

PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *FLIPPED LEARNING* BERBANTUAN *QUIZZIZZ* TERHADAP HASIL BELAJAR EKONOMI PESERTA DIDIK XI DI SMA NEGERI 5 BANDAR LAMPUNG TAHUN AJARAN 2024/2025

Adi Satria¹, Joko Sutrisno AB², Nurdin Hidayat³

¹²³STKIP PGRI Bandar Lampung

Email: lionice12345678@gmail.com¹, jokosutrisnoab@gmail.com²,
nurdinstkippgribl@gmail.com³

Abstrak: permasalahan pada penelitian ini antara lain: 1) hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi masih ada yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), Penggunaan metode pembelajaran guru masih ada yang menggunakan metode pembelajaran ceramah, diskusi dan tanya jawab; 2) penggunaan media *quizzizz* dikelas masih jarang digunakan sebagai media pembelajaran dikelas; 3) penggunaan metode pembelajaran *flipped learning* masih jarang diterapkan oleh guru dikelas. tujuan penelitian ini adalah Untuk menganalisis perbedaan rata-rata hasil belajar ekonomi antara model pembelajaran *flipped learning* berbantuan *quizzizz* dengan model pembelajaran konvensional. Metode penelitian berupa metode eksperimen, diketahui data hasil belajar ekonomi kelas eksperimen yaitu dengan jumlah 32 peserta didik. skor yang terletak pada interval 95-85 sebanyak 9 peserta didik dengan persentase 28,1%, skor yang terletak pada interval 84-79 sebanyak 8 dengan persentase 25%, skor yang terletak pada interval 78-73 sebanyak 6 peserta didik dengan persentase 18,75%, skor yang terletak pada interval 72-67 sebanyak 7 peserta didik dengan persentase 21,9%, dan skor yang terletak pada interval 66-60 sebanyak 2 peserta didik dengan persentase 6,25%. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 5 Bandar Lampung, dengan sampel dipilih menggunakan teknik *Cluster Random Sampling* sebanyak 2 kelas. Kelas tersebut yaitu XI F7 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI F8 sebagai kelas kontrol. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik tes berupa pilihan ganda terdiri dari 40 soal yang sudah dinyatakan valid dan reliabel. Hasil pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan rumus *t*-hit. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis menggunakan rumus statistik diperoleh nilai $t_{hit} = 46,64$ dengan melihat kriteria uji untuk taraf 5% diperoleh $t_{daf} = 1,62$ dimana kriteria uji $t_{hit} > t_{daf}$ sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *flipped learning* berbantuan *quizzizz* terhadap hasil belajar ekonomi peserta didik kelas XI SMA Negeri 5 Bandar Lampung tahun pelajaran 2024/2025.

Kata kunci: *flipped learning*, *quizzizz*, hasil belajar Ekonomi

Abstract: The problems in this research include: 1) the learning outcomes of students in economics subjects still do not meet the Minimum Completeness Criteria (MCC), the use of learning methods by teachers still uses lecture, discussion and question and answer learning methods; 2) the use of *quizzizz* media in class is still rarely used as a learning medium in class; 3) the use of the *flipped learning* method is still rarely applied by teachers in the classroom. The aim of this research is to analyze the average difference in economic learning outcomes between the *flipped learning* model assisted by *Quizzizz* and the conventional learning model. The research method is an experimental method, it is known that the economic learning results data from the experimental class is 32 students. scores located in the 95-85 interval were 9 students with a percentage of 28.1%, scores located in the 84-79 interval were 8 with a percentage of 25%, scores located in the 78-73 interval were 6 students with a percentage of 18, 75%, scores located in the 72-67 interval were 7 students with a percentage of 21.9%, and scores located in the 66-60 interval were 2 students with a percentage of 6.25%. The population in this study were all class XI students of SMA Negeri 5 Bandar Lampung, with the sample selected using a *Cluster Random sampling* technique in 2 classes. The classes are XI F7 as the

experimental class and class XI F8 as the control class. Data collection was carried out using a multiplechoice test technique consisting of 40 questions which were declared valid and reliable. The results of hypotension testing in this study used the t-hit formula. Based on the results of hypotensive testing using statistical formulas, the value $t_{hit} = 46.64$ was obtained. By looking at the test criteria for the 5% level, $t_{daf} = 1.62$, where the test criteria $t_{hit} > t_{daf}$, so it can be concluded that there is an influence of using the flipped learning model assisted by Quizizz on learning outcomes. economics for class XI students at SMA Negeri 5 Bandar Lampung for the 2024/2025 academic year.

Keywords: *flipped learning, quizizz, Economics learning outcomes*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses sistematis yang melibatkan baik faktor internal maupun eksternal. Faktor internal adalah faktor yang datang dari diri sendiri peserta didik, antara lain minat belajar, motivasi belajar, bakat, dan persepsi baik persepsi peserta didik terhadap mata pelajaran maupun terhadap guru pengajar. Selain itu juga ada faktor eksternal yaitu faktor yang datang dari luar diri peserta didik, seperti lingkungan belajar, lingkungan keluarga, latar belakang sosial ekonomi keluarga, dan perhatian orang tua dalam membantu mengatasi kesulitan belajar yang dialami anak, menciptakan proses pembelajaran yang kondusif sehingga dapat menimbulkan minat belajar diri peserta didik dan peserta didik senang dengan pelajaran yang dihadapinya, sehingga mereka tidak cepat bosan dalam belajar.

Kemajuan teknologi saat ini tidak bisa dipisahkan dari kehidupan masyarakat. Berbagai informasi yang terjadi di berbagai belahan dunia kini telah dapat langsung kita ketahui berkat kemajuan teknologi (globalisasi). Kalau dahulu kita mengenal kata pepatah “dunia tak selebar daun kelor”, sekarang pepatah itu selayaknya berganti menjadi dunia saat ini selebar daun kelor, karena cepatnya akses informasi di berbagai belahan dunia membuat dunia ini seolah semakin sempit dikarenakan kita apa yang terjadi di amerika misalnya, meskipun kita berada di indonesia.

Tentu kemajuan teknologi ini menyebabkan perubahan yang begitu besar pada kehidupan umat manusia dengan segala peradaban dan

kebudayaannya. Perubahan ini juga memberikan dampak yang begitu besar terhadap transformasi nilai-nilai yang ada di masyarakat. Khususnya masyarakat dengan kebudayaan dan adat ketimuran seperti indonesia.

Menurut Julinar dan Yusuf (2019 :371) *Flipped learning model* atau yang disebut kelas terbalik adalah salah satu model pembelajaran yang mengintegrasikan metode pengajaran berbasis teknologi. Model ini telah menarik perhatian para guru dan peneliti karena keunggulannya. *flipped learning* memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar secara mandiri baik didalam maupun di luar kelas.

Flipped learning menurut Wiginton dalam Julinar dan Yusuf (2019: 367) merupakan pengubahan tempat belajar siswa yang biasanya hanya dilakukan di kelas menjadi di luar kelas dengan memanfaatkan teknologi. Sejalan dengan dengan Alten, dkk (2020: 1) menyatakan bahwa *flipped learning* merupakan pendekatan yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, dimana mereka mempelajari materi pembelajaran sebelum diadakannya pertemuan kelas dan menerapkan konsep materi selama dikelas dengan tugas.

Aplikasi *Quizizz* merupakan aplikasi pendidikan yang menggunakan koneksi internet serta aplikasi untuk membuat soal latihan pembelajaran interaktif yang menyenangkan dan dapat digunakan dalam pembelajaran dikelas atau dirumah. Menurut Purba, media aplikasi *quizizz* merupakan sebuah media permainan kuis interaktif yang di dalamnya terdapat banyak fitur yang

disajikan seperti bentuk gambar, suara, dan audio yang dapat digunakan peserta didik dalam menunjang pembelajaran yang ada dikelas. Selain itu penelitian terdahulu dari Suvriadi dan Tua Halomoan menjelaskan bahwa, belajar dengan menggunakan media aplikasi *quizizz* dapat membuat kegiatan proses pembelajaran lebih baik jika dibandingkan belajar tanpa menggunakan media Dini & Kusnul (2021:57).

Penerapan aplikasi edukasi *quizizz* dengan menggunakan perangkat elektronik seperti *smartphone* dan *laptop*. Aplikasi edukasi *quizizz* memiliki beberapa fitur yang disajikan seperti karakter tema, meme, avatar dan musik yang dapat menghibur peserta didik dan membuat tidak cepat jenuh pada proses pembelajaran. Dengan menggunakan aplikasi *quizizz* peserta didik untuk bersaing karena pada saat mengerjakan soal latihan, peserta didik bisa langsung melihat peringkat yang peserta didik dapatkan setelah selesai mengerjakan soal tersebut. Sehingga mendorong peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran dan termotivasi untuk mengerjakan latihan dan kuis dengan harapan mampu memperoleh hasil kuis yang tinggi.

Berdasarkan penjelasan diatas model pembelajaran *Flipped Learning* berbantuan *Quizizz* adalah pembelajaran terbalik yang mengintegrasikan metode pengajaran berbasis teknologi dan memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar secara mandiri baik di dalam maupun di luar kelas. Dan pada saat di kelas setelah belajar mandiri di rumah peserta didik menggunakan aplikasi edukasi *quizizz* dengan menggunakan perangkat elektronik seperti *smartphone* dan *laptop*. Aplikasi edukasi *quizizz* memiliki beberapa fitur yang disajikan seperti karakter tema, meme, avatar dan musik yang dapat menghibur peserta didik dan membuat tidak cepat jenuh pada proses pembelajaran. Dengan menggunakan

aplikasi *quizizz* peserta didik untuk bersaing karena pada saat mengerjakan soal latihan, peserta didik bisa langsung melihat peringkat yang peserta didik dapatkan setelah selesai mengerjakan soal tersebut.

Sebagai yang dijelaskan oleh Kelebihan dari *flipped learning* menurut Bergili dkk (2021: 369) adalah sebagai berikut:

- 1) Mempersiapkan siswa untuk proses belajar mengajar di kelas
- 2) Hubungan guru dan siswa lebih produktif.
- 3) Siswa dapat belajar dengan kecepatan mereka sendiri.
- 4) Bertanggung jawab dengan pembelajaran mereka sendiri.

Kekurangan dari *Flipped Learning* itu sendiri menurut Hamid & Hadi (2020: 160) adalah:

- 1) Guru beserta peserta didik tidak semuanya bisa mengakses konten secara online karena tidak semuanya memiliki alat teknologi seperti *laptop* dan *handphone*.
- 2) Guru harus melek teknologi untuk dapat membagikan konten secara *online*.
- 3) Versi belajar masing-masing peserta didik yang terbilang berbeda, memungkinkan sebagian peserta didik tidak nyaman dengan belajar dihadapan alat teknologi.
- 4) Tidak semua peserta didik dapat menggali informasi secara mandiri dirumah.
- 5) Kestabilan jaringan internet dibutuhkan dalam pembelajaran *flipped learning* ini.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flipped learning* berbantuan aplikasi *quizizz* dapat digunakan dalam pembelajaran ekonomi dengan tujuan dapat mempengaruhi kemampuan pemecahan masalah ekonomi, juga menjadi salah satu dorongan untuk diadakannya penelitian tentang Pengaruh

Penggunaan Model Pembelajaran *Flipped Learning* Berbantuan *Quizizz* terhadap Hasil Belajar Ekonomi Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 5 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2024/2025.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 5 Bandar Lampung Tahun pelajaran 2024/2025 pada materi ketenaga kerjaan. Metode penelitian yang digunakan berupa eksperimen. Populasi penelitian yaitu seluruh siswa kelas XI F1 sampai F9 dengan total populasi 316 peserta didik yang tersebar dalam 9 kelas. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas XI F7 dan XI F8 yang dipilih menggunakan teknik *cluster random sampling*, mengingat populasi dalam kondisi homogen. Kelas eksperimen menerapkan model pembelajaran *Flipped Learning* Berbantuan *Quizizz* sedangkan kelas kontrol menerapkan model pembelajaran konvensional.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik tes guna mengukur hasil belajar ekonomi peserta didik. Adapun hasil belajar ekonomi peserta didik dalam penelitian ini diukur dengan tes pilihan ganda yang terdiri dari 40 soal pada materi ketenaga kerjaan. Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen tes di validasi dengan menggunakan rumus product moment dan dihitung dengan reabilitasnya dengan hasil seluruh item tes valid dalam kategori tinggi dan reliabel. Kemudian 40 soal yang sudah valid dan reliabel tersebut digunakan untuk mendapatkan data mengenai hasil belajar ekonomi yang bertujuan untuk menguji kebenaran hipotesis. Teknik analisis data yang digunakan untuk menguji hipotensis adalah uji *t* dengan taraf nyata 5 %, dengan terlebih dahulu dilakukan pengujian normalitas dan homogenitas varians.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil belajar ekonomi yang menggunakan model pembelajaran *flipped learning* berbantuan *quizizz* pada kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1
Data Hasil Belajar Ekonomi Kelas Eksperimen
(Peserta Didik Kelas XI F7) Yang Menggunakan Model Pembelajaran *Flipped Learning* Berbantuan *Quizizz*

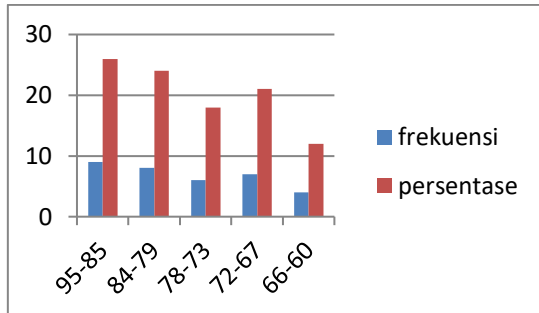
Interval	Frekuensi	Persentase
95-85	9	26,47%
84-79	8	23,53%
78-73	6	17,65%
72-67	7	20,59%
66-60	4	11,76%
Jumlah	34	100%

Sumber: Pengolah Data

Berdasarkan tabel diatas diketahui sampel sebanyak 34 peserta didik, yang mendapat skor yang terletak interval 95-85 sebanyak 9 peserta didik, skor yang terletak pada interval 84-79 sebanyak 8, skor yang terletak pada interval 78-73 sebanyak 6 peserta didik, skor yang terletak pada interval 72-67 sebanyak 7 peserta didik, dan skor yang terletak pada interval 66-60 sebanyak 4 peserta didik.

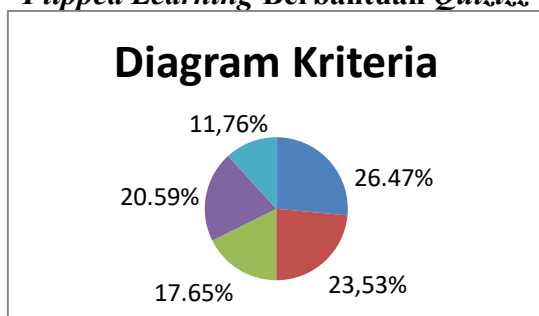
Jika dikategorikan kedalam diagram batang maka dapat dilihat sebagai berikut:

Gambar 4.1
Diagram Batang Hasil Belajar
Ekonomi Yang Menggunakan
Model Pembelajaran *Flipped Learning*
Berbantuan *Quizizz*



Jika dikategorikan kedalam diagram lingkaran maka dapat dilihat pada diagram gambar berikut:

Gambar 4.2
Data Hasil Belajar Ekonomi Kelas
Eksperimen
(Peserta Didik Kelas XI F7) Yang
Menggunakan Model Pembelajaran
Flipped Learning* Berbantuan *Quizizz



keterangan:

- : Sangat Baik
- : Baik
- : Cukup
- : Kurang
- : Sangat kurang

Berdasarkan Gambar diagram lingkaran diatas dapat dijelaskan bahwa kriteria “sangat baik” hasil belajar

ekonomi mencapai persentase 26,47% sebanyak 9 peserta didik. Kriteria “baik” hasil belajar ekonomi mencapai persentase 23,53% sebanyak 8 peserta didik. Kriteria “cukup” hasil belajar ekonomi mencapai persentase 17,65% sebanyak 6 peserta didik. Kriteria “kurang” hasil belajar ekonomi mencapai persentase 20,59% sebanyak 7 peserta didik. Kriteria “sangat kurang” hasil belajar ekonomi mencapai persentase 11,76% sebanyak 4 peserta didik, dengan jumlah keseluruhan peserta didik sebanyak 34 peserta didik.

Sedangkan hasil belajar ekonomi peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3
Data Hasil Belajar Ekonomi Kelas
Kontrol
(Peserta Didik Ekonomi Kelas XI F8)
Yang Menggunakan
Model Pembelajaran Konvensional

Interval	Frekuensi	Persentase
80-75	4	11,76%
74-69	4	11,76%
68-63	6	17,65%
62-56	9	26,47%
55-50	11	32,35%
Jumlah	34	100%

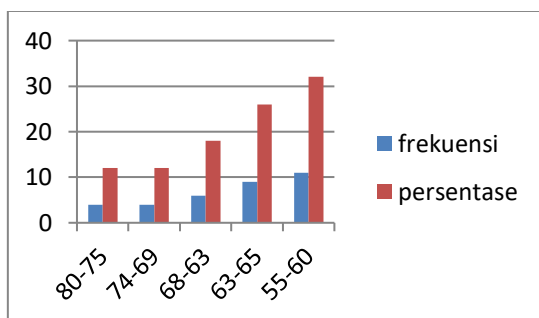
Sumber : Pengolah Data

Berdasarkan tabel diatas diketahui jumlah sampel sebanyak 34 peserta didik,

yang mendapat skor yang terletak di interval 80-75 sebanyak 4 peserta didik, skor yang terletak pada interval 74-69 sebanyak 4 peserta didik, skor yang terletak pada interval 68-63 sebanyak 6 peserta didik, skor yang terletak pada interval 62-56 sebanyak 9 peserta didik, dan skor yang terletak pada interval 55-50 sebanyak 11 peserta didik.

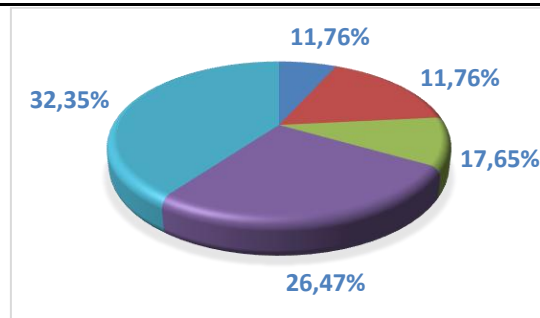
Jika dikategorikan kedalam diagram batang maka dapat dilihat sebagai berikut:

Gambar 4.3
Diagram Lingkaran Hasil Belajar Ekonomi Yang Menggunakan Model Pembelajaran konvensional



Jika dikategorikan kedalam diagram lingkaran maka dapat dilihat pada diagram gambar berikut:

Gambar 4.4
Data Hasil Belajar Ekonomi Kelas Eksperimen (Peserta Didik Kelas XI F8) Yang Menggunakan Model Pembelajaran konvensional



Keterangan:

- : Sangat Baik
- : Baik
- : Cukup
- : Kurang
- : Sangat kurang

Berdasarkan gambar diagram diagram lingkaran diatas dapat dijelaskan bahwa kriteria “sangat baik” hasil belajar ekonomi mencapai persentase 11,76% sebanyak 4 peserta didik, kriteria “baik” hasil belajar ekonomi mencapai persentase 11,76% sebanyak 4 peserta didik, kriteria “cukup” hasil belajar ekonomi mencapai persentase 17,65% sebanyak 6 peserta didik, kriteria “kurang” hasil belajar ekonomi mencapai persentase 26,47% sebanyak 9 peserta didik, kriteria “sangat kurang” hasil belajar ekonomi mencapai persentase 32,35% sebanyak 11 peserta didik, dengan jumlah keseluruhan peserta didik sebanyak 34 peserta didik..

PEMBAHASAN

Pembahasan konvensional adalah bentuk pembelajaran yang berpusat pada guru dimana siswa hanya sebagai penerima informasi dan guru lah sebagai sumber informasi sehingga membuat siswa tidak terlalu aktif saat mengikuti proses pembelajaran. Dan membuat siswa cepat merasa bosan saat mengikuti pembelajaran karena proses pembelajaran yang monoton dan tidak bervariasi membuat siswa akan sulit menerima materi pembelajaran yang diberikan oleh guru sehingga akan membuat hasil belajar yang didapatkan oleh siswa tidak maksimal atau hasil belajar menjadi rendah.

Dalam penelitian ini, observasi dilakukan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dengan penggunaan media pembelajaran yang bervariasi pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Dengan penggunaan media yang tepat akan membuat siswa tidak merasa cepat bosan untuk mengikuti proses pembelajaran. Dengan perkembangan teknologi yang begitu pesat guru bisa memanfaatkan media-media *e-learning* untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menarik sehingga siswa dapat menjadi aktif dan rasa ingin tahu terhadap materi yang dikerjakan dengan menggunakan media *e-learning* yang tepat.

Model pembelajaran *flipped learning* adalah pembelajaran kelas terbalik dimana siswa sebelum belajar dikelas mempelajari materi terlebih dahulu dirumah maupun di luar kelas sesuai dengan tugas yang diberikan oleh guru. Selanjutnya sebagai media atau metode pembelajaran dapat menggunakan media aplikasi *quizizz*, media aplikasi *quizizz* adalah alat bantu untuk mempermudah dalam memberikan tugas atau materi didalam kelas ataupun dirumah. Dengan penggunaan aplikasi *quizizz* ada banyak beberapa fitur yang menarik peserta didik untuk lebih bersemangat dalam mengerjakan latihan.

Dan guru bisa mengetahui nilai atau skor siswa, waktu, peringkat dan ketepatan dalam menjawab pertanyaan, didalam aplikasi *quizizz* guru bisa menampilkan latihan atau materi berupa bentuk video, foto, gambar dan lain-lain. Dalam aplikasi *quizizz* guru bisa *download* hasil kerja siswa yang sudah otomatis memuat rekapan secara berkeseluruhan. Sehingga hasil belajar akan sesuai yang diharapkan atau hasil belajar lebih tinggi.

Terkait tentang keberhasilan ini maka Rafika (2021: 33) menyatakan bahwa pentingnya mengembangkan media merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran. Melalui media aplikasi *quizizz* proses belajar mengajar bisa lebih menarik dan menyenangkan yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan guru di kelas, diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran yang berujung pada meningkatnya hasil belajar peserta didik.

Dalam penelitian Ike Silvia (2021) dalam penelitian yang berjudul “pengaruh penggunaan *webquiz quizizz* terhadap hasil belajar sosiologi siswa di SMA Negeri 16 Padang” dapat dilihat bahwa t hitung 46,64 dengan taraf nyata 0,05 sedangkan tabel 1,62. Oleh karena itu t hitung lebih besar dari t tabel maka hipotesis penelitian diterima.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *flipped learning* berbantuan *quizizz* didalam kelas dapat memberikan manfaat dan berdampak positif terhadap hasil belajar ekonomi kelas XI F7. Dengan demikian guru bisa memanfaatkan media dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dan menggunakan model pembelajaran *flipped learning* berbantuan *quizizz* dapat dijadikan alternatif yang lebih efektif dalam memberikan materi dan latihan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar ekonomi peserta didik dikelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata hasil belajar kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *flipped learning* berbantuan *quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik ekonomi kelas XI SMA Negeri 5 Bandar Lampung tahun pelajaran 2023/2024. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil analisis data kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol dimana pada kelas eksperimen rata-rata hasil belajar peserta didik yang menggunakan *quizizz* lebih tinggi (78) dibandingkan rata-rata hasil belajar peserta didik yang menggunakan media konvensional (67,17) di SMA Negeri 5 Bandar Lampung tahun pelajaran 2023/2024. Hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan t_{hit} didapat $t_{hit} = 46,64$ dengan melihat kriteria uji untuk taraf 5% diperoleh $t_{daf} = 1,62$ dimana kriteria uji $t_{hit} > t_{daf}$ sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *flipped learning* berbantuan *quizizz* terhadap hasil belajar ekonomi peserta didik kelas XI SMA Negeri 5 Bandar Lampung tahun pelajaran 2024/2025.

DAFTAR PUSTAKA

- Alten, D., Smith, J., & Brown, T. (2020). Flipped Learning: Enhancing Student Engagement in Higher Education. *Journal of Educational Technology*, 15(3), 215-230.
- Bergili, B., Johnson, M., & Perez, A. (2021). Advantages of Flipped Learning in Modern Classrooms. *Journal of Educational Research*, 23(2), 145-160.
- Dini & Kusnul. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi Quizizz Dalam Melaksanakan*

Pembelajaran Daring Pada Materi Konflik di SMP Laboratorium YDWP Unesa. Jurnal pendidikan IPS, 1(1), hlm 54-68.

- Hamid, A., & Hadi, R. (2020). Kekurangan Flipped Learning dalam Pendidikan. Jakarta: Penerbit Ilmu Pendidikan Kemp, J. E., & Dayton, D. (1985). *Planning and Producing Instructional Media* (2nd ed.).
- Julinar, J., & Yusuf, Y. (2022). Implementasi Model Pembelajaran Flipped Learning di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Pendidikan Modern*, 10(2), 123-135.
- Rafika. (2021). *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa*. Jakarta: Penerbit XYZ.
- Rafika. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Edukasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII Al-Rifa'i Gondanglegi. Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Wington, A. (2013). *Flipped Learning: Konsep, Implementasi, dan Manfaat*. Jakarta: Penerbit Sejahtera.