

UPAYA MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA MELALUI MODEL *FLIPPED CLASSROOM* DENGAN MEDIA VIDEO *POWTOON* KELAS XI AKUNTANSI DAN KEUANGAN LEMBAGA PADA MATA PELAJARAN AKUNTANSI LEMBAGA SMK SURAKARTA

Dinda Risna Elfiyanti¹

Pendidikan Akuntansi, FKIP Universitas Sebelas Maret, Jl. Ir. Sutami No. 36A, Surakarta

dindaelvianti01@gmail.com

Sigit Santoso²

Pendidikan Akuntansi, FKIP Universitas Sebelas Maret, Jl. Ir. Sutami No. 36A, Surakarta

sigitsantoso@staff.uns.ac.id

Elvia Ivada³

Pendidikan Akuntansi, FKIP Universitas Sebelas Maret, Jl. Ir. Sutami No. 36A, Surakarta

elviaivada@staff.uns.ac.id

ABSTRACT

The purpose of this study is to improve the activities of class XI Accounting and Finance Institute students in the institutional accounting practice subjects at one of the Surakarta Vocational High School. This study is a class action study. The study lasted two cycles. Each cycle consists of two encounters and includes four components: preparation, action, reflection, and observation. Data analysis techniques include data collection, data reduction, data presentation, and inference. Data collection techniques use observation, interview, retrieval, and documentation. Research data validity techniques use source triangulation. Based on the results of the action, it can be seen that a flipped classroom learning model with video media powtoon can increase student activity in cycle I and cycle II. In the pre-class, the average percentage of student activity was 36.92%. After using a flipped classroom learning model with video media powtoon in Cycle I, student activity amounted to 48.78%. In cycle II student th averagee activity with a percentage of 79.32%. Based on the above data, it can be inferred that the flipped classroom learning model with video media powtoon can improve the activities of class XI students in the Accounting Practice subject of Surakarta Vocational High School.

Keywords: *Activities, Flipped Classroom, Powtoon Video.*

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan keaktifan siswa kelas XI Akuntansi dan Keuangan Lembaga pada mata pelajaran praktikum akuntansi lembaga di salah satu Sekolah Menengah Kejuruan Surakarta. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Penelitian ini berlangsung dua siklus. Masing – masing siklus terdiri dari 2 pertemuan dan meliputi empat komponen: persiapan, tindakan, refleksi, dan observasi. Teknik analisis data berupa pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Teknik validitas data penelitian menggunakan triangulasi sumber. Berdasarkan hasil tindakan, dapat diketahui bahwa model pembelajaran *flipped classroom* dengan media video *powtoon* dapat meningkatkan keaktifan siswa pada siklus I dan siklus II. Pada prasiklus persentase rata – rata keaktifan 36,92%. setelah menggunakan model pembelajaran *flipped classroom* dengan media video *powtoon* pada Siklus I, keaktifan siswa sebesar 48,78%. Pada siklus II rata – rata keaktifan dengan persentase 79,32%. Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *flipped classroom* dengan media video *powtoon* dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas XI Akuntansi Lembaga Keuangan pada matapelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga di salah satu Sekolah Menengah Kejuruan Surakarta.

Kata Kunci: *Keaktifan, Flipped Classroom, Video Powtoon.*

PENDAHULUAN

Era globalisasi yang terjadi saat ini menjadi sebuah kenyataan yang harus dihadapi oleh negara Indonesia maupun dunia di berbagai bidang. Pesatnya perkembangan era globalisasi, maka dibentuk Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA) untuk membangun kesatuan ekonomi yang kuat diantara negara – negara anggota ASEAN. MEA merupakan integrasi ekonomi regional ASEAN yang berupa kesepakatan untuk menciptakan suatu situasi perdagangan bebas, dimana tidak adanya hambatan tarif (bea cukai) bagi negara – negara anggotanya (Yusran, 2016). Keberadaan MEA tentunya menjadi peluang sekaligus tantangan bagi Indonesia. Indonesia yang padat penduduk merupakan salah satu kemungkinan implementasi MEA. Rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia tersebut tentunya menghambat penyediaan SDM yang berkualitas. Tentunya dalam rangka meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia, pendidikan tidak dapat dipisahkan karena pendidikan merupakan elemen penting yang harus disikapi dengan prioritas tertinggi.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu lembaga setingkat satuan pendidikan yang mengemban misi untuk menciptakan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas dan kompeten dibidangnya. Pendidikan menengah kejuruan menitikberatkan pada penyiapan peserta didik untuk dunia kerja dan pengembangan sikap profesional. Sesuai dengan bentuknya, sekolah menengah kejuruan menyelenggarakan program pendidikan yang sesuai dengan jenis pekerjaan (PP No 29 Tahun 1990).

Fenomena di salah satu Sekolah Menengah Kejuruan menunjukkan keaktifan siswa saat ini masih rendah pada saat pembelajaran. Keaktifan siswa dalam bertanya hanya 17% dan menjawab pertanyaan 41% dari jumlah siswa dikelas sebanyak 28 siswa. Hal tersebut sejalan dengan penelitian (Nugraha, 2016) yang menyatakan bahwa keaktifan siswa SMK masih rendah dalam proses pembelajaran dan diskusi. Berdasarkan hasil observasi awal yang sudah dilakukan oleh peneliti, keaktifan siswa dalam bertanya dan menjawab sangat kurang. Hanya beberapa anak yang terlihat aktif saat pembelajaran berlangsung, hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran masih terpusat pada guru dan siswa terlihat pasif. Pembelajaran dilakukan secara daring melalui WhatsApp Group, Zoom Meeting, Google Form dan Google Classroom. Pada saat pembelajaran, guru memberikan dan menjelaskan materi yang sudah diberikan di WhatsApp, kemudian melakukan sesi tanya jawab dan memberikan tugas. Dari pembelajaran daring yang dilakukan, permasalahan yang terjadi yaitu siswa terlihat pasif pada saat pembelajaran berlangsung. Ketika guru memberikan pertanyaan kepada siswa, hanya beberapa siswa yang aktif dan menjawab pertanyaan dari guru tersebut. Selain itu, ketika pelajaran akan ditutup siswa tidak memberikan masukan atau

pertanyaan untuk mengukur kemampuannya setelah mendapatkan materi yang disampaikan oleh guru.

Beberapa penelitian yang dilakukan oleh Dewantari, Aditya (2015), Karomah, Ayu (2019) menunjukkan model pembelajaran flipped classroom dengan penggunaan media powtoon dapat meningkatkan keaktifan siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Taroreh, Febriyanto, Raharjo (2020), menunjukkan penerapan flipped classroom efektif karena model pembelajaran menggunakan video sehingga siswa menjadi lebih aktif. Penelitian yang dilakukan oleh Lusiana (2019) dalam penggunaan model pembelajaran flipped classroom dan media powtoon kurang meningkatkan keaktifan siswa. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Lusiana, penelitian yang dilakukan oleh Ulfa (2014) menunjukkan tidak ada pengaruh penerapan strategi flipped classroom ditinjau dari keaktifan belajar siswa SMK. Permasalahan di atas perlu adanya alternatif solusi agar dalam proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik, sehingga peserta didik menjadi lebih termotivasi dan memiliki semangat untuk belajar.

Saat keberlangsungan proses pembelajaran ketika siswa dituntut untuk terlibat aktif maka harus didukung juga oleh seluruh komponen pendidikan terutama model dan media pembelajaran. Guru perlu memahami metode pembelajaran, terutama yang berkaitan dengan model pembelajaran. Model pembelajaran merancang pembelajaran dan merencanakan kegiatan belajar mengajar (Arsyad, 2014). Keunggulan media pembelajaran adalah pesan dan informasi dapat tersampaikan dengan lebih jelas, sehingga dapat meningkatkan proses dan hasil pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat mengarahkan perhatian siswa yang dapat menimbulkan motivasi belajar yang mempengaruhi aktivitas dan hasil belajar (Nurhayati, E. 2020). Melalui media video powtoon dan model pembelajaran flipped classroom, siswa dapat menghargai pembelajaran berbasis video, kemampuan untuk belajar dengan kecepatan mereka sendiri, fleksibilitas dan mobilitas video pembelajaran yang dapat diakses, dan pembelajaran flipped classroom yang lebih mudah dan efektif (Laura et al. 2021). Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Laura, hasil penelitian Syafitri, Asib, Sumardi, 2018, implementasi video powtoon pada siswa menunjukkan motivasi belajar yang tinggi Hal tersebut dapat dilihat dari keaktifan, keinginan, minat, dan sikap siswa.

METODE

Penelitian yang dilakukan termasuk Penelitian Tindakan Kelas, atau disebut juga CAR (Classroom Action Research). Model Penelitian ini menggunakan model spiral dari Kemmis dan Mc Teggart yang harus dilalui untuk melakukan penelitian dengan metode penelitian tindakan kelas yaitu Teknik analisis data yang digunakan dalam

penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Analisis data kuantitatif Miles & Huberman (Herlina, 2020) mengemukakan aktivitas dalam analisis data meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Analisis data kuantitatif yang digunakan dengan rumus :

$$\text{Capaian} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maximum}} \times 100\%$$

Indikator untuk mengetahui tingkat keberhasilan dalam penelitian tindakan ini, yaitu keaktifan siswa dengan persentase rata - rata di atas 75%.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Kegiatan Pra-siklus dilakukan untuk mengukur keaktifan siswa sebelum diberikan tindakan.

Tabel 4. Kondisi Awal Keaktifan Siswa

No	Indikator Keaktifan	Ketercapaian (%)
		Pra-siklus
1.	Antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran	44,02
2.	Interaksi siswa dengan guru	20,26
3.	Kerjasama kelompok	38,05
4.	Keaktifan siswa dalam kelompok	44,25
5.	Partisipasi siswa dalam menyimpulkan hasil pembahasan	39,02
Rata-rata Presentase Keaktifan Siswa		36,92
Kualifikasi Keaktifan		Kurang Baik

Tabel 4. menunjukkan persentase keaktifan siswa per indikator. Sebelum dilakukan tindakan rata-rata persentase keaktifan siswa sebesar 37%, menunjukkan bahwa keaktifan siswa masih rendah, dikatakan rendah karena menurut Riduwan (2013) persentase keaktifan siswa rendah pada persentase ≤40%.

Hasil persentase keaktifan siswa Siklus I

Tabel 5. Persentase Keaktifan Siswa Siklus I

No	Indikator Keaktifan	Ketercapaian (%)
		Siklus I
1.	Antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran	60,12
2.	Interaksi siswa dengan guru	42,37
3.	Kerjasama kelompok	46,01
4.	Keaktifan siswa dalam kelompok	50,29
5.	Partisipasi siswa dalam menyimpulkan hasil pembahasan	45,10
Rata-rata Presentase Keaktifan Siswa		48,78
Kualifikasi Keaktifan		Cukup Baik

Tabel 5. menunjukkan persentase keaktifan siswa pada Siklus I. Persentase tertinggi terdapat pada indikator antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran sebesar 60,12% dengan kualifikasi cukup baik. Persentase terendah pada indikator interaksi siswa dengan guru sebesar 42,37% dengan kualifikasi cukup baik. Persentase indikator kerjasama kelompok sebesar 46,01% dengan kualifikasi cukup baik.

Persentase indikator keaktifan siswa dalam

kelompok sebesar 50,29% dengan kualifikasi cukup baik. Rata-rata persentase keaktifan siswa sebesar 48,77% dengan kualifikasi cukup baik. Hasil rata – rata persentase pada pembelajaran Siklus I belum mencapai indikator sehingga perlu dilakukan perbaikan pada pembelajaran Siklus II.

Hasil persentase keaktifan siswa Siklus II
Tabel 6. Persentase Keaktifan Siswa Siklus II

No	Indikator Keaktifan	Ketercapaian
		(%) Siklus II
1.	Antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran	86,10
2.	Interaksi siswa dengan guru	76,47
3.	Kerjasama kelompok	77,15
4.	Keaktifan siswa dalam kelompok	78,61
5.	Partisipasi siswa dalam menyimpulkan hasil pembahasan	78,28
Rata-rata Presentase Keaktifan Siswa		79,32
Kualifikasi Keaktifan		Baik

Tabel 6. menunjukkan persentase keaktifan siswa pada Siklus II. Persentase tertinggi terdapat pada indikator antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran sebesar 86,10% dengan kualifikasi baik. Persentase terendah pada indikator interaksi siswa dengan guru sebesar 76,47% dengan kualifikasi baik. Persentase indikator kerjasama kelompok sebesar 77,15% dengan kualifikasi baik. Persentase indikator keaktifan siswa dalam kelompok sebesar 78,61% dengan kualifikasi baik. Rata-rata persentase keaktifan siswa sebesar 79,32% dengan kualifikasi baik.

PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas XI AKL di salah satu SMK Surakarta untuk meningkatkan keaktifan siswa. Model pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan keaktifan siswa adalah flipped classroom dengan media video powtoon. Tindakan penelitian dilaksanakan dalam 2 siklus dan setiap

siklus terdiri dari 2 kali pertemuan. Data diambil berdasarkan hasil observasi, angket, dan wawancara. Observasi dilakukan setiap pertemuan. Capaian keberhasilan indikator dalam penelitian ini yaitu keaktifan siswa dengan persentase rata - rata di atas 75%. Hasil penelitian di kelas XI AKL , menunjukkan bahwa rata – rata pada Pra-siklus keaktifan siswa berada pada kategori kurang baik dengan persentase 36,92%. Hasil observasi sebelum pemberian tindakan menunjukkan bahwa pembelajaran masih terpusat pada guru sehingga selama kegiatan pembelajaran siswa cenderung pasif dan proses pembelajaran berlangsung searah. Hal ini disebabkan karena guru yang kurang memanfaatkan media dalam proses pembelajaran. Berdasarkan data tersebut maka pada Siklus I diberikan tindakan untuk meningkatkan keaktifan siswa.

Rata – rata Persentase keaktifan siswa dari Prasiklus ke Siklus I mengalami peningkatan, pada Siklus I meningkat sebesar 48,78% tetapi belum mencapai indikator sehingga dilakukan perbaikan ke Siklus II. Rata – rata Persentase keaktifan siswa Siklus I ke Siklus II mengalami peningkatan menjadi kategori baik dengan persentase rata – rata keaktifan 79,32%. Peningkatan keaktifan siswa terjadi setelah guru menerapkan model pembelajaran flipped classroom dengan media video powtoon. Model pembelajaran ini mampu membuat siswa lebih antusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran karena model pembelajaran ini belum pernah diterapkan sebelumnya.

Penelitian ini menggunakan teori konstruktivisme sebagai grand theory.

Teori konstruktivisme menjelaskan dalam proses pembelajaran siswa yang harus mendapatkan penekanan. Siswa harus aktif mengembangkan pengetahuannya, bukan guru atau orang lain. Penekanan pada pembelajaran aktif siswa harus mengembangkan kreativitas dan keaktifan siswa untuk membantu mereka untuk berdiri dalam kehidupan kognitif siswa. Teori konstruktivisme menekankan pada siswa sebagai pembelajar aktif, sehingga dalam penerapannya teori konstruktivisme sering disebut sebagai strategi pengajaran yang berpusat pada siswa (Drake, 2012). Hal ini terbukti bahwa dengan menggunakan model pembelajaran flipped classroom dengan media video powtoon dalam pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan siswa.

Menurut hasil wawancara dengan siswa, kelas akuntansi bisa membosankan karena siswa hanya mendengarkan ketika guru menjelaskan apa yang mereka pelajari. Hal ini didukung oleh pendapat Arsyad (2013) bahwa pembelajaran tidak berlangsung jika siswa tidak berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran dan hanya mendengarkan. Ketertarikan siswa untuk belajar meningkat setelah menggunakan model pembelajaran flipped classroom, hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Taroreh, Febriyanto, Raharjo (2020), hasil penelitian menunjukkan penerapan efektif karena model pembelajaran flipped classroom menggunakan video sehingga siswa menjadi lebih aktif. Selain itu model pembelajaran ini sangat berguna untuk menumbuhkan kemampuan bekerja sama dan membantu teman dalam melakukan diskusi.

Penelitian ini dapat disimpulkan berhasil karena rata - rata keaktifan belajar siswa telah tercapai yang ditunjukkan dari hasil observasi, wawancara, dan angket

yang telah dilakukan. Kesimpulan dari hasil pengamatan dan pembahasan adalah model pembelajaran flipped classroom dengan media video powtoon dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas XI AKL SMK Surakarta pada mata pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga Tahun Ajaran 2021/2022.

SIMPULAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan di kelas XI AKL salah satu SMK Surakarta. Dari hasil penelitian tindakan yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa keberhasilan sudah tercapai, yaitu persentase dari rata – rata sebesar 79,32% dengan kualifikasi keaktifan baik, sehingga penerapan model pembelajaran flipped classroom dengan media video powtoon dapat meningkatkan keaktifan siswa di kelas XI AKL SMK Surakarta. Jadi, hasil tindakan yang berhipotesis model pembelajaran flipped classroom dengan media video powtoon dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas XI AKL SMK Surakarta teruji kebenarannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abeysekara, L., & Dawson, P. (2015). Motivation and cognitive load in the flipped classroom : Definition, rationale and a call for research. Higher Education Research & Development.
- Adhitiya, dkk. (2015). Studi Komparasi Model Pembelajaran Tradisional

- Flipped Classroom dengan Peer Instruction Flipped Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah. *Journal of Mathematics Education*, Volume 4, Nomor (2).
- Adkhar, B. I. (2015). Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Disd Labschool Unnes (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang).
- Andreas, L. O., & Gusmaret, Y. (2019). Pengembangan media pembelajaran mata kuliah mekanika tanah dan teknik pondasi berbasis video tutorial. *CIVED (Journal of Civil Engineering and Vocational Education)*, 5(4).
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Astuti, W., & Kristin, F. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(3), 155-162.
- Bada & Olugesun, S. (2015). *Constructivism Learning Theory: A Paradigm for Teaching and Learning*. *IOSR Journal of Research & Method in Education (IOSR- JRME) Volume 5, Issue 6 Ver. I*, 66-70.
- Bergmann, Jonathan, and Aaron Sams. (2014). "Flip Your Classroom Reach Every Student in Every Class Every Day."
- Brewer, R., & Movahedazarhouligh, S. (2018). Successful stories and conflicts: A literature review on the effectiveness of flipped learning in higher education. *Journal of Computer Assisted Learning*, 34(4), 409-416.
- Johnson, Graham Brent. (2013). *Student Perceptions Of The Flipped Classroom*. Columbia : The University Of British Columbia.
- Fatra, dkk. (2016). Flipped Classroom Sebagai Sarana Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Dan Keaktifan Siswa Dalam Proses KBM. Diperoleh 25 November 2021, dari <http://digilib.mercubuana.ac.id/>.
- Fitriani, N. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Powtoon Tentang Konsep Diri Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa* 6(1): 104-114.
- Hwang, G. J., Lai, C. L., & Wang, S. Y. (2015). Seamless flipped learning: a mobile technology-enhanced flipped classroom with effective learning strategies. *Journal of computers in education*, 2(4), 449-473.
- Harefa, Y. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Konstruktivisme dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *IKIP Gunungsitoli*.
- Hariandi, A., & Cahyani, A. (2018). Meningkatkan Keaktifan Belajar

- Siswa Menggunakan Pendekatan Inkuiri Di Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 3(2), 353-371.
- Hartono, R. K. (2015). Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Jigsaw. *EKUIVALEN-Pendidikan Matematika*, 14(2).
- Herreid, C., & Schiller, N. (2013). Case Studies and the Flipped Classroom. *Journal of Collage Science Teaching*, 42.
- Jafar, A. F., Rusli, R., Dinar, M., Irwan, I., & Hastuty, H. (2020). The Effectiveness of Video-Assisted Flipped Classroom Learning Model Implementation in Integral Calculus. *Journal of Applied Science, Engineering, Technology, and Education*, 2(1), 97-103.
- Jatiningtias, N. H. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Materi Penyimpangan Sosial Di SMP Negeri 15 Semarang (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang).
- Johnson, G. B. (2013). Student perceptions of the flipped classroom (Doctoral dissertation, University of British Columbia).
- Kurniawati, M., Santanapurba, H., & Kusumawati, E. (2019). Penerapan Blended Learning Menggunakan Model Flipped Classroom Berbantuan Google Classroom Dalam Pembelajaran Matematika Smp. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1).
- Mansyur, Abd Rahim. (2020). Dampak COVID-19 Terhadap Dinamika Pembelajaran Di Indonesia. *Education and Learning Journal* 1 (2).
- Mardianto, H. (2020). Psikologi Pendidikan. *DRAMADHAN*.
- Moleong, Lexy J. (2014). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Iskandar. (2012). *Panduan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru*. Jakarta : Bestari Buana Murni.
- Istiqomah, P., I. K. Wherdhiana, dan U. Wahyono. 2017. Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Suhu dan Kalor Pada Siswa Kelas X Man 1 Palu. *Jurnal Pendidikan Fisika Tadulako* 5(3): 28-32
- Natalie. (2012). The Flipped Classroom Strategy What is it and How Can it Best be Used.
- Nofrion, N. (2019). Flipped Your Classroom : Flipped Classroom Melalui Penerapan Model Pembelajaran Exo Olo Task. <https://doi.org/10.31227.osf.io.qb9wz>.
- Nurhadi, N. (2020). Transformasi Teori Kognitivisme dalam Belajar dan Pembelajaran. *BINTANG*, 2(1), 16-34.
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan

keaktifan siswa dalam pembelajaran daring melalui media game edukasi quiziz pada masa pencegahan penyebaran covid-19. *Jurnal paedagogy*, 7(3),145-150.

Olusegum Steve, Bada. (2015). *Constructivism Learning Theory : A Paradigm for Teaching and Learning* (Department of Psychology Federal University of Education, Kano).

Ozdamli, F., & Asiksoy, G. (2016). *Flipped Classroom Approach*. *World Journal on Educational Technology: Current Issues*, 8(2), 98-105.

Puspitarini, Y. D., M. Akhyar, dan Djono. (2019). *Development Of Video Media Based On Powtoon In Sosial Science*. *Journal Of Educational Research Review* 4(2): 198-205.

Puspita Sari, Jayanti (2015). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fiqih Siswa Kelas VB MI Miftahul Ulum Plosorejo Kademangan Blitar Tahun Ajaran 2014/2015*. Tulungagung: E-Journal IAIN Tulungagung.

Purnawan, Setyo. (2015). *Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Flipped Classroom dengan Media E-Book pada pembelajaran KKPI Kelas XI*

Multimedia SMK Negeri Jumo Temanggung. Diperoleh 20

November 2021, dari <https://repository.uksw.edu/handle/123456789/10777>.

Rahman, H. (2016). *Pengembangan Multimedia Ips Berbasis Adobe Flash*

Professional Untuk Kelas IV B SD Negeri Gedongkiwo. *Basic Education*, 5(4), 287-295.

Riduwan. (2013). *Skala Pengukuran Variabel – variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Rioseco, M., Paukner-Nogués, F., & Ramírez-Muñoz, B. (2017). *Incorporating Powtoon as a learning activity into a course on technological innovations as didactic resources for pedagogy programs*.

Santoso, Sigit. (2013). *Penelitian Pendidikan*. Surakarta.

Saputra, M. E., & Mujib. (2018). *Efektivitas Model Flipped Classroom Menggunakan Video Pembelajaran Matematika terhadap Pemahaman Konsep*. *Jurnal Matematika*, 1(2), 173 – 179.

Setyo. (2015). *Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Flipped*

Classroom dengan Media E-Book pada pembelajaran KKPI Kelas XI Multimedia SMK Negeri Jumo Temanggung.

Salasih, Sintha Muning. (2013). *Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Model Quantum Teaching Pada Materi Bangun Ruang di Kelas V SD Negeri Sangon Kokap Kulon Progo*.

Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Suarjo, S. (2016). *Upaya Meningkatkan Keaktifan Dan Prestasi Belajar Siswa Melalui Pendekatan Teknik Berpikir, Berpasangan, Berbagi Pada Mata Pelajaran PKn Di Kelas IV SDN 07 Kabawetan*. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah*

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 9(2), 261-266.

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: CV Alfabeta.

Sugrah, Nurfatimah. (2019). Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme dalam Pembelajaran Sains. *Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*. Vol 19. 121-138.

Suseno, W., Yuwono, I., & Muhsetyo, G. (2017). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua

Variabel dengan Pembelajaran Kooperatif Tgt. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(10), 1298-1307.

Sutarto, S. (2017). Teori kognitif dan implikasinya dalam pembelajaran. *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 1(2), 1-26.

Syafitri, Asni, Abdul Asib, and Sumardi Sumardi. 2018. "An Application of Powtoon as a Digital Medium: Enhancing Students' Pronunciation in Speaking." *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding* 5 (2): 295. <https://doi.org/10.18415/ijmmu.v5i2>

.359.

Roach, T. (2014). Student perceptions toward flipped learning: New methods to increase interaction and active learning in economics. *International review of economics education*, 17, 74-84.

Ulfa, N. F. (2014). Implementasi Strategi Flipped Classroom Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Kemampuan Kognitif Ditinjau Dari Keaktifan Belajar Siswa SMA Negeri 1 Surakarta (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).

Wahyuni, D., & Baroroh, K. (2012). Penerapan Metode Pembelajaran Simulasi Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Ekonomika Mikro. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 9(1).

Wibowo, N. (2016). Upaya peningkatan keaktifan siswa melalui pembelajaran berdasarkan gaya belajar di SMK Negeri 1 Saptosari. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 1(2), 128-

139.

Winarti, W. (2013). Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Pokok Bahasan Penyusutan Aktiva Tetap Dengan Metode Menjodohkan Kotak. *Dinamika Pendidikan*, 8(2).

Diperoleh 25 November 2021, dari <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/dp.v8i2.3368>.

Yadav & Dagar. (2016). Constructivism :
A Paradigm for Teaching and
Learning. (Department of
Education, Central University of
Haryana, Mahendergarh
District, Pali, India).

Yasa, L., Zulhelmi, Nor, M. (2021).

Development Of Powtoon Based

Learning Videos With Flipped Classroom
Approach On Temperature
And Heat Material In Class XI
SMA.

Yulia, D., & Ervinalisa, N. (2017).
Pengaruh Media Pembelajaran
Powtoon Pada Mata Pelajaran
Sejarah Indonesia Dalam
Menumbuhkan Motivasi Belajar
Siswa IPS Kelas X Di SMA Negeri

17 Batam Tahun Pelajaran 2017/2018.
HISTORIA: Jurnal Program Studi
Pendidikan Sejarah, 2(1).