

DAFTAR PUSTAKA

- Ardianto, Y. (2022). Penerapan Mencari Kartu yang Disebar Ke Kelompok Lain Dan Dipresentasikan Untuk Meningkatkan Nilai Pengetahuan IPS Peserta Didik Kelas VIII SMPN 4 Tanjung Palas. *Syntax*, 4(4), 798–803.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan praktik*. Rineka cipta.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas IV SD. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1), 49–56.
- Baharuddin, B., & Esa, E. (2009). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Ar-Ruzz Media.
- Basriyah, K., & Sulisworo, D. (2018). Pengembangan Video Animasi Berbasis Powtoon Untuk Model Pembelajaran Flipped Classroom Pada Materi Termodinamika. *Prosiding Seminar Nasional & Internasional*, 1(1), 152–156.
- Benny, P. (2017). *Media & Teknologi dalam Pembelajaran*. PT Balebat Dedikasi Prima.
- Bergmann, J., & Sams, A. (2012). *Flip Your Classroom: Reach Every Student In Every Class Every Day*. International Society for Technology in Education.
- Cheng, L., Ritzhaupt, A. D., & Antonenko, P. (2019). Effects Of The Flipped Classroom Instructional Strategy On Students Learning Outcomes: A Meta-analysis. *Educational Technology Research and Development*, 67(1), 793–824.
- Davies, D., Jindal-Snape, D., Collier, C., Digby, R., Hay, P., & Howe, A. (2013). Creative Learning Environments In Education: A Systematic Literature Review. *Thinking Skills and Creativity*, 8(1), 80–91.
- Enfield, J. (2013). Looking At The Impact Of The Flipped Classroom Model Of Instruction On Undergraduate Multimedia Students At CSUN. *TechTrends*, 57(1), 14–27.
- Farida, I., Herkulana, & Salim, I. (2015). Pengaruh Motivasi Belajar dan Pemanfaatan Sumber Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa SMP Negeri 11

- Pontianak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 4(5), 1–14.
- Haris, S. (2019). Penggunaan Discovery Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Pokok Bahasan Sumber Daya Alam dan Kemaritiman Indonesia Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Kota Ternate. *Jurnal Guru Bijak*, 1(1), 1–10.
- Hasbullah. (2013). *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Rajawali Press.
- 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.
- Jaelani, A., & Aisyah, S. (2017). Pengaruh Metode Drill Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Pada Siswa Kelas III MIN Kota Cirebon. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 4(1), 87–96.
- Jalinus, N., & Ambiyar, A. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Kencana.
- Junaedi, I. (2019). Proses Pembelajaran yang Efektif. *JISAMAR (Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research)*, 3(2), 19–25.
- Kompri. (2017). *Belajar & Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Media Akademi.
- Lin, P.-C., & Chen, H.-M. (2016). The Effects Of Flipped Classroom On Learning Effectiveness: Using Learning Satisfaction As The Mediator. *World Transactions on Engineering and Technology Education*, 14(2), 231–244.
- Listiyanto, T. (2015). *Pengaruh Pemanfaatan Video Edukasi sebagai Media Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS di SMA Negeri*. Skripsi Universitas Negeri Semarang.
- Mulyatiningsih, E. (2015). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. UNY Press.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1), 171–187.
- Pemerintah RI. (2003). *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Sekretariat Negara.

- Permatasari, I. S., Hendracipta, N., & Pamungkas, A. S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hands Move Dengan Konteks Lingkungan Pada Mapel IPS. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 6(1), 34–48.
- Pratiwi, E., & Oktaviani, M. N. (2017). Meningkatkan Kesegaran Jasmani Melalui Metode Penugasan Senam Segar Ceria. *Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 16(2), 179–188.
- Purwanti, B. (2015). Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika Dengan Model Assure. *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 42–47.
- Purwanto. (2017). *Evaluasi Hasil Belajar*. Pustaka Belajar.
- Rahmawati, A. R. (2018). *Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Tematik di Kelas IV B Mi Maarif Bego Tahun Ajaran 2017/2018*. Skripsi UIN Sunan Kalijaga.
- Roehl, A., Reddy, S. L., & Shannon, G. J. (2013). The Flipped Classroom: An Opportunity To Engage Millennial Students Through Active Learning. *Journal of Family and Consumer Sciences*, 105(2), 44–49.
- Rohaeni, S. (2020). Pengembangan Sistem Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan Model ADDIE Pada Anak Usia Dini. *Instruksional*, 1(2), 122–130.
- Sahara, R., & Sofya, R. (2020). Pengaruh Penerapan Model Flipped Learning dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ecogen*, 3(3), 419–431.
- Salsabila, A., & Puspitasari, P. (2020). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pandawa*, 2(2), 278–288.
- Sari, M., Anggoro, B. S., & Sugiharta, I. (2020). Analisis Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Kemandirian Belajar Dampak Flipped Classroom Berbantuan Video Pembelajaran. *Nabla Dewantara*, 5(2), 94–106.
- Sudarti, D. O. (2019). Kajian Teori Behavioristik Stimulus Dan Respon Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Tarbawi*, 16(2), 1–10.

- Sudijono, A. (2013). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Raja Grafinda Persada.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2010). *Media Pembelajaran*. Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif: untuk Penelitian yang Bersifat: Eksploratif, Enterpretif, Interaktif, dan Konstruktif*. Alfabeta.
- Sumadi, S., & Inna, M. N. (2019). Pengembangan Buku Siswa dan Buku Petunjuk Guru Matematika Berorientasi Pemecahan Masalah dengan Setting 5E. *Idealmathedu: Indonesian Digital Journal of Mathematics and Education*, 6(1), 558–568.
- Sumarni, R. A., Bhakti, Y. B., Astuti, I. A. D., Sulisworo, D., & Toifur, M. (2020). Analisis Kebutuhan Guru SMP Mengenai Metode Pembelajaran Flipped Classroom. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(2), 236–242.
- Sunami, M. A., & Aslam, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1940–1945.
- Sundayana, W. (2015). Readiness And Competence Of Senior High School English Teachers To Implement Curriculum 2013. *Indonesian Journal of Applied Linguistics*, 5(1), 29–36.
- Tri Widadijo, W. (2020). 12 Prinsip Animasi Dalam Serial “Adit & Sopo Jarwo.” *Aksa: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 1(1), 070–085. <https://doi.org/10.37505/aksa.v1i1.7>
- Wahyono, P., Husamah, H., & Budi, A. S. (2020). Guru Profesional Di Masa Pandemi COVID-19: Review Implementasi, Tantangan, Dan Solusi Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 1(1), 51–65.
- Walidah, Z., Wijayanti, R., & Affaf, M. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Flipped Classroom (FC) terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Matematika. Bangkalan: STKIP PGRI Bangkalan*, 5(2), 72–77.
- Wardoyo, T. C. T., & Faqih Maarif, M. T. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik Di SMK Negeri 1 Purworejo. *Jurnal Elektronik Pendidikan Teknik*

Sipil (JEPTS), 3(3), 1–5.

Wikandari, R., Putro, A. W., Suroto, D. A., Purwandari, F. A., & Setyaningsih, W. (2021). Combining A Flipped Learning Approach and An Animated Video to Improve First-year Undergraduate Students Understanding Of Electron Transport Chains In a Biochemistry Course. *Journal of Chemical Education*, 98(7), 2236–2242.

Yasa, L., Zulhelmi, Z., & Nor, M. N. M. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Powtoon Dengan Pendekatan Flipped Classroom Pada Materi Suhu Dan Kalor Kelas Xi Sma. *Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 8(1), 220–230.

Yildirim, F. S., & Kiray, S. A. (2016). Flipped Classroom Model In Education. *Research Highlights in Education and Science*, 2(6), 1–173.

Zulherman, Z., Amirulloh, G., Purnomo, A., Aji, G. B., & Supriansyah, S. (2021). Development Of Android-based Millealab Virtual Reality Media In Natural Science Learning. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 9(1), 1–10