindakan siklus II data kreativitas belajar siswa meningkat dengan perolehan rata-rata 76% dengan kategori baik.

Penerapan model pembelajaran *Flipped Classroom* berbantuan *Microsoft Teams 365* pada siswa kelas VIII-A SMP Negeri 3 Madiun pada pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari data hasil observasi pada siklus I memperoleh rata-rata sebesar 62,8 dan ketuntasan hasil belajar yang diperoleh pada siklus I sebesar 69%. Pada pelaksanaan tindakan siklus II data hasil belajar siswa meningkat dengan perolehan rata-rata 77,8 dan ketuntasan hasil belajar yang diperoleh pada siklus II meningkat sebesar 78%.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, 2019; Andriyani & Suhendri, 2019; Damayanti & Utama, 2016; Imania & Bariah, 2020; Kurnia, 2015; Lestari & Istiqomah, 2018; Nasrah, 2020; Pradita, 2020; Pudjiyanto et al., 2021; Shufani, 2019; Situmeang et al., 2021; Yuliyatno, 2020).
- Abidin, M. (2019). Model Pembelajaran Flipped Classroom sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Penguasaan Rumus Transformasi Geometri. *Journal on Pedagogical Mathematics*, 1(2), 49–60.
- Abidin, M. (2019). *Model Pembelajaran Flipped Classroom Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Penguasaan Rumus*. 1(2): 49-60.
- Aminatun. 2019. *Pengaruh Motivasi Belajar dan Regulasi Diri Terhadap Prestasi belajar Fisika. Matematika dan Pengetahuan Alam*. Pendidikan Fisika. Universitas Pendidikan Ganesha:Bali.
- Andriyani, A., & Suhendri, S. (2019). Model Flipped Classroom Menggunakan Pendekatan Problem Based Learning. *Jurnal Pemberdayaan: Publikasi Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 287–292. <https://doi.org/10.12928/jp.v3i3.941>.
- Antika, Rindi. 2015. *Pembelajaran Matematika Kontekstual untuk Meningkatkan Literasi Matematis dan Motivasi Belajar Siswa SMP*. Universitas Pendidikan Indonesia:Jakarta.
- Arikunto, S. (2017). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Jakarta:Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineksa Cipta.
- Damayanti, H. N., & Utama, S. (2016). Efektivitas Flipped Classroom Terhadap Sikap Dan Keterampilan Belajar Matematika Di Smk. *Manajemen Pendidikan*, 11(1), 2. <https://doi.org/10.23917/jmp.v11i1.1799>.
- Firdaus, C. C. , dkk. (2020). *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar di SD Negeri Curug Kulon 2 Kabupaten Tangerang*. 2(1): 43-52.
- Imania, K. A. N. , dan Bariah, S. H. (2020). *Pengembangan Flipped Classroom dalam Pembelajaran Berbasis Mobile Learning pada Mata Kuliah Strategi Pembelajaran*. 6(2): 45-50.
- Imania, K. A., & Bariah, S. H. (2020). Pengembangan Flipped Classroom Dalam Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Pada Mata Kuliah Strategi Pembelajaran. *Jurnal Petik*, 6(2), 45–50. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v6i2.859>.
- Ishak, T. , dkk. (2019). *Implementasi Model Pembelajaran Flipped Classroom Guna Meningkatkan Interaksi Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Manajemen Informasi dan E-Administrasi*. 4(2): 89-95.
- Kartini, Y. (2021). *Penggunaan Aplikasi Teams dalam Pembelajaran Jarak Jauh di SMAN 18 Surabaya*. 2(2): 328-341.
- Kurnia. (2015). Penerapan model. *Jurnal Papatudzu*, 9(1), 72–84.
- Lestari, A. D., & Istiqomah, I. (2018). Upaya Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Matematika Dengan Model Pembelajaran Flipped Classroom Di Kelas XII SMK N 1 Gedangsari. *UNION: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 6(2), 83–90. <https://doi.org/10.30738/.v6i2.2003>.
- Makmur, A. (2015). *Efektifitas Penggunaan Metode Base Method dalam Meningkatkan Kreativitas dan Motivasi Belajar Matematika Siswa SMP N 10 Padangsimpuan*. 1(1).
- Nasrah, A. M. (2020). Analisis Motivasi Belajaar dan Hasil Belajar Daring Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19. *Riset Pendidikan Dasar*, 3(2), 207–213.
- Nurkhasanah, S. (2021). *Implementasi Model Pembelajaran Flipped Classroom dalam Pembelajaran Jarak Jauh untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar IPA*. 8(2): 256-263.
- Pradita, D. W. (2020). Teori Dan Praktik Penerapan Model Pembelajaran Flipped Classroom. *Repository.Usd.Ac.Id*, 58. https://repository.usd.ac.id/38590/2/131324025_full.pdf.
- Pradita, Denis Willy. (2020). *Teori dan Praktik Penerapan Model Pembelajaran Flipped Classroom*. Tugas Akhir: Universitas Sanata Dharma.

- Pudjianto, U., dkk. (2021). *Meningkatkan Motivasi Belajar Menggunakan Metode Pembelajaran Flipped Classroom*. 21(1): 86-93.
- Pudjianto, U., Saurina, N., Pratama, F. H., & Adisusilo, A. K. (2021). Meningkatkan Motivasi Belajar Menggunakan Metode Pembelajaran Flipped Classroom. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 21(1), 86–93. <https://doi.org/10.30651/didaktis.v21i1.4658>.
- Rubiana, E. P. , dan Dadi. (2020). *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar IPA Siswa SMP Berbasis Pesantren*. VIII(2): 12-17.
- Rusnawati, M. D,. (2020). *Implementasi Flipped Classroom Terhadap Hasil dan Motivasi Belajar Siswa*. 4(1): 139-150.
- Sakti, Bunthas Permana. (2012). *Penerapan Model Card Sort untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Kreativitas Siswa pada Pembelajaran IPS di SMP Negeri 3 Gedangsari, Gunungkidul*. Skripsi: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sari, J N. 2016. *Hubungan Antara Minat Baca dengan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri di Kecamatan Mijen Kota Semarang*. Ilmu Pendidikan. PGSD. Universitas Negeri Semarang:Semarang.
- Shufani, N. I. (2019). Pengaruh Kreativitas Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Seni Rupa Siswa Kelas Iv Sd Se-Dabin I Kecamatan Tegal Selatan <https://lib.unnes.ac.id/34594/>
- Sidik, Z. , Soebandi, A. (2018). *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Kemampuan Komunikasi Interpersonal Guru*. 3(2): 190-198.
- Situmeang, R., Elindra, R., & Harahap, M. S. (2021). Efektifitas Penggunaan Model Pembelajaran Flipped Classroom Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Siswa Di Kelas Viii Smp Negeri 9 Padangsidempuan. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 4(2), 278–284. <https://doi.org/10.37081/mathedu.v4i2.1793>.
- Situmorang, A. S. (2020). *Microsoft Teams for Education Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Meningkatkan Minat Belajar*. 02(01): 30-35.
- Suharni dan Purwanti. (2018). *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*, 3(1): 131-145.
- Ubaidillah, M. (2019). *Penerapan Flipped Classroom Berbasis Teknologi Informasi pada Mata Pelajaran Fiqih di MTs Al-Chusnaniyah Surabaya*. 19(1): 34-45.
- Widyaningrum, dan Harnanik. (2016). *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kreativitas Belajar Siswa Kelas XII Pemasaran pada Pembelajaran Produktif Pemasaran di SMK Negeri 1 Purbalingga*. 5(3): 729-735.
- Widyastuti, D., dan Sujadi, A. A,. (2018). *Peningkatan Kreativitas dan Hasil Belajar Matematika dengan Model Pembelajaran Flipped Classroom di Kelas XI SMK N 1 Yogya*. 6(1): 83-90.
- Yuliyatno. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Flipped Classroom Berbasis Schoology Platform untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Kualitas Pembelajaran PPKn di Era 4.0. *Jurnal Humaniora*, 7(3), 1222–1230.