

## Studi literatur: desain pembelajaran berbasis *flipped classroom*

Suci Islami<sup>1</sup>, Ahmad Mulyadiprana<sup>2</sup>, Muhammad Rijal Wahid Muharram<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya, Jalan Dadaha No. 18, Tasikmalaya, Indonesia

<sup>1</sup>suciislami05@upi.edu, <sup>2</sup>ahmadmulyadiprana@upi.edu, <sup>3</sup>rijalmuharram@upi.edu

### Abstract

One of the problems in an effective learning process in elementary schools is the limited time for student-centered learning. This problem occurs because most of the student learning time is used to receive and understand the material presented by the teacher. This was resolved through flipped classroom-based learning study literature which was developed from 5 relevant articles from 2017 – 2021 to describe the development of flipped classroom-based learning designs from various levels of education in the form of learning tools including syllabus, lesson plans, LKPD for classroom learning, learning videos, and video accompanying worksheets through three stages of development, namely analysis, design, and development. Flipped classroom-based learning helps teachers create student-centered learning because it encourages teachers to transfer material online before students apply what is being learned in class. Thus the study results can be used as a reference in developing a flipped classroom-based learning design for the elementary school level in the future.

**Keywords:** Learning Design, Flipped Classroom, Elementary School.

### Abstrak

Salah satu permasalahan dalam proses pembelajaran yang efektif di sekolah dasar adalah keterbatasan waktu pembelajaran yang berpusat pada siswa. Permasalahan ini terjadi karena sebagian besar waktu pembelajaran siswa digunakan untuk menerima dan memahami materi yang disampaikan guru. Hal tersebut disolusikan melalui *literatur study* pembelajaran berbasis *flipped classroom* yang dikembangkan dari 5 artikel yang relevan mulai tahun 2017 – 2021 untuk mendeskripsikan pengembangan desain pembelajaran berbasis *flipped classroom* dari berbagai jenjang pendidikan berupa perangkat pembelajaran meliputi silabus, RPP, LKPD untuk pembelajaran di kelas, video pembelajaran, dan LKPD pendamping video melalui tiga tahap pengembangan yaitu analisis, perancangan, dan pengembangan. Melalui pembelajaran berbasis *flipped classroom* membantu guru menciptakan pembelajaran berpusat pada siswa karena mendorong untuk guru mentransfer materi secara daring sebelum siswa mengaplikasikan hal yang sedang dipelajari di kelas. Dengan demikian hasil studi dapat dijadikan sebagai acuan dalam mengembangkan desain pembelajaran berbasis *flipped classroom* untuk jenjang sekolah dasar di masa mendatang.

**Kata Kunci:** Desain Pembelajaran, *Flipped Classroom*, Sekolah Dasar.

## 1. Pendahuluan

Pendidikan adalah suatu hal yang sangat penting dan dibutuhkan bagi setiap manusia, karena pendidikan dapat berperan dalam mengembangkan potensi yang ada di dalam diri setiap manusia, serta pendidikan juga sangat dibutuhkan oleh suatu bangsa dan negara. Salah satu faktor maju atau mundurnya suatu bangsa dapat ditentukan oleh kualitas pendidikan dan kualitas generasi bangsa itu sendiri (Fauzi, Suparno, & Taufik, 2021). Hal tersebut sejalan dengan Undang-Undang Republik Indonesia No. 2 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menghidupkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa dapat mengembangkan potensi yang dimiliki untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang nantinya akan diperlukan dirinya dan masyarakat, bangsa dan negara” (Marita Sari, 2019). Melalui pendidikan berbagai aspek kehidupan dikembangkan dengan proses pembelajaran.

Pendidikan sekolah dasar adalah pendidikan awal dari anak untuk mengembangkan pengetahuan (Muhroji & Yusrina, 2018 dalam Krismadika, 2020). Pendidikan dasar merupakan *crucial site of practice* karena pada masa ini anak membentuk hubungan pertama dengan sekolah dan proses pembelajaran formal (Comber, 2003 dalam Roche, 2015 dalam Nurjannah, Aprilliya, & Mustajin, 2020). Pembelajaran dipandang sebagai langkah dalam membantu anak masuk ke sebuah proses belajar dengan adanya interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Siregar, 2018). Penekanan pembelajaran yang efektif berfokus pada pemberdayaan siswa secara aktif dengan maksud sebagai suatu proses perubahan siswa dalam kognitif, afektif dan psikomotorik dari hasil pengalaman belajar yang didapat hingga siswa mampu memainkan peranannya dalam kehidupan yang akan datang dengan berbagai pengetahuan, sikap maupun keterampilan yang telah diberikan menjadi lebih bermakna (Yusuf, 2017). Hal tersebut sejalan dengan pembelajaran yang diterapkan pada abad 21 yang menuntut pembelajaran berpusat pada siswa. Tujuan yang ingin dicapai tidak sekedar hasil belajar, namun pada proses pembelajaran yang dialami siswa untuk memperoleh pengetahuan dan meningkatkan kompetensi diri (Nyeneng, Suana, & Maulina, 2018).

Kendatipun pembelajaran diharuskan berpusat pada siswa, namun masih ditemukan tantangan dalam prosesnya. Salah satu tantangan tersebut yaitu dengan menempatkan siswa sebagai botol kosong yang harus diisi (Freire, 1999 dalam Siyamta, 2013). Hal tersebut dibuktikan dengan pemberian materi pelajaran yang dilakukan saat proses pembelajaran di kelas yang menempatkan siswa sebagai botol kosong ketika datang ke sekolah belum mengetahui materi yang akan dipelajari sehingga dapat mempengaruhi proses maupun hasil belajar dengan keberagaman kemampuan siswa dalam memahami suatu materi pelajaran. Selain itu, waktu pembelajaran sebagian besar siswa gunakan untuk menerima dan memahami materi pelajaran yang disampaikan sehingga waktu untuk kegiatan pembelajaran berpusat pada siswa menjadi lebih sedikit.

Kesenjangan keberagaman kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran dan pengalokasian waktu pembelajaran yang berbuat pada siswa menjadi sebuah permasalahan yang harus diselesaikan dan dicari solusinya. Oleh karena itu, salah satu solusi yang ditawarkan adalah melalui pembelajaran berbasis *flipped classroom*.

*Flipped classroom* dipandang sebagai pembelajaran dengan penyampaian materi pelajaran melalui video pembelajaran sebelum pembelajaran tatap muka di kelas dimulai, pembelajaran tatap muka di kelas dihabiskan dengan interaksi dan diskusi dengan siswa (Handayani, Pardimin, & Wijayanto, 2021). Menurut Bergmann & Sams (2015) *flipped classroom* adalah apa yang secara tradisional dilakukan di kelas sekarang dilakukan di rumah, sementara apa yang secara tradisional dilakukan sebagai pekerjaan rumah kini diselesaikan di kelas. Dengan menggunakan *flipped classroom* pembelajaran tidak terbatas oleh waktu pembelajaran terjadwal dan ruang belajar fisik (Nuryadin, Muharram, & Guntara, 2021). Guru memiliki kemudahan memperdalam materi dengan berbagai kegiatan pembelajaran yang berpusat pada siswa di luar maupun di kelas.

Bagian penting dari proses pembelajaran yaitu desain pembelajaran. Karena desain pembelajaran menurut Saiful Sagala (2005, dalam Rusyani, n.d.) adalah pengembangan secara sistematis dari spesifikasi pembelajaran yang menggunakan teori-teori pembelajaran untuk menjamin kualitas pembelajaran. Desain pembelajaran dibuktikan dengan adanya perangkat pembelajaran sebagai perlengkapan untuk melaksanakan proses yang memungkinkan guru dan siswa melakukan kegiatan pembelajaran (Prasetyo, 2011).

Berdasarkan uraian di atas, artikel ini mendeskripsikan kajian terkait desain pembelajaran berbasis *flipped classroom* yang telah dikembangkan melalui pengkajian terhadap hasil penelitian yang dipublikasikan. Hasil kajian ini dapat dimanfaatkan sebagai acuan dalam melakukan pengembangan desain pembelajaran berbasis *flipped classroom* untuk jenjang sekolah dasar di masa yang akan datang.

**2. Metode**

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian studi literatur (*literature study*). Penelitian studi literatur dipandang sebagai penelitian yang dilakukan hanya berdasarkan atas karya tulis ilmiah (Melfianora, n.d). Studi literatur pada penelitian ini memuat serangkaian aktivitas yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca, mencatat, dan mengelola data penelitian secara objektif, sistematis, analitis, dan kritis tentang desain pembelajaran berbasis *flipped classroom* (Putri, Bramasta, & Hawanti, S, 2020).

Pada studi literatur ini sumber data yang dikumpulkan dan dianalisis berasal dari data sekunder berupa hasil-hasil penelitian dari artikel yang relevan dengan pengembangan desain pembelajaran berbasis *flipped classroom* yang dipublikasikan. Kata kunci pencarian yang digunakan adalah “pengembangan desain pembelajaran berbasis *flipped classroom*” dan “pengembangan perangkat pembelajaran berbasis *flipped classroom*” untuk memperoleh artikel yang relevan. Setelah melakukan pencarian diperoleh 5 artikel ilmiah yang membahas mengenai pengembangan desain pembelajaran berbasis *flipped classroom* pada berbagai jenjang pendidikan.

Artikel yang termasuk dalam kriteria akan digunakan untuk dianalisa. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis isi (*content analysis*). Analisis data dilakukan dengan menganalisis hasil penelitian dengan melihat hasil penelitian dari yang paling mutakhir dan berangsur mundur ke tahun yang lebih lama. Selanjutnya peneliti membaca hasil setiap penelitian dan mencatat bagian-bagian penting yang relevan dengan permasalahan penelitian.

**3. Hasil dan Diskusi**

Berdasarkan hasil pencarian artikel ditemukan 5 artikel terkait desain pembelajaran berbasis *flipped classroom*. Di bawah ini merupakan tabel yang berisi ringkasan 5 studi terkait desain pembelajaran.

**Tabel 1. Ringkasan Studi Penelitian**

<b>Desain Pembelajaran Berbasis Flipped Classroom</b>			
<b>No</b>	<b>Studi</b>	<b>Metodologi</b>	<b>Produk</b>
1.	Ardila, A., Marzal, J., & Siburian, J (2021)	Model Penelitian Plomp	<ul style="list-style-type: none"> <li>• RPP</li> <li>• Video Pembelajaran</li> <li>• LKS</li> </ul>
2.	Handayani, L., Pardimin, & Wijayanto, Z (2021)	Model Pengembangan 3D	<ul style="list-style-type: none"> <li>• RPP</li> <li>• LKPD</li> </ul>
3.	Nyeneng, I. D. P., Suana, W., & Maulina, H (2018)	Model Pengembangan ADDIE	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Silabus Pembelajaran</li> <li>• RPP</li> <li>• LKPD</li> <li>• Video Pembelajaran</li> </ul>
4.	Sihaloho, Y. E. M., Suana, W., & Suyatna, A (2017)	Model Pengembangan ADDIE	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Silabus Pembelajaran</li> <li>• RPP</li> <li>• LKPD untuk pembelajaran di kelas</li> <li>• Video Pembelajaran,</li> <li>• LKPD Pendamping Video</li> </ul>
5.	Apriyanti, Y., Nyeneng, I. D. P., & Suana, W (2017)	Model Pengembangan ADDIE	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Silabus Pembelajaran</li> <li>• RPP</li> <li>• LKPD</li> <li>• Video Pembelajaran</li> </ul>

Berdasarkan temuan penelitian pada tabel 1, terdapat beberapa model pengembangan yang dipakai diantaranya model penelitian Plomp, 3D dan ADDIE. Dari beberapa model pengembangan tersebut secara garis besar memiliki maksud yang serupa pada tahapan pengembangannya meskipun bahasa yang digunakan berbeda. Berikut ini tahapan pengembangan desain pembelajaran berbasis *flipped classroom*:

## 1) Tahap Analisis

### a. Analisis Kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan dilakukan di awal penelitian untuk mencari informasi agar masalah yang sedang diteliti memiliki kedudukan yang jelas (Arikunto, 2013). Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengumpulkan informasi bahwa diperlukan adanya pengembangan perangkat pembelajaran berbasis *flipped classroom* (Sihaloho, Suana, & Suyatna, 2017). Informasi dikumpulkan dengan cara wawancara bersama guru, observasi proses pembelajaran di kelas, dan penyebaran angket kepada siswa.

Permasalahan yang muncul dari lima hasil penelitian ini beragam. Permasalahan terjadi belum adanya kesiapan siswa untuk belajar aktif di kelas karena siswa belum mempersiapkan diri belajar di rumah (Ardila, Marzal, & Siburian, 2021). Kesulitan siswa dalam memahami materi dan mengerjakan latihan soal karena penjelasan yang guru berikan terlalu cepat (Sihaloho, Suana, & Suyatna, 2017). Terciptanya situasi membosankan dan rasa malas karena media pembelajaran yang digunakan hanya berupa buku paket (Apriyanti, Nyeneng, & Suana, 2017).

Berdasarkan berbagai permasalahan tersebut, dibutuhkan suatu strategi yang dapat membantu siswa belajar dengan aktif di sekolah maupun di luar sekolah berupa penyediaan perangkat pembelajaran berbasis *flipped classroom*.

### b. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kesesuaian materi dengan kompetensi yang diharapkan, kecakupan materi untuk mencapai tujuan pembelajaran, dan ketepatan urutan dari materi yang ada (Ardila, Marzal, & Siburian, 2021). Hasil analisis kurikulum digunakan sebagai landasan dalam merumuskan indikator pencapaian kompetensi dalam mengembangkan perangkat pembelajaran berbasis *flipped classroom*.

### c. Analisis Konsep

Analisis konsep dilakukan untuk menentukan materi pada perangkat pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan. Analisis konsep dilakukan dengan mengidentifikasi konsep-konsep yang terdapat pada materi pelajaran, merinci, membuat batasan, dan kemudian menyusunnya secara sistematis. Kegiatan ini dilakukan dengan cara menganalisis buku pelajaran dan berdiskusi dengan guru yang lebih memahami materi apa yang dibutuhkan oleh siswa.

## 2) Tahap Perancangan

Setelah dilakukan tahap analisis, langkah selanjutnya yaitu merancang desain pembelajaran yang akan dikembangkan. Berdasarkan temuan pada tabel 1 bahwa desain pembelajaran yang dikembangkan meliputi silabus, RPP, LKPD untuk pembelajaran di kelas, video pembelajaran, dan LKPD pendamping video.

Perancangan silabus dan RPP disesuaikan dengan kurikulum yang digunakan. Pada hasil temuan menggunakan kurikulum 2013 sehingga format silabus dan RPP disesuaikan dengan kurikulum 2013. Adapun kerangka RPP yang dirancang sebagai berikut (Handayani, Pardimin, & Wijayanto, 2021):

Kerangka RPP
Identitas Pelajaran
Kompetensi Inti
Kompetensi Dasar dan Indikator
Tujuan Pembelajaran
Karakteristik Peserta Didik yang Diharapkan
Materi Pembelajaran
Metode Pembelajaran
Media, Alat dan Sumber Belajar
Langkah-Langkah Pembelajaran
Lembar Penilaian

**Gambar 1. Kerangka RPP**

LKPD dirancang menjadi dua macam yaitu LKPD untuk pembelajaran di kelas dan LKPD pendamping video pada pembelajaran berbasis *flipped classroom* (Sihaloho, Suana, & Suyatna, 2017). Format LKPD untuk pembelajaran di kelas meliputi: 1) Bagian pembuka berisi cover, kata pengantar, daftar isi, KI, KD, indikator, dan tujuan pembelajaran. 2) Bagian isi meliputi kegiatan-kegiatan yang mendukung pembelajaran aktif siswa. 3) Bagian akhir meliputi daftar pustaka dan cover belakang LKPD. Adapun format LKPD pendamping video meliputi: 1) Bagian awal berisi cover dan petunjuk pembelajaran. 2) Bagian isi meliputi tujuan pembelajaran, petunjuk khusus dalam melakukan percobaan sederhana secara mandiri, soal-soal sederhana, dan kolom kosong untuk mencatat. Adapun hasil rancangan LKPD dengan format yang berbeda dan lebih sederhana meliputi cover, kompetensi dasar, kegiatan belajar di rumah, soal latihan mandiri, kegiatan belajar di kelas, dan soal latihan diskusi (Handayani, Pardimin, & Wijayanto, 2021).

Video pembelajaran dirancang menjadi tiga bagian, yaitu: 1) Bagian awal berisi pembukaan video dan identitas penyusun. 2) Bagian isi meliputi materi, percobaan sederhana, dan contoh soal dengan penyelesaiannya. 3) Bagian akhir berisi kata-kata motivasi, ajakan membuat rangkuman serta penutupan video (Apriyanti, Nyeneng, & Suana, 2017).

**3) Tahap Pengembangan**

Tahap selanjutnya yaitu mengembangkan desain pembelajaran berbasis *flipped classroom* sesuai dengan perancangan yang telah dilakukan. Setelah produk selesai dikembangkan, kemudian dilakukan validasi ahli untuk memvalidasi produk yang dihasilkan. Hasil validasi ahli desain pembelajaran berbasis *flipped classroom* sebagai berikut:

**Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Desain Pembelajaran Berbasis *Flipped Classroom***

No	Studi	Perangkat Pembelajaran	Rerata	Kriteria
1.	Ardila, A., Marzal, J., & Siburian, J (2021)	RPP	3,41	Sangat Valid
		LKPD	3,17	Valid
		Video Pembelajaran	3,4	Sangat Valid
2.	Handayani, L., Pardimin, & Wijayanto, Z (2021)	RPP	4,52	Sangat Valid
		LKPD	4,61	Sangat Valid
3.	Nyeneng, I. D. P., Suana, W., & Maulina, H (2018)	Silabus Pembelajaran	3,84	Sangat Valid
		RPP	3,84	Sangat Valid
		LKPD	3,49	Sangat Valid

		Video Pembelajaran	3,43	Sangat Valid
4.	Sihaloho, Y. E. M., Suana, W., & Suyatna, A (2017)	Silabus Pembelajaran	3,67	Sangat Valid
		RPP	3,88	Sangat Valid
		LKPD untuk pembelajaran di kelas	3,47	Sangat Valid
		Video Pembelajaran	3,58	Sangat Valid
		LKPD Pendamping Video	3,49	Sangat Valid
5.	Apriyanti, Y., Nyeneng, I. D. P., & Suana, W (2017)	Silabus Pembelajaran	4,00	Sangat Valid
		RPP	3,80	Sangat Valid
		LKPD	3,5	Sangat Valid
		Video Pembelajaran	3,27	Sangat Valid

Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa desain pembelajaran berbasis *flipped classroom* yang telah dikembangkan sangat valid. Selanjutnya dilakukan uji praktisi dari beberapa penelitian untuk menguji kelayakan produk yang melibatkan guru, sebagai berikut:

**Tabel 3. Hasil Uji Praktisi Desain Pembelajaran Berbasis *Flipped Classroom***

No	Studi	Praktisi	Rerata	Kriteria
1.	Nyeneng, I. D. P., Suana, W., & Maulina, H (2018)	Guru 1	3,76	Sangat Valid
		Guru 2	3,56	Sangat Valid
		Guru 3	3,23	Sangat Valid
		Guru 4	3,34	Sangat Valid
2.	Sihaloho, Y. E. M., Suana, W., & Suyatna, A (2017)	Guru 1	3,76	Sangat Valid
		Guru 2	3,56	Sangat Valid
3.	Apriyanti, Y., Nyeneng, I. D. P., & Suana, W (2017)	Guru 1	3,23	Valid
		Guru 2	3,34	Sangat Valid

Hasil uji praktisi terhadap produk desain pembelajaran berbasis *flipped classroom* menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memiliki kualitas sangat valid. Kemudian beberapa penelitian melakukan uji 1-1 yang melibatkan beberapa siswa untuk mengetahui kemenarikan, kemudahan, dan kemanfaatan produk pengembangan sebagai berikut:

**Tabel 4. Hasil Uji Praktisi Desain Pembelajaran Berbasis *Flipped Classroom***

No	Studi	Aspek Penilaian	Rerata	Kualitas
1.	Nyeneng, I. D. P., Suana, W., &	Kemenarikan	3,36	Sangat menarik
		Kemudahan	3,30	Sangat mudah

	Maulina, H (2018)	Kemanfaatan	3,46	Sangat bermanfaat
2.	Sihaloho, Y. E. M., Suana, W., & Suyatna, A (2017)	Kemenarikan	3,47	Sangat menarik
		Kemudahan	3,32	Sangat mudah
		Kemanfaatan	3,70	Sangat bermanfaat
3.	Apriyanti, Y., Nyeneng, I. D. P., & Suana, W (2017)	Kemenarikan	3,26	Sangat menarik
		Kemudahan	3,28	Sangat mudah
		Kemanfaatan	3,22	Sangat bermanfaat

Berdasarkan uji 1-1 menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan sangat menarik, mudah, dan bermanfaat untuk digunakan dalam pembelajaran. Dari hasil validasi ahli, uji praktisi dan uji 1-1 terhadap pengembangan produk desain pembelajaran berbasis *flipped classroom* diperoleh kelayakan penggunaannya dalam pembelajaran. Namun hal tersebut tidak lepas dari saran perbaikan yang diberikan oleh para ahli, guru maupun siswa yang terlibat dalam pengujian kelayakan produk. Sehingga para tahap pengembangan ini tidak hanya dilakukan satu kali langsung layak digunakan, namun adanya perbaikan produk dengan harapan dapat dipertanggungjawabkan kelayakannya ketika produk tersebut digunakan.

**4. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, diperoleh simpulan bahwa secara garis besar terdapat tiga tahapan penting dalam mengembangkan desain pembelajaran berbasis *flipped classroom* dari tahap analisis, tahap perancangan, hingga tahap pengembangan. Dari 5 penelitian telah dihasilkan perangkat pembelajaran untuk mendukung pembelajaran berbasis *flipped classroom* meliputi silabus, RPP, LKPD untuk pembelajaran di kelas, video pembelajaran, dan LKPD pendamping video. Setiap produk yang dikembangkan telah melalui uji validasi dan beberapa produk melakukan uji praktisi dan uji 1-1 yang menunjukkan kelayakan produk dengan berbagai saran perbaikan dari pihak yang terlibat.

**5. Referensi**

Apriyanti, Y., Nyeneng, I. D. P., & Suana, W. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Flipped Classroom Pada Materi Gerakan Harmonis. 69–79.

Ardila, A., Marzal, J., & Siburian, J. (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Trigonometri Model *Flipped Classroom* untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa. *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(03), 66–77.

Bergmann, J., & Sams, A. (2015). *Flipped learning for elementary instruction* (Vol. 5). International Society for Technology in Education.

Evi, Y., Sihaloho, M., Suana, W., & Suyatna, A. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran *Flipped Classroom* pada Materi Impuls dan Momentum. *Jurnal EduMatSains*, 2(1), 55–71.

Fauzi, F. R., Suparno, & Taufik, M. (2021). Analisis Penerapan Pembelajaran Tematik Oleh Guru di SDN Sempu 2 Kota Serang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(1), 53–66.

Handayani, L., Pardimin, & Wijayanto, Z. (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis *Flipped Classroom* pada Sekolah Menengah Pertama. *UNION: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 9(3), 341–352.

Krismadika, A. P. (2020). *Implementasi Pembelajaran Jarak Jauh Selama Pandemi Covid-19 Di SD IT Al-Huda Wonogiri*. Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Marita Sari, D. (2019). Pendidikan Islam Dalam Sistem Pendidikan Nasional. *At Tuots: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 144–169. <https://doi.org/10.51468/jpi.v1i2.13>.

Melfianora. (n.d.). Penulisan Karya Tulis Ilmiah Dengan Studi Literatur. 1–3.

- Nurjannah, A., Apriliya, S., & Mustajin, A. (2020). Perencanaan pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional sebagai Afiriasi Literasi Budaya di SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 4(1), 47–55.
- Nuryadin, A., Muharram, M. R. W., & Guntara, R. G. (2021). Penggunaan Model Flipped Classroom Berbantuan Digital Tools untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Sekolah Dasar pada Masa Pandemi COVID-19. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 4(3), 348–361. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/collase/article/view/7110>
- Nyeneng, I. D. P., Suana, W., & Maulina, H. (2018). PENGEMBANGAN PERANGKAT FLIPPED CLASSROOM PADA MATA PELAJARAN FISIKA. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(2), 159–174.
- Prasetyo, Z. K. (2013). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Sains Terpadu untuk Meningkatkan Kognitif, Keterampilan Proses, Kreativitas, serta Menerapkan Konsep Ilmiah Siswa SMP. *Workshop*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Putri, F. A., Bramasta, D., Hawanti, S., & Purwokerto, U. M. (2020). KRITIS SISWA DALAM PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MODEL. 6(2), 605–610.
- Rusyani, E. (n.d.). Desain Pembelajaran. Diambil dari: [http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR.\\_PEND.\\_LUAR\\_BIASA/19570\\_5101985031-ENDANG\\_RUSYANI/DESAIN\\_PEMBELAJARAN.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PEND._LUAR_BIASA/19570_5101985031-ENDANG_RUSYANI/DESAIN_PEMBELAJARAN.pdf)
- Savitri, O., & Meilana, S. F. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Flipped Classroom Terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*. 6(4), 7242–7249.
- Siregar, N. (2018). Belajar dan Pembelajaran. Akademik.Uhn.Ac.Id, 1–212.
- Siyamta. (2013). *Desain Pembelajaran Mata Kuliah Administrasi Jaringan Program Studi SI Teknik Informatika Joint Program Vedic Malang Model Dick and Carey*. Diambil dari [https://www.academia.edu/download/33011845/01\\_yamta\\_desain\\_pembelajaran\\_admin\\_server\\_menurut\\_model\\_dick\\_and\\_carey\\_ok.pdf](https://www.academia.edu/download/33011845/01_yamta_desain_pembelajaran_admin_server_menurut_model_dick_and_carey_ok.pdf)
- Yusuf, B. B. (2017). Konsep Dan Indikator Pembelajaran Efektif. *Jurnal Kajian Pembelajaran dan Keilmuan*, Vol. 1, hal. 13–20