



EFEKTIFITAS PENERAPAN FLIPEED CLASSROOM DAN JUMPING TASK DI SMAN 15 PADANG

Muhar Dantin¹, Nofrion²

Program Studi Pendidikan Geografi, FIS, Universitas Negeri Padang

Email: geladantinr2502@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Efektifitas Penerapan Flipped Classroom dan Jumping Task di tinjau dari aspek hasil belajar. Jenis Penelitian ini tergolong pada penelitian eksperimen (*experimental Research*), Penelitian ini bertujuan untuk menilai pengaruh suatu perlakuan atau tindakan pendidikan terhadap tingkah laku siswa tentang ada atau tidaknya pengaruh tindakan itu bila kita bandingkan dengan tindakan lain. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IX IPS di SMA 15 Padang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan teknik simple random sampling. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar tes akhir (*Posttest*), sebesar 83,47 untuk kelas experiment dan 77,74 untuk kelas kontrol. Berdasarkan uji t menggunakan software SPSS untuk pretest dengan $\alpha = 0,05$ jika nilai sig $199 > 0,05$ maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan. Untuk (*Posttest*) sebaliknya jika signifikansi $0,00 < \alpha = 0,05$ maka terdapat perbedaan yang signifikan. Jadi model pembelajaran ini bisa diterapkan dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci— Flipped Classroom, Jumping Task, geografi, dan hasil belajar siswa

Abstract

This study aims to determine the effectiveness of the implementation of the Flipped Classroom and the Jumping Task is reviewed from the aspect of learning outcomes. This type of research is classified in experimental research, This research aims to assess the effect of an educational treatment or action on a student's behavior about the or whether or not the effect of that action when we compare it to other actions. The subjects of this study were students of class IX IPS at SMA 15 Padang. The data collection techniques used were observation and simple random sampling technique. The results showed that the average results of final test study (Posttest), amounted to 83.47 for experiment classes and 77.74 for control classes. Based on the test t use SPSS software for pretest with $\alpha = 0.05$ if the sig value is $199 > 0.05$ then there is no significant difference. For (Posttest) otherwise if signification $0.00 < \alpha = 0.05$ then there is a significant difference. So this learning model can be applied in improving students' learning outcomes.

Keywords— Flipped Classroom, Jumping Task, geography, and student learning results

¹Mahasiswa Jurusan Geografi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang

²Dosen Jurusan Geografi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang

PENDAHULUAN

Berdasarkan UUD Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sitem Pendidikan Nasional, bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Kemudian pendidikan nasional dalam undang-undang republic Indonesia Nomor 23 Tahun 2003 mengemukakan bahwa pendidikan nasional mempunyai visi terwujudnya sistem pendidikan sebagai pranata social yang kuat dan berwibawa untuk memberdayakan semua warga Negara Indonesia berkembang menjadi manusia yang berkualitas sehingga mampu dan proaktif menjawab tantangn zaman yang selalu berubah.

Selanjutnya terkait dengan tuntutan zaman pada abad 21, sekolah-sekolah dan lembaga pendidikan lainnya harus mampu mengembangkan Kompetensi Kecakapan abad 21 yang sudah diadopsi oleh dunia.

Dalam Bahasa Indonesia disebut dengan istilah “4K” yang:

- a. Kecakapan berfikir kritis dan pemecahan masalah (*Critical Thinking*)
- b. Kecakapan berkomunikasi (*Communication Skills*)
- c. Kreativitas dan Inovasi (*Creativity and Innovation*)
- d. Kolaborasi (*Collaboration*)

Salah satu upaya yang bisa dilakukan untuk memenuhi tuntutan pembelajaran abad 21. Maka penulis

akan mencoba menerapkan model Flipped Classroom dan Jumping Task yang mana model pembelajaran tersebut sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad 21.

Model pembelajaran Flipped Classroom merupakan sebuah model pembelajaran terbalik, model ini merupakan sebuah strategi dan terobosan dalam pembelajaran yang menyediakan sumber dan bahan ajar melalui aplikasi yang berbasis web atau berbasis learning serta media belajar yang bisa di akses oleh siswa. Sehingga siswabisa belajar secara mandiri di rumah dan memiliki bekal awal sebelum masuk ke dalam kelas.

Selanjutnya digabungkan dengan model pembelajaran Jumping Task. Istilah jumping task sendiri adalah sebuah model pembelajaran yang merujuk pada soal level tinggi, yang bertujuan untuk memicu terjadinya proses berfikir yang lebih kritis dan dalam konteks pembelajaran Abad 21, Istilah Jumping Task ini dekat dengan soal atau tugas level Higher Order Thingking (HOTS). Sehingga siswa akan bekerja sama dalam mengerjakan suatu soal atau tugas yang diberikan guru melalui dialog, interaksi dan kolaborasi dalam kelompok yang dikelola secara efektif dan efisien oleh guru.

Anderson, Krathwohl (2001). Berpendapat bahwa soal atau tugas Jumping Task berada pada level C4 (menganalisis) C5 (mengevaluasi)

yang masuk kategori berfikir kritis dan C6 (mencipta/created).

Berdasarkan pengamatan selama Praktek Lapangan Kependidikan dan observasi yang dilakukan pada peserta didik kelas XI IPS di SMAN 15 Padang nampak para siswa kurang termotivasi dan kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran karena proses pembelajaran masih cenderung menggunakan metode konvensional. Dan ditambah dengan adanya pandemi covid 19 yang saat ini mengharuskan proses pembelajaran berlangsung secara daring sehingga alasan ini menguatkan mengapa penelitian ini mencoba menerapkan model flipped classroom dan jumping task yang dilakukan di SMAN 15 Padang.

Keberhasilan peserta didik menempuh setiap bidang mata pelajaran merupakan bekal untuk kemampuan akademik yang dimilikinya. Pemahaman peserta didik menjadi hal yang perlu diperhatikan guna tercapainya keberhasilan tujuan pembelajaran, tidak hanya pada hasil belajar saja. Tujuan pembelajaran pada dasarnya adalah kemampuan peserta didik memahami isi, maksud dan pesan yang diberikan oleh mata pelajaran tersebut.

Dalam mencapai tujuannya tersebut guru menggunakan metodologi pengajaran dalam melakukan interaksinya dengan siswa agar bahan pengajaran sampai

kepada siswa, sehingga siswa mencapai tujuan pembelajaran. Dengan kata lain, untuk membantu kelancaran proses belajar mengajar guru dapat menggunakan model atau metode pembelajaran dan media bantu, media bantu dapat berupa model, buku teks, film transparansi, kaset video, media berbasis komputer dan lainnya

Di dalam proses belajar mengajar agar pembelajaran efektif maka diperlukan suatu media yang sesuai dengan karakter peserta didik, mata pelajaran yang disampaikan, sarana dan prasarana penunjang. Dengan perangkat pembelajaran yang baik akan menuntun siswa untuk dapat meningkatkan hasil belajar dengan baik. Untuk itu diperlukan model pembelajaran yang menarik dan memudahkan peserta didik untuk memahaminya. Disini Peneliti mencoba menggunakan media video pembelajaran atau alat bantu mengajar yang berisi materi-materi pembelajaran. Video juga mampu merangkum banyak kejadian dalam waktu yang lama menjadi lebih singkat dan jelas dengan disertai gambar dan suara yang dapat diulang-ulang dalam proses penggunaannya.

Dari kenyataan permasalahan yang diuraikan sebelumnya, maka penulis tertarik melakukan penelitian yang berjudul Efektivitas Penerapan Flipped Classroom Dan Jumping Task Di SMAN 15 Padang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini tergolong pada penelitian eksperimen (*experimental Research*), merupakan kegiatan penelitian yang bertujuan untuk menilai pengaruh suatu perlakuan atau tindakan pendidikan terhadap tingkah laku siswa atau menguji hipotesis tentang ada atau tidaknya pengaruh tindakan itu bila kita bandingkan dengan tindakan lain. Penelitian dengan metode *experimental* adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. (Sugiyono, 2012: 72)

Instrumen Penelitian

Data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah data primer yang langsung didapatkan dari tes yang diberikan kepada siswa. Untuk mendapatkan data tersebut peneliti menggunakan alat pengumpul data berupa evaluasi. Evaluasi yang digunakan adalah berupa tes objektif (*multiple choice*).

Analisis perangkat tes adalah analisis untuk mengetahui validitas dan reliabilitas

Validitas dapat diukur dengan menggunakan *product moment*, Arikunto (2010:75) :

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{n \sum X^2 - (\sum X)^2} \sqrt{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2}}$$

Keterangan:

- r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan Y
 $\sum x$ = Jumlah skor setiap item
 $\sum y$ = Jumlah skor seluruh item
 N = Jumlah Sampel
 $\sum XY$ = Jumlah hasil kali skor x dan y

Selain menggunakan rumus diatas, dapat juga dicari melalui *software SPSS 16.0*

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi dan teknik *simple random Sampling*.

Tabel 1. Penelitian dengan metode *experiment* ini menggunakan desain *Randomized Control-Group Pretest-Posttest Design*.

| Sampel | Pretest | | |
|------------------|---------|-----------|---------|
| | | Perlakuan | Postest |
| Kelas Eksperimen | T1 | Xa | T2 |
| Kelas Kontrol | T1 | Xb | T2 |

(Sumber : Lufri 2007)

Keterangan

- T1 = Pemberian tes awal (*Pretest*) Kepada kelas *experiment* dan kelas *control*
 Xa = Perlakuan dengan menggunakan Pembelajaran *Flipped Classroom* dan *jumping task*
 Xb = Perlakuan dengan menggunakan Metode Pembelajaran *Konvensioanal (Ceramah)*

T2 = Pemberian tes ahir (postest) kepada kelas experiment dan kelas kontrol

Metode Analisis Data

1. Analisis Deskriptif

- a. Persentase
- b. Rata-rata
- c. Standar Deviasi

2. Analisis Inferensial

a. Uji inferensial

1) Uji Normalitas

Uji normalitas data ini dilakukan untuk mengetahui apakah sebaran data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan adalah uji *Kolmogorov-Sminrnov* koreksi liliefors dengan bantuan Software SPSS 16..

- $P > 0,05$ Maka data tersebut berdistribusi dengan baik.
- $P < 0,05$ Maka data tersebut berdistribusi tidak normal

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kesamaan antara dua keadaan atau populasi. Untuk menguji homogenitas kedua varians kedua hasil *pretest* dan *posttest* digunakan uji Bartlett seperti dibawah ini:

- a) Data dikelompokkan untuk menentukan frekuensi varians dan jumlah kelas.

Keterangan :

N_i : Frekuensi Kelas ke-i

S_i : Variansi gabungan dan semua sampel

- b) Menguji variansi gabungan dua Sampel

$$s^2 = \{ \sum (n_i - 1) s_i^2 / (\sum (n_i - 1)) \}$$

c) menghitung satuan B dengan rumus

$$B = (\log s^2) \cdot \sum (n_i - 1) \chi^2_{hitung}$$

d) Menghitung X^2 dengan rumus

$$X^2 = (\ln 10) \{ B - \sum (n_i - 1) \log s^2 \}$$

Membandingkan X^2 Hitung dengan X^2 tabel peluang (1-x) dan $dk = (k-1)$ apabila X^2 hitung $< X^2$ Tabel maka data berdistribusi homogen

b. Uji Hipotesis.

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan, dilakukan dengan analisis perbedaan dua rerata dan uji pihak. Untuk membuktikan hipotesis yang telah ditetapkan tersebut perlu dilakukan uji perbedaan dengan rumus uji *T-Test* dengan bantuan spss 16. menurut Suharmi Arikunto.

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{SD^2 x_1}{N_1 - 1} + \frac{SD^2 x_2}{N_2 - 1}}}$$

keterangan :

t = koefisien t

x_1 = rata-rata kelompok ekperiment

x_2 = rata-rata kelompok control

SD = standar deviasi

SD^2 = varians

N_1 = jumlah kelompok ekperiment

N_2 = jumlah kelompok contro

Pasangan hipotesis yang akan diuji adalah :

$$H_0: \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1: \mu_1 \neq \mu_2.$$

Pengujian reliabilitas intrumen dihitung dengan menggunakan rumusan koefisien reliabilitas *alfa cronbach* yang dikemukakan oleh Arikunto (2009: 93) :

$$r_{11} = \left\{ \frac{k}{k-1} \right\} \left\{ \frac{1 - \sum o_t^2}{O_t^2} \right\}$$

Keterangan:

r_{11} = koefisien reliability as instrumen

k = Banyaknya item

$\sum ob^2$ = Jumlah varians butir

O_t^2 = Jumlah varians total

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan analisis terhadap tes awal dan tes akhir yang telah dilakukan maka diketahui adanya perbedaan hasil belajar antara kelas experiment yang menggunakan model pembelajaran Flipped Classroom dan Jumping Task dengan kelas kontrol yang cenderung menggunakan model konvensional

Nilai tes awal pada kelas kontrol yaitu 45,45 dan pada kelas experiment yaitu 46,59 nilai dari kedua kelas tersebut hampir sama sebelum adanya perlakuan. Dan setelah adanya perlakuan di dapat bahwa nilai kelas kelas experiment lebih tinggi yaitu sebesar 83,47. Sementara kelas kontrol yaitu sebesar 76,74 artinya terdapat perbedaan yang signifikan.

Hasil dari pretest atau sebelum adanya perlakuan dapat kita lihat pada tabel 2.

Tabel 2. Nilai kelas experiment dan kelas kontrol sebelum adanya perlakuan.

| Kelas Experiment | | Kelas Kontrol | |
|------------------|--------|---------------|-------|
| Nilai (X) | F | Nilai (X) | F |
| 35 | 1 | 35 | 2 |
| 37,5 | 4 | 37,5 | 3 |
| 40 | 6 | 40 | 8 |
| 4,25 | 10 | 4,25 | 15 |
| 45 | 20 | 45 | 23 |
| 47,5 | 26 | 47,5 | 29 |
| 50 | 29 | 50 | 33 |
| 52,5 | 32 | 52,5 | 37 |
| 55 | 33 | | |
| 57,5 | 34 | | |
| 60 | 35 | | |
| 65 | 36 | | |
| Jumlah | 1677,5 | Jumlah | 1500 |
| Mean | 46,59 | Mean | 45,45 |
| Sd | 6,35 | Sd | 8,25 |
| Max | 65 | Max | 52,5 |
| Min | 35 | Min | 35 |

Berdasarkan perhitungan uji t untuk posttest dengan $\alpha = 0,05$ jika nilai sig (2tailet) < 0,05 maka terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas experiment dengan kelas kontrol.

Hasil posttest dari independent samples t test terlihat nilai signifikansi 2 arah (t-tailed) 0,000 < 0,05 sehingga terdapat perbedaan skor point yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas experiment Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang

belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Flipped Classroom* dan *Jumping Task* dengan kelas yang menggunakan model konvensional

Tabel 3. Nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah adanya perlakuan

| kelax Experimen | | Kelas Kontrol | |
|-----------------|-------|---------------|--------|
| Nilai (X) | F | Nilai (X) | F |
| 77,5 | 4 | 70 | 1 |
| 80 | 13 | 72,5 | 6 |
| 82,5 | 19 | 75 | 16 |
| 85 | 28 | 77,5 | 23 |
| 87,5 | 31 | 80 | 31 |
| 90 | 35 | 82,5 | 32 |
| 92,5 | 36 | 85 | 33 |
| Jumlah | 3005 | Jumlah | 2532,5 |
| Mean | 83,47 | Mean | 76,74 |
| Sd | 3,33 | Sd | 4,06 |
| Max | 92,5 | Max | 85 |
| Min | 77,5 | Min | 70 |

Berdasarkan tabel 3 dapat dilihat bahwa rata-rata hasil *postest* kelas experiment adalah 83,47. Nilai tertinggi 92,5 diperoleh oleh satu orang siswa dan nilai terendah 77,5 diperoleh oleh 4 orang siswa.

Rata-rata hasil *postest* untuk kelas kontrol adalah 76,74 dengan nilai tertinggi 85 diperoleh oleh satu orang siswa dan nilai terendah adalah 70 juga diperoleh oleh satu orang siswa.

Dalam mengolah data hasil penelitian seperti mencari Normalitas, homogenitas dan uji beda, maka peneliti mencoba menggunakan bantuan software SPSS 16.0.

PEMBAHASAN

Proses Pembelajaran dilaksanakan secara daring yang membutuhkan alat komunikasi dan aplikasi yang berbasis web. dalam proses penelitian ini peneliti mencoba menggunakan aplikasi Whatsapp dan google meet.

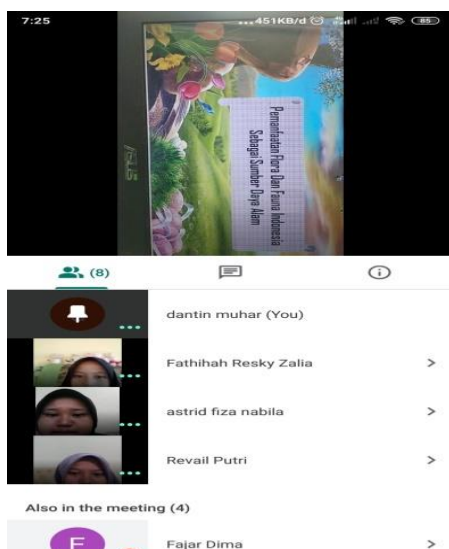
Mengingat proses pembelajaran yang dilaksanakan secara daring maka peneliti mencoba menggunakan Model pembelajaran *Flipped Classroom* dan *Jumping Task*. Model pembelajaran *Flipped Classroom* merupakan sebuah model pembelajaran terbalik, model ini merupakan sebuah strategi dan terobosan dalam pembelajaran yang menyediakan sumber dan bahan ajar melalui aplikasi yang berbasis web atau berbasis learning serta media belajar yang bisa di akses oleh siswa. Sehingga siswa bisa belajar secara mandiri di rumah dan memiliki bekal awal sebelum masuk ke dalam kelas.

Selanjutnya digabungkan dengan model pembelajaran *Jumping Task*. Istilah *jumping task* sendiri adalah sebuah model pembelajaran yang merujuk pada soal level tinggi, yang bertujuan untuk memicu terjadinya proses berfikir yang lebih kritis dan dalam konteks pembelajaran Abad 21, Istilah *Jumping Task* ini dekat dengan soal atau tugas level Higher Order Thinking (HOTS). Sehingga siswa akan bekerja sama dalam mengerjakan suatu soal atau tugas yang diberikan guru melalui dialog,

interaksi dan kolaborasi dalam kelompok yang dikelola secara efektif dan efisien oleh guru



Gambar 1. Proses Pembelajaran Menggunakan Aplikasi WhatsApp



Gambar 2 . Proses pembelajaran menggunakan aplikasi Google Met

Aktivitas Belajar Pada Kedua Kelas.

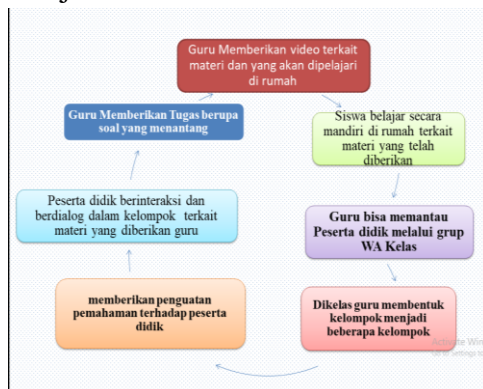
1. Kelas Experimen (Menggunakan Model Pembelajaran Flipped Cllasroom dan Jumping Task)

Penelitian pada kelas experiment dilakukan 4 kali pertemuan pada kelas XI IPS 1. Pertemuan pertama yaitu pada

tanggal 4 September 2020, pada jam pelajaran 07.00-8.30 WIB. dan pertemuan kedua dilakukan pada tanggal 8 september pada jam5-6 yaitu pada pukul 10.30-11:30 WIB atau setelah jam istirahat. Adapaun aktifitas belajar yang pertama adalah siswa berdo'a dan di lanjutkan dengan bacaan ayat suci al-Quran setelah itu peneliti mengambil absen dan menjelaskan indikator yang hendak dicapai. Setelah itu peneliti memberikan video terkait materi flora dan fauna dan bahan ajar terkait materi yang akan dipelajari kedalam grub WhatsApp kelas, kemudian peserta didik menyimak video dan bahan ajar yang telah diberikan, setelah selesai menonton peneliti menanyakan apa yang dapat peserta didik pahami terkait video yang telah di lihat, setelah itu peneliti mencoba membagi kelompok secara acak, dan memberi soal dan tugas kepada masing-masing kelompok, untuk soal yang diiberikan berada pada level HOTS agar peserta didik mampu berfikir kritis dan bekerja sama serta berdialog dan berinteraksi dalam kelompok.

Setelah tugas kelompok selesai di lanjutkan dengan presentasi dan tanya jawab antar kelompok, setelah itu peneliti menanyakan apa yang peserta didik pahami selama berdiskusi terkait materi pembelajaran, setelah itu peneliti memberikan penguatan pemahaman terhadap jawaban para peserta didik.

Setelah proses pembelajaran selesai, peneliti memberikan video dan media pembelajaran terkait materi selanjutnya agar peserta didik dapat belajar secara mandiri di rumah dan memiliki bekal awal sebelum belajar.



2. Kelas Kontrol (Menggunakan Metode Konvensional)

Penelitian pada kelas kontrol dilakukan 4 kali pertemuan yaitu pada kelas XI IPS 2. Pertemuan pertama dilakukan pada tanggal 2 September 2020 pada jam pelajaran 3 4 yaitu pada pukul. 9:30-10:30, pertemuan kedua pada tanggal 4 September 2020. Pada pertemuan pertama guru geografi di sekolah tersebut memasukan peneliti ke dalam Grup kelas dan menjelaskan tujuan peneliti kepada peserta didik. Setelah itu siswa berdo'a dan dilanjutkan dengan bacaan al-Quran. Kemudian peneliti mengambil absen siswa. Setelah itu peneliti menjelaskan materi kepada siswa di dalam grup kelas dan dilanjutkan dengan presentasi kelompok sesuai dengan langkah-langkah dalam RPP.

Jadi dengan melihat adanya peningkatan dan perbedaan jumlah nilai antara kelas experiment yang menggunakan model pembelajaran Flipped Classroom dan Jumping Task dengan kelas yang menggunakan model konvensional, maka model ini bisa diterapkan dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan yaitu sebagai berikut:

1. Dari nilai rata-rata kedua kelas, menunjukkan bahwa kelas experiment yang belajar dengan model pembelajaran Flipped Classroom dan Jumping Task nilai rata-ratanya "lebih tinggi" dibandingkan dengan kelas kontrol yang belajar dengan pembelajaran konvensional.
2. Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas experiment yang belajar dengan model pembelajaran flipped classroom pada kelas XI IIS 1 dibanding kelas kontrol yang belajar dengan pembelajaran konvensional pada kelas XI IIS 2 SMA N 15 Padang
3. Dengan adanya penerapan model pembelajaran Flipped Classroom yang dikolaborasi dengan model Jumping Task terlihat bahwa siswa lebih aktif saat proses pembelajaran

berlangsung berkat adanya pengetahuan dasar yang dimiliki peserta didik sebelum belajar.

SARAN

1. Pada penelitian ini, penulis mencoba menggunakan model pembelajaran flipped Classroom dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk peneliti selanjutnya penulis menyarankan agar dapat mengembangkan model pembelajaran yang dapat beradaptasi atau menyesuaikan dengan keadaan dan kebutuhan di suatu sekolah.
2. Dilakukan penyuluhan dan pelatihan kepada guru-guru agar mengetahui dan menerapkan model pembelajaran Flipped Classroom dan Jumping Task dalam proses pembelajaran di sekolah dan memanfaatkan teknologi yang ada di sekolah secara maksimal.
3. Disarankan kepada peneliti lain untuk dapat menindak lanjuti penelitian ini dengan kreativitas yang tinggi dalam menarik perhatian dan minat belajar siswa dalam upaya meningkatkan hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, L.W & Krathwohl, D.R.(2001). *A Taxsonomi for Learning Teaching and Assessing, A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objective*, New York: Addison Wesley Longman, inc.
- Arikunto, Suharsimi, (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* Rineka Cipta. Jakarta.
- Jacob Enfield. (2013). Looking at the impact of the *Flipped Classroom Model of Instruction on Undergraduate Multimedia Student at CSUN. TechTrends*. Vol 57. No. 6 pp. 14-18
- Nofrion, 2019. *Metode Jumping Task untuk mengembangkan Higher Order Thinking Skill (Hots) Dalam Pembelajaran*.
- Nofrion, N. (2018, October 14). *Karakteristik Pembelajaran Geografi Abad21*. <https://doi.org/10.31227/osf.io/kwzjv>
- Nofrion, N. (2018, October 14). *Panduan Pelaksanaan Model Pembelajaran Exo Olo Task (Mengembangkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (Hots) Dalam Pembelajaran)*. <https://doi.org/10.31227/osf.io/wh2mp>
- Shimamoto, Dean N. (2012) *Implementing a Flipped Classroom: An Instructional Module*. Hawaii Amerika Serikat: Department of Educational Technology University of Hawaii Manoa.
- Sugiono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta. Bandung
- Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Depdikbud. Jakarta