

APPLICATION OF FLIPPED CLASSROOM LEARNING MODEL BASED ON TASK EXO OLO USING STORY ARTICULATE MEDIA

by Ali Umar Dani

Submission date: 02-Oct-2021 10:55AM (UTC+0700)

Submission ID: 1663114876

File name: New.Template.2021.Indonesia.docx (64.41K)

Word count: 2848

Character count: 18380

APPLICATION OF FLIPPED CLASSROOM LEARNING MODEL BASED ON TASK EXO OLO USING STORY ARTICULATE MEDIA

Ali Umar Dani¹, Nur Fajriati²

DOI:

Info Artikel

Keywords:
Flipped Classroom
Exo Olo Task
Articulate Storyline

Kata kunci:
Flipped Classroom
Exo Olo Task
Articulate Storyline

Abstract

29

This study aims to determine the learning outcomes of students who are taught using the Flipped Classroom model based on Exo Olo Task with Articulate Storyline media. The design of this research is the Nonequivalent Control Group design. The test instrument used is multiple choice questions. Conclusions were drawn based on the results of data processing and analysis using t-test and two-way ANOVA with SPSS 24.0. Based on the results of the analysis and discussion, in this study it was concluded that the Flipped Classroom learning model based on Exo Olo Task assisted by Articulate Storyline was effective compared to the Direct Instruction learning model for class VIII students of SMP Negeri 4 Malunda.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar fisika peserta didik yang diajar dengan pembelajaran Flipped Classroom berbasis Exo Olo Task dengan media Articulate Storyline. Desain penelitian ini adalah Nonequivalent Control Group Design. Instrumen tes yang digunakan adalah soal pilihan ganda. Kesimpulan diambil berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data menggunakan uji-T dan two-way anova dengan SPSS 24.0. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, dalam penelitian ini diperoleh kesimpulan bahwa model pembelajaran Flipped Classroom berbasis Exo Olo Task berbantuan media Articulate Storyline efektif dibandingkan dengan model pembelajaran Direct Instruction pada kelas VIII SMP Negeri 4 Malunda.

PENDAHULUAN

10

Pendidikan di abad 21 menuntut peserta didik untuk memiliki keterampilan, pengetahuan dan kemampuan di bidang teknologi, media dan informasi, keterampilan belajar dan kemampuan inovasi, serta keterampilan hidup dan karir. Hal ini menjadikan pendidikan semakin penting, untuk memastikan bahwa siswa memiliki keterampilan ini (Wijaya et al., 2016).

Pendidikan pada intinya lebih mengutamakan aktivitas transfer ilmu atau proses belajar mengajar ataupun pembelajaran. Agar proses pembelajaran memiliki kondisi yang kreatif, aktif dan dapat meningkatkan kemampuan peserta didik, maka pembelajaran harus mampu menjadikan peserta didik dapat belajar, berpikir serta mencari informasi (Diani et al., 2018).

Kemampuan peserta didik dapat tercermin dalam realisasi hasil belajar. Pada dasarnya, hasil belajar dapat digunakan untuk melihat sejauhmana pencapaian peserta didik dalam materi pembelajaran dan membandingkan tingkat keterampilan siswa satu sama lain. Tentunya hal ini akan

¹ Pendidikan Fisika, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Alauddin Makassar, Indonesia

² Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Alauddin Makassar, Indonesia

Volume;issue;month;year

Received date month year; Received in revised form date month year; Accepted date month year; Available online date month year

This is an open access article under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

menjadi landasan bagi siswa untuk melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi. Bagi pendidik, hasil belajar dapat digunakan untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran (Rafiqah & Dani, n.d.).

Observasi awal peneliti di lapangan, terdapat permasalahan pada hasil belajar fisika peserta didik, khususnya peserta didik kelas VIII SMPN 4 Malunda. Prestasi belajar fisika peserta didik masih di bawah standar ketuntasan minimal yang ditetapkan dari kriteria ketuntasan minimal (KKM), hal ini menunjukkan sebagian peserta didik hasil belajarnya masih di bawah standar.

Untuk menyikapi permasalahan diatas maka di perlukan suatu model atau metode yang tepat dalam proses pembelajaran baik itu metode di kombinasikan dengan model ataupun model di kombinasikan dengan suatu media yang dapat menunjang proses pembelajaran dalam kelas. Salah satu yang model pembelajaran yang ditawarkan oleh peneliti yaitu model pembelajaran Flipped Classroom berbasis Exo Olo Task berbantuan media Articulate Storyline.

Flipped classroom sendiri merupakan model yang dalam proses belajar mengajar tidak seperti pada umumnya. serta dapat bermanfaat untuk semua mata pelajaran, dimana peserta didik mempelajari materi pelajaran di rumah sebelum kelas dimulai dan kegiatan belajar mengajar di kelas berupa mengerjakan tugas, dan pemecahan masalah yang belum dipahami sehingga dapat berkonsultasi langsung dengan teman dan pendidik sehingga dapat lebih mengefisienkan waktu dan pembelajaran di kelas dapat lebih efektif dan aktif (Green et al., 2016).

Model ini telah digunakan dalam beberapa penelitian, diantaranya yang dilakukan Ujang Supiandi dengan judul penelitian “Penerapan Model Pembelajaran Flipped Classroom Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Pada Materi Larutan Penyangga” diperoleh hasil penelitian yang menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang dicapai mahasiswa setelah mengeksplorasi materi secara optimal di luar jam tatap muka dengan bantuan video pembelajaran serta dibantu dengan media pembelajaran berbasis Instagram (Supiandi, 2018).

Dalam Permendikbud Tahun 2016 No. 21, disebutkan bahwa Standar Kompetensi Lulusan yang ditetapkan berbasis pada Kompetensi Abad 21. Untuk tingkat sekolah menengah, diantara kompetensi abad 21 yang dimaksud adalah keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif dan solutif. Untuk mencapai kompetensi tersebut, dibutuhkan model pembelajaran yang tepat. Salah satu model yang dapat digunakan yaitu Exo Olo Task.

Model Pembelajaran Exo – Olo Task dikembangkan dalam Disertasi Nofrion, untuk mengembangkan keterampilan berpikir tinggi peserta didik melalui penataan aktivitas belajar dan kolaborasi yang dipicu oleh dua jenis soal yaitu Exo Task dan Olo Task. Manfaat dari diterapkannya model pembelajaran ini yaitu dapat mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi peserta didik dan juga meningkatkan kualitas aktivitas belajar peserta didik (Nofrion, 2019).

Dari penelitian yang dilakukan oleh Disah Nurul Fahira dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Exo Olo Task untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik pada Materi Elastisitas Zat Padat” diperoleh hasil penelitian menunjukkan bahwa keterlaksanaan model pembelajaran Exo Olo Task berlangsung sangat baik dan terdapat peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik setelah diterapkannya model pembelajaran Exo Olo Task (Fariha, 2020).

Selain dengan penerapan model pembelajaran yang tepat dibutuhkan pula media pembelajaran yang tepat untuk menunjang pembelajaran. Salah satunya yaitu Articulate Storyline. Penggunaan Articulate Storyline sebagai pelengkap pembelajaran pembelajaran itu sendiri diharapkan dapat mempermudah peserta didik merangkum segala sesuatu yang ada pada materi dan dapat merangsang pikiran, perasaan, menyalurkan pesan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik (Safira et al., 2021).

Penelitian yang dilakukan Khairiman Iman Syabri dan Elfizon dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Software Articulate Storyline pada Pembelajaran Dasar Listrik Elektronika” menunjukkan pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan software Articulate Storyline dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan (Syabri & Elfizon, 2020).

KAJIAN TEORI

Dalam Permendikbud No. 21 Tahun 2016, standar kemampuan kelulusan didasarkan pada kemampuan abad ke-21. Pada tingkat sekolah menengah, di antara kemampuan abad ke-21, adalah kemampuan menalar, kemampuan mengolah, efektif kreatif, produktif, kritis, mandiri, berkolaborasi, berkomunikasi dan menyajikan solusi. Untuk mencapai kemampuan tersebut diperlukan model pembelajaran yang tepat, dan salah satunya dapat digunakan model pembelajaran Blended Learning. Salah satu model pembelajaran Blended Learning yang dapat diterapkan adalah Flipped Classroom.

Model pembelajaran Flipped Classroom ini merupakan salah satu model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran. Menurut Graham B. Johnson Flipped Classroom merupakan model yang meminimalisir jumlah instruksi secara langsung akan tetapi memaksimalkan interaksi satu-satu. Proses pembelajaran dalam penerapan model ini dimana peserta didik mempelajari materi pelajaran dari video pembelajaran di rumah sebelum kegiatan belajar mengajar di kelas dimulai dan kegiatan belajar di kelas berupa pengerjaan tugas dan pembahasan materi yang belum dipahami (Johnson, 2013).

Model pembelajaran ini merupakan alternatif yang memberikan ruang gerak yang cukup dapat digunakan agar peserta didik dalam meningkatkan dan mengembangkan potensi serta keterampilan yang mereka miliki. Konsep model pembelajaran ini ada dasarnya adalah ketika pembelajaran biasa dilakukan di kelas dilakukan oleh peserta didik di rumah, dan pekerjaan rumah yang biasanya diselesaikan di rumah dikerjakan di sekolah.

Kelebihan dalam model pembelajaran Flipped Classroom (Bergmann & Sams, 2012) adalah :

- Peserta didik dapat mengulang-ulang video pembelajaran hingga benar-benar paham akan materi.
- Pendidik dapat memastikan bahwa setiap peserta didik telah memahami konsep-konsep dari materi yang disampaikan sebelum pindah ke materi selanjutnya.
- Peserta didik dapat dengan mudah mempelajari kembali video pembelajaran setiap saat, terutama bagi peserta didik yang tidak hadir.
- Terjalin komunikasi yang baik antara pendidik dan peserta didik.
- Efisien, karena peserta didik diminta mempelajari materi tersebut di rumah terlebih dahulu dan di kelas dapat lebih berfokus pada kesulitan dan kemampuan nya memecahkan masalah.

Model Pembelajaran Exo Olo Task adalah pengembangan dari model pembelajaran kolaboratif pada pembelajaran Geografi yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berpikir tinggi peserta didik melalui penataan aktivitas belajar dan kolaborasi yang dipicu oleh dua jenis soal yaitu Exo Task dan Olo Task. Model pembelajaran ini terdiri dari empat sintaks yaitu, 1) penguatan konsep (Strengthening Concept), 2) paket soal C1 – C3 atau (Exo Task), 3) paket soal C4 – C6 atau Olo Task dan 4) refleksi proses pembelajaran.

Tujuan Model Pembelajaran Exo Olo Task ini adalah:

- Mengembangkan aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran baik aktivitas belajar dasar (basic learning activity) maupun aktivitas belajar lanjut (advance learning activity).
- Memfasilitas peserta didik untuk belajar secara individu, berpasangan dan berkelompok dalam rangka mengembangkan nilai-nilai dan sikap sosial diantara mereka.
- Memberi ruang kepada peserta didik untuk berinteraksi dan berkolaborasi untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran secara bersama dan berkelanjutan.
- Melatih kemampuan pendidik dalam merancang soal LOTS, MOTS dan HOTS.
- Mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi peserta didik

Keunggulan Model Pembelajaran EXO OLO TASK adalah sebagai berikut (Nofrion, 2019):

- Dikembangkan atas dasar teori belajar konstruktivistik dan pembelajaran kolaboratif yang relevan dengan kerangka pembelajaran Abad 21 dan IP- 2CSS serta sesuai dengan pembelajaran Kurikulum 2013.
- Memiliki sintak atau langkah-langkah pembelajaran yang sederhana dan mudah dipahami pendidik dan peserta didik.

- c. Mengembangkan dialog, interaksi dan kolaborasi dalam bentuk saling peduli.
- d. Melatih peserta didik untuk mengasah keterampilan berpikir tingkat tinggi (Higher Order Thinking Skills/HOTS) dan memiliki strategi kognitif.
- e. Mengembangkan karakter positif di kalangan peserta didik seperti jujur, tanggung jawab, percaya diri dan disiplin serta saling peduli dan saling mempercayai.

Dari arti kata, media merupakan bentuk jamak dari medium, yang berarti perantara atau pengantar komunikasi. Menurut AEC, media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan dalam proses penyampaian informasi. Dalam arti luas, media adalah segala cara yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari pengirim kepada penerima yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat dan perhatian peserta didik, sehingga proses pengajaran dapat berlangsung.

Jika media menyampaikan pesan atau informasi yang ditujukan untuk pembelajaran atau untuk tujuan pembelajaran, maka media tersebut disebut media pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses belajar mengajar, dan juga membantu memperjelas makna dari informasi yang disampaikan, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan benar dan sempurna.

Articulate Storyline merupakan perangkat lunak buatan Global Incorporation yang dapat digunakan untuk memproduksi sebuah media pembelajaran interaktif. Output yang dapat dihasilkan dari Articulate Storyline beragam, mulai dari format untuk penggunaan iOS, android, dan PC (Rivers, 2015).

Articulate Storyline dapat meningkatkan semangat peserta didik untuk mengikuti pembelajaran, karena media pembelajaran ini memberikan pengalaman belajar yang menarik dan lebih kondusif. Dengan menggunakan media pembelajaran Articulate Storyline, peserta didik dapat memahami materi dengan sangat jelas karena di dalamnya terdapat materi yang dikemas dalam bentuk teks, gambar, animasi, audio, dan video. Oleh karena itu sangat cocok sebagai alat bantu Flipped Classroom, karena dapat membantu peserta didik belajar di rumah melalui alur cerita yang jelas.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan desain penelitian "Pretest Posttest Nonequivalent Control Group Design". Metode pengumpulan data dilakukan dengan memberikan lembar tes hasil belajar berupa soal pilihan ganda berjumlah 20 nomor. Tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan.

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Malung dari kelas VIII A sampai kelas VIII D dengan jumlah keseluruhan 112 orang. Yang terdiri dari 2 sampel yaitu kelas VIII C sebagai kelas eksperimen dan VIII D sebagai kelas kontrol.

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu lembar observasi peserta didik dan guru, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), kuisioner angket respon peserta didik, lembar soal pilihan ganda gerak dan gaya.

Data yang didapatkan diperoleh dari skor jawaban tes pilihan ganda materi gerak dan gaya untuk hasil belajar. Kemudian data tersebut dianalisis dengan analisis deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, uji efektivitas hasil belajar dan analisis inferensial uji t-2 sampel independent (Arikunto, 2021).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan uji t 2 sampel independen diperoleh t-hitung sebesar 4,663 sedangkan nilai ttabel sebesar 1,701. Dengan demikian terlihat bahwa t-hitung > ttabel. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal tersebut menunjukkan

bahwa hasil belajar fisika peserta didik yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran Flipped Classroom berbasis Exo Olo Task berbantuan media Articulate Storyline berbeda dengan hasil belajar fisika peserta didik yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran Direct Instruction.

Tabel 1: Perhitungan Uji N-Gain Score Hasil Belajar.

No	Kelas Eksperimen <i>N-Gain</i> <i>Score</i>	Kelas Kontrol <i>N-Gain</i> <i>Score</i>
1	0,69	0,21
2	0,90	0,23
3	0,82	0,25
4	0,69	0,47
5	0,50	0,50
6	0,54	0,40
7	0,56	0,53
9	0,67	0,31
10	0,43	0,42
11	0,80	0,60
12	0,67	0,46
13	0,75	0,27
14	0,67	0,38
15	0,77	0,33
Rata-Rata	0,66	0,39
Min	0,43	0,21
Max	0,9	0,6

Berdasarkan hasil perhitungan uji N-gain Score diatas menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-gain Score untuk kelas eksperimen (penggunaan model pembelajaran Flipped Classroom berbasis Exo Olo Task berbantuan media Articulate Storyline) adalah sebesar 0,66 dalam tabel tafsiran efektifitas menurut Hake, R.R, 1999 termasuk dalam kategori sedang. Dengan nilai N-gain score minimal 0,43 dan maksimal 0,9. Sementara untuk rata-rata N-gain score untuk kelas kontrol (penggunaan model pembelajaran Direct Instruction) adalah sebesar 0,39 termasuk dalam kategori sedang. Dengan nilai N-gain score minimal 0,21 dan maksimal 0,6.

Nilai hasil belajar fisika peserta didik yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran Flipped Classroom berbasis Exo Olo Task berbantuan media Articulate Storyline maupun yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran Direct Instruction memiliki perbedaan yang signifikan. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil analisis pada statistik uji inferensial khususnya uji independent separated varian, yang menunjukkan bahwa nilai thitung > ttabel dimana thitung sebesar 4,663 sedangkan nilai ttabel sebesar 2,160 yang berarti bahwa Ho ditolak dan H1 diterima. Sehingga terdapat perbedaan hasil belajar fisika peserta didik yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran Flipped Classroom berbasis Exo Olo Task berbantuan media Articulate Storyline dan peserta didik yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran Direct Instruction.

Dari penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan yakni dengan penerapan model pembelajaran Flipped Classroom berbasis Exo Olo Task berbantuan media Articulate Storyline, selain melatih kemampuan berfikir tingkat tinggi peserta didik, juga mengembangkan dialog, interaksi dan kolaborasi dalam bentuk saling peduli antar peserta didik, serta mengembangkan karakter positif di kalangan peserta didik seperti jujur, tanggung jawab, percaya diri dan disiplin serta saling peduli dan saling mempercayai. Dengan hal tersebut hasil belajar fisika peserta didik dapat meningkat.

Hasil yang diperoleh sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Khairiman Iman Syabri dan Elfizon yang menyatakan bahwa penggunaan media Articulate Storyline dalam pembelajaran sangatlah praktis dan valid. Hal ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Sinta Ayu Damayanti, dkk menunjukkan adanya peningkatan signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif dengan menerapkan model Flipped Classroom baik itu dikolaborasikan dengan Problem Based Learning dan juga pembelajaran tradisional. Serta penelitian yang dilakukan oleh Disah Nurul Fahirah yang menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berfikir tingkat tinggi peserta didik setelah penerapan model pembelajaran Exo Olo Task.

KESIMPULAN

Terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar fisika antara peserta didik yang diajar dengan menggunakan menggunakan model pembelajaran Flipped Classroom berbasis Exo Olo Task berbantuan media Articulate Storyline dan peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran Direct Instruction kelas VIII SMP Negeri 4 Malunda. Berdasarkan tabel uji independent sample t-test pada Sig. (2-tailed) yang terdapat pada equal variances assumed diperoleh nilai sebesar 0,000. Nilai Sig. tersebut lebih kecil dari pada 0,05 (sig. < 0,05).

Dari hasil uji efektivitas dengan N-Gain Score diperoleh rata-rata nilai sebesar 0,66 dengan tafsiran kategori sedang, artinya model pembelajaran *Flipped Classroom* berbasis *Exo Olo Task* berbantuan media *Articulate Storyline* efektif dibandingkan dengan model pembelajaran Direct Instruction pada kelas VIII SMP Negeri 4 Malunda.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. (2021). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*. Bumi Aksara.

Bergmann, J., & Sams, A. (2012). *Flip your classroom: Reach every student in every class every day*. International society for technology in education.

Diani, R., Julia, O. N., & Rahayu, M. (2018). Efektivitas Model RMS (Reading, Mind Mapping and Sharing) Terhadap Concept Mapping Skill Peserta Didik. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 1(1), 41–48.

Fariha, D. N. (2020). *Penerapan model pembelajaran Exo Olo Task untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik pada materi Elastisitas zat padat*. UIN Sunan Gunung Djati Bandung.

Green, L. S., Banas, J. R., & Perkins, R. A. (2016). *The flipped college classroom: Conceptualized and re-conceptualized*. Springer.

Johnson, G. B. (2013). *Student perceptions of the flipped classroom*. University of British Columbia.

Nofrion, N. (2019). *Pengembangan Model Pembelajaran EXO OLO TASK untuk Mengembangkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa pada Pembelajaran Geografi*. Universitas Negeri Padang.

Rafiqah, R., & Dani, A. U. (n.d.). PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN FLIPPED LEARNING BERBASIS INKUIRI DALAM MATA KULIAH FISIKA DASAR. *JPF (Jurnal Pendidikan Fisika) Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar*, 9(1), 43–68.

Rivers, D. (2015). *Up and running with articulate storyline 2*. lynda. com.

Safira, A. D., Sarifah, I., & Sekaringtyas, T. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WEB ARTICULATE STORYLINE PADA PEMBELAJARAN IPA DI KELAS V SEKOLAH DASAR. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 237–253.

Supiandi, U. (2018). *Penerapan model pembelajaran Flipped Classroom untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi pada materi larutan penyangga*. UIN Sunan Gunung Djati

Bandung.

30

Syabri, K. I., & Elfizon, E. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Software Articulate Storyline pada Pembelajaran Dasar Listrik Elektronika. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 1(1), 95–99.

3

Wijaya, E. Y., Sudjimat, D. A., Nyoto, A., & Malang, U. N. (2016). Transformasi pendidikan abad 21 sebagai tuntutan pengembangan sumber daya manusia di era global. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1(26), 263–278.

APPLICATION OF FLIPPED CLASSROOM LEARNING MODEL BASED ON TASK EXO OLO USING STORY ARTICULATE MEDIA

ORIGINALITY REPORT

23%
SIMILARITY INDEX

21%
INTERNET SOURCES

16%
PUBLICATIONS

15%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

- | | | |
|---|--|-----|
| 1 | Yenni Hasnah, Pirman Ginting, Selamat Husni Hasibuan. "Implementing AMETTA (Active, Joyful, and Unstressed) in Increasing Learning Activity and Outcomes", AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan, 2021
Publication | 1 % |
| 2 | id.portalgaruda.org
Internet Source | 1 % |
| 3 | ejournal.umm.ac.id
Internet Source | 1 % |
| 4 | e-journal.uniflor.ac.id
Internet Source | 1 % |
| 5 | ejournal.radenintan.ac.id
Internet Source | 1 % |
| 6 | journal.stkipsingkawang.ac.id
Internet Source | 1 % |
| 7 | repository.unp.ac.id
Internet Source | 1 % |

8	123dok.com Internet Source	1 %
9	journal.uin-alauddin.ac.id Internet Source	1 %
10	www.uinjkt.ac.id Internet Source	1 %
11	jurnal.fkip.uns.ac.id Internet Source	1 %
12	text-id.123dok.com Internet Source	1 %
13	journal.uny.ac.id Internet Source	1 %
14	repository.ummat.ac.id Internet Source	1 %
15	www.coursehero.com Internet Source	1 %
16	Submitted to Universitas Brawijaya Student Paper	1 %
17	Submitted to Wawasan Open University Student Paper	1 %
18	www.journaltoes.ac.uk Internet Source	1 %
19	Submitted to The University of Manchester Student Paper	1 %

20

Submitted to UIN Raden Intan Lampung

Student Paper

1 %

21

arifharianto.wordpress.com

Internet Source

1 %

22

core.ac.uk

Internet Source

1 %

23

econference.stkip-pgri-sumbar.ac.id

Internet Source

1 %

24

Trisno Trisno, Yusuf Kendek, Marungkil Pasaribu. "Pengaruh Model Pembelajaran Training Inquiry Terhadap Hasil Belajar Pada Pokok Bahasan Kalor Siswa SMP Negeri 9 Palu", JPFT (Jurnal Pendidikan Fisika Tadulako Online), 2014

Publication

1 %

25

jurnal.unimed.ac.id

Internet Source

1 %

26

Submitted to Universitas Negeri Makassar

Student Paper

1 %

27

Wa Ode Hasriani, Muhammad Anas, La Sahara. "Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Pictorial Riddle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif dan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik pada Materi Pokok Elastisitas dan Hukum

1 %

Hooke Kelas XI IPA2 SMA Negeri 1 Loghia", Jurnal Penelitian Pendidikan Fisika, 2020

Publication

28

edoc.pub

Internet Source

1 %

29

ejournal.unesa.ac.id

Internet Source

1 %

30

jpte.ppj.unp.ac.id

Internet Source

1 %

31

litapdimas.kemenag.go.id

Internet Source

1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On