

## **Pengaruh Model Pembelajaran *Flipped Classroom* Dengan Menggunakan Media Interaktif Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Ips Pada Mata Pelajaran Ekonomi**

**Qurratul Aini<sup>1</sup>, Susilawati<sup>2</sup>**

<sup>12</sup>Prodi Pendidikan Ekonomi FISE Universitas Hamzanwadi  
Email: [aqurratul77@gmail.com](mailto:aqurratul77@gmail.com) , [mb.susilawati@gmail.com](mailto:mb.susilawati@gmail.com)

Received: 27 November, 2022; Accepted: 31 Desember 2022; Published: 31 Desember, 2022

### **Abstrak**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan metode kuantitatif . Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas X IPS. Yang terdiri dari kelas X IPS A, X IPS B, X IPS C. sedangkan yang digunakan sebagai sampel adalah kelas X IPS A sebagai kelas eksperimen dan kelas X IPS B sebagai kelas control. Untuk uji perasyarat data dilakukan dengan uji normalitas data dengan uji Kolmogorov – smirnov dan uji homogenitas data dengan uji levene statistic, sedangkan uji hipotesis menggunakan uji statistic parametrik. Pada kelas eksperimen nilai tertinggi sebesar 95 dan nilai terendahnya sebesar 76 dengan rata-rata post-test sebesar 82,03 dan standar deviasinya sebesar 5,245. Sedangkan pada kelas control nilai tertinggi sebesar 90 dan nilai terendahnya 60 dengan nilai rata-rata post-test sebesar 76,13 dan standar deviasinya sebesar 7,074. Untuk hasil uji hipotesis untuk hasil belajar untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai signifikansi (2- tailend) pada t-tes for Equality of Means sebesar  $0,000 < 0,05$  artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  di terima. Artinya Penggunaan Model Pembelajaran *Flipped Classroom* Dengan Menggunakan Media Interaktif Video Berpengaruh Positif Dan Signifikan Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS Pada Mata Pelajaran Ekonomi SMA 1 Suela.

***Kata kunci: Model Pembelajaran, Flipped Classroom, Media Interaktif Video dan Hasil Belajar Siswa***

### **Abstract**

The type of research used is experimental research. The population in this study were all students of class X IPS. Which consists of class X IPS A, X IPS B, X IPS C. While the sample used is class X IPS A as the experimental class and class X IPS B as the control class. To test the data prerequisites, the data normality test was carried out with the Kolmogorov - Smirnov test and the homogeneity test of the data was carried out by the Levene statistic test, while the hypothesis test used the parametric statistical test. In the experimental class, the highest score was 95 and the lowest score was 76 with a post-test average of 82.03 and a standard deviation of 5.245. Meanwhile, in the control class, the

highest score was 90 and the lowest score was 60 with an average post-test score of 76.13 and a standard deviation of 7.074. For the results of hypothesis testing for learning outcomes for the experimental class and control class, the significance value (2-tailed) on the t-test for Equality of Means is  $0.000 < 0.05$ , meaning  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. This means that the use of the Flipped Classroom Learning Model by Using Video Interactive Media has a Positive and Significant Effect on the Learning Outcomes of Class X Social Studies Students in Economics Subjects at SMAN 1 Suela.

**Keywords:** Flipped Classroom Learning Model; Student Learning Outcomes; Video Interactive Media

## **PENDAHULUAN**

Di Nusa Tenggara Barat (NTB) pendidikan sangat tidak lagi asing bagi suatu daerah karena pendidikan sangat penting bagi masyarakat setempat dengan adanya pendidikan kita bisa merubah perilaku seseorang menjadi lebih baik, sehingga masyarakat sangat mengutamakan pendidikan sebagai alternatif untuk meningkatkan mutu atau pengetahuan yang sangat membantu perkembangan bagi masyarakat setempat. (Nurmisda, 2021) menjelaskan bahwa arti sederhana dari kata pendidikan selalu dimaknai sebagai upaya yang dilakukan oleh manusia untuk meningkatkan atau menumbuhkan individualitasnya sesuai dengan tatanan budaya dan norma yang ada dimasyarakat. Dalam proses perkembangannya, istilah “pendidikan” atau “pedagogi” diartikan sebagai petunjuk atau pertolongan yang sengaja diberikan oleh orang dewasa kepada anak di bawah umur untuk menjadikannya dewasa. Pendidikan adalah sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar (Redaksi, 2020).

Khususnya Di Kecamatan Suela Kabupaten Lombok Timur, sudah tidak asing lagi bagi mereka mengenai pendidikan walupun tempatnya di katakan desa yang baru berkembang khususnya di sektor bidang pertanian dalam pengolahan tembakau, padi dan sayur mayur selaian itu, mereka juga tidak lupa dengan pendidikan yang lebih utama karena mereka memiliki tingkat motivasi yang sangat kuat dan tinggi yaitu dengan bersekolah tujuannya agar bisa meraih cita-cita dan berguna bagi masyarakat sekitar. Terutama di Desa Suela tidak ada lagi mereka yang berpikiran bahwa pendidikan adalah suatu profesi yang tidak menguntungkan. Bahkan mereka sangat mengutamakan yang namanya sekolah karena sekolah adalah kewajiban setiap

seseorang untuk menuntut ilmu agar bisa menjadi masyarakat yang maju dan pintar dalam dunia pendidikan maupun lainnya. Maka dari mereka sangat teliti dalam memilih Sekolah yang baik untuk mereka sehingga banyak dari mereka memilih Sekolah yang maju salah satunya Di SMAN 1 Suela yang letaknya di Desa Suela Kecamatan Suela sangat mudah di jumpai atau di temui oleh masyarakat setempat. Di SMAN 1 Suela di katakan salah satu sekolah yang maju dan berprestasi dan bersaing secara global selain maju Di SMAN 1 Suela sudah tidak di ragukan lagi siswa mengenai prestasi belajar mereka karena mereka mempunyai fasilitas yang lengkap serta guru yang profesional dalam mendidik siswa.

Dengan demikian untuk memenuhi tujuan dari definisi pendidikan tersebut diperlukan proses pembelajaran. Istilah pembelajaran berhubungan erat dengan pengertian belajar dan mengajar. Belajar adalah upaya dan berusaha untuk memperoleh kepandaian (Zakky, 2020). Sedangkan mengajar adalah meliputi segala hal yang guru lakukan di dalam kelas yang pada dasarnya mengatakan apa yang dilakukan guru agar proses belajar mengajar berjalan dengan lancar, bermoral dan membuat siswa merasa nyaman merupakan bagian dari aktivitas mengajar, jugasecara khusus mencoba dan berusaha untuk mengimplementasikan kurikulum dalam kelas Sebagian besar dari apa yang kita ketahui tentang mengajar adalah berasal dari pengalaman mengajar (Agus Winarti, 2015).

Menurut (Ridwan, 2016) teori kognitivisme pembelajaran terjadi dengan mengaktifkan indra siswa agar memperoleh pemahaman. Dalam mengaktifkan seseorang guru harus menggunakan media atau alat bantu, lingkungan yang kondusif, dan berbagai metode/model pembelajaran, sehingga dapat mengembangkan potensi yang dimiliki oleh siswa yaitu dengan mengubah proses pembelajaran menjadi student center. Dengan mengubah proses pembelajaran menjadi student center dapat membuat pembelajaran lebih aktif dan melibatkan peserta didik dalam aktivitas fisik atau melibatkan siswa secara mental dan berfikir. Namun kenyataanya, proses pembelajaran disekolah masih berpusat pada guru, seperti hasil penelitian dan wawancara salah satu guru mata pelajaran ekonomi di SMAN 1 Suela , dalam proses pembelajaran di kelas guru masih menggunakan metode ceramah, pemberian tugas, dan Tanya jawab. Sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran dan siswa hanya

menrima informasi dari gurut tanpa menganalisa lebih lanjut dan ketika guru memberikan persoalan dan pekerjaan, siswa menjawabnya kurang bervariasi. Selain itu, siswa meminta guru terlebih dahulu untuk memberikan contoh agar siswa dapat mengerjakan persoalan atau pekerjaan tersebut. Hal ini menyebabkan kurangnya kemampuan siswa dalam memecahkan masalah, menganalisa masalah dan menyampaikan pendapat ketika dalam menjawab permasalahan yang diberikan guru pada saat proses pembelajaran sehingga nilai hasil belajar siswa masih dibawah KKM yang diterapkan di sekolah. Penyebab rendahnya hasil belajar kelas kontrol nilai siswa masih ada di bawah KKM dikarenakan model pembelajaran yang di gunakan oleh guru masih belum tepat untuk mengatasi permasalahan di saat proses pemebelajaran. Berbeda dengan kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *flipped classroom* dengan menggunakan media interaktif video dapat meningkatkan hasil belajar. Selaian itu model pembelajaran *flipped classroom* merupakan salah satu model memusatkan pembelajaran ke siswa (*student center*), dan model pembelajaran yang memanfaatkan perkembangan informasi dan teknologi (TIK). Dengan adanya model pembelajaran *flipped classroom* dengan menggunakan media interaktif video sangat cocok diterapkan Di SMA N 1 Suela karena dapat meningkatkan hasil belajar, selain itu dapat meningkatkan pemahaman siswa melalui video pembelajaran . oleh sebab itu *Flipped classroom* merupakan satu pendekatan yang memindahkan transfer informasi keluar dari ruang kelas dan asimilasi informasi kedalam ruang kelas ini memungkinkan untuk melatih peserta didik aktif dan partisipatif dalam pemebelajaran dikelas. Dengan kata lain, kelas terbalik adalah sebuah metode dan strategi pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk belajar lebih dominan dan lebih aktif.

Di SMAN 1 Suela mempunyai sarana dan prasarana yang menunjang dalam proses belajar mengajar berupa Laboraturium Komputer, Perpustakaan dan Ruang Pembelajaran Multimedia. Sarana dan prasarana tersebut belum sepenuhnya menunjang hasil belajar siswa sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Karena siswa sangat terbatas dalam interkasi sama guru dikarenakan keterbatasan waktu dengan siswa, sehingga pemahaman siswa terhadap materi sangat kurang dan motivasi siswa menurun dalam proses belajar mengajar. Khususnya di Mata Pelajaran Ekonomi merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki tingkat kesukaran tinggi di mata siswa. Pelajaran Ekonomi masih dianggap sebagai pelajaran yang sulit. Sehingga

motivasi siswa untuk belajar Ekonomi masih sangat rendah. Untuk mengubah anggapan tersebut guru Ekonomi khususnya dituntut untuk lebih aktif, kreatif, dan inovatif sehingga tujuan pendidikan yang ingin dicapai dapat berhasil secara optimal karena guru mempunyai peran utama dalam proses pembelajaran. Memudahkan pembelajaran bagi siswa adalah tugas utama guru, guru tidak saja dituntut untuk membuat suasana pembelajaran menjadi nyaman dan menarik, tetapi juga harus mampu menciptakan model pembelajaran yang sesuai dengan keadaan siswa dan memberikan ruang bagi siswa untuk berkreaitivitas dan terlibat secara aktif sepanjang proses pembelajaran. Sehingga aspek kognitif, apektif dan psikomotorik siswa pun dapat berkembang maksimal secara bersamaan.

## **METODE**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen (*experimental reseach*), dengan metode kuantitatif. Penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tentu terhadap yang lain dalam kondisi yang dikendalikan (Ilmiyah & Sumbawati, 2021). Adapun instrument yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu tes hasil belajar (Hadidi & Setiawan, 2021). Merupakan serentetan pertanyaan, lembar kerja, atau sejenisnya yang dapat digunakan untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, bakat, dan kemampuan dari subjek penelitian. Lembar penelitian berupa tes ini berisi soal-soal tes yang terdiri atas butir-butir soal (Sandu siyoto, 2015). Tes Hasil belajar diberikan setelah proses belajar mengajar berlangsung dan digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa dilihat daya serap siswa tentang materi pembelajaran yang diberikan dan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru dengan menerapkan model pembelajaran flipped classroom di kelas eksperimen dan untuk kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Dalam penelitian ini juga menggunakan uji persyaratan analisis yaitu pertama menggunakan uji normalitas data. Uji Normalitas adalah uji yang didapatkan dari sebaran data untuk mengetahui apakah data tersebut memiliki distribusi normal (Sahid Raharjo, 2021). Untuk uji normalitas data dengan melihat nilai di *Komogorov-Smirnov*

yang akan dilakukan dengan bantuan program SPSS 16.0. Dalam hal ini berlaku ketentuan bahwa  $H_0$  ditolak apabila nilai signifikansi (Sig) < 0,05 berarti distribusi sampel tidak normal.  $H_a$  di terima apabila nilai signifikansi (Sig) > 0,05 berarti sampel berdistribusi normal. Kedua uji Homogenitas adalah pengujian sama tidaknya variansi dua buah distribusi atau lebih (Hidayat, 2013). Kriteria pengujian hipotesis adalah jika nilai signifikansi > 0,05 maka  $H_0$  diterima (varian sama), sedangkan jika nilai signifikansi < 0,05 maka  $H_0$  di tolak (varian berbeda). Ketiga Uji hipotesis, pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji statistic parametrik, yaitu *Independen Samples Test*. Uji ini digunakan untuk mengambil keputusan apakah hipotesis diterima atau ditolak. Pengolahan dilakukan menggunakan SPSS 22.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada dasarnya pelaksanaan kegiatan belajar mengajar oleh peneliti baik di kelas eksperimen maupun di kelas control tidak jauh berbeda, karena model pembelajaran yang digunakan sama-sama menuntut siswa untuk belajar aktif. Hasil ini disebabkan karena peran guru sebagai fasilitator. Pada saat observasi peneliti melihat siswa yang kurang berintraksi dalam belajar untuk kelas kontrol, siswa hanya duduk dan mendengarkan apa kata gurunya siswa takut bertanya pada guru atau pada teman kelasnya sendiri. Berbeda dengan kelas eksperimen siswanya lebih aktif karena model pembelajaran yang digunakan tidak membosankan karena media yang digunakan dalam menyampaikan materi adalah video sehingga siswa, mudah memahami apa yang disampaikan oleh guru dan proses belajar mengajar menjadi lebih aktif dan tidak membosankan.

### 1. Kelas Kontrol

Pada kelas kontrol peneliti melakukan proses belajar mengajar dengan dua kali pertemuan dan setiap satu kali pertemuan terdiri dari dua jam pelajaran dan sisa waktu digunakan untuk pengambilan post-test. Dimana pada kelas kontrol ini materi disampaikan tentang Konsep Dasar Ilmu Ekonomi, dengan media LKS. Dalam proses kegiatan pembelajaran dengan media LKS langkah pertama yang dilakukan

Guru adalah menyebutkan indicator/ menyampaikan tujuan, guru memberikan kerangka pelajaran yaitu kegiatan pendahuluan untuk mengetahui pengetahuan awal yang telah dimiliki siswa, menyampaikan tujuan pembelajaran. Kemudian Guru menyajikan materi pelajaran tentang Konsep Dasar Ilmu Ekonomi dan menjelaskan ulang hal yang dianggap sulit atau kurang dimengerti oleh siswa dan siswa diberikan kesempatan untuk bertanya tentang penjelasan yang disampaikan oleh guru. Setelah guru selesai menjelaskan, guru bertanya pada siswa tentang materi pokok yang sudah dibahas. Tahap akhir guru mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik kepada siswa. Ketika proses belajar mengajar berlangsung mengikuti pelajaran dengan biasa-biasa saja. Hal ini disebabkan karena siswa tidak aktif dalam proses belajar mengajar dan sumber utama penyampaian pelajaran masih berfokus pada guru sehingga sifat aktifnya siswa masih kurang dan siswa belum memahami konsep pelajaran karena cenderung menghafal materi yang disampaikan guru dan juga masing-masing siswa punya pegangan (LKS) jadi siswa hanya mendengar dan fokus pada LKS tanpa mau bertanya. Sehingga guru saja yang aktif dan siswa bersifat pasif. Setelah melakukan penelitian didapatkan nilai post-test tertinggi 90, nilai terendah 60, dan nilai rata-ratanya 76,13.

## 2. Kelas Eksperimen

Pada kelas eksperimen peneliti melakukan proses belajar mengajar dengan dua kali pertemuan untuk menyampaikan materi dan satu kali pertemuan digunakan untuk memberikan post-test. Pada kelas eksperimen satu kali pertemuan terdiri dari dua jam pelajaran, dimana pada kelas eksperimen ini materi disampaikan dengan model pembelajaran flipped classroom dengan menggunakan media interaktif video di tuntut siswa untuk aktif dalam proses belajar mengajar, Dengan menggunakan model pembelajaran flipped classroom dengan menggunakan media interaktif video, siswa lebih aktif dalam proses belajar mengajar. Hal ini ditandai dengan perhatian siswa terhadap pembelajaran meningkat, siswa sering bertanya, siswa sudah dapat mengungkapkan gagasan (ide-ide) sendiri dan tidak takut bertanya dan ditertawakan oleh temannya. Dalam model pembelajaran flipped classroom dengan menggunakan media interaktif video langkah pertama yang dilakukan saat memulai belajar yaitu berdo'a terlebih dahulu, kemudian guru mengecek daftar hadir siswa setelah itu guru memberikan materi berupa video pembelajaran dengan materi konsep dasar ilmu

ekonomi agar proses belajar mengajar lebih aktif dan tidak membosankan bagi siswa, setelah itu guru menyuruh siswa untuk memahami video yang sudah di share lewat google classroom, kemudian guru menanyakan kepada siswa materi mana yang belum di pahami oleh siswa agar bisa didiskusikan secara bersama-sama dan guru memberikan umpan balik kepada siswa yaitu memberikan pertanyaan berupa post-test untuk mengasah seberapa jauh pemahaman materi yang sudah di sampaikan oleh guru agar proses belajar mengajar lebih aktif dan tidak membosankan bagi siswa karena video pembelajaran ini dapat membantu mengembangkan vocal dalam berbicara siswa dan membantu siswa untuk mengembangkan potensi diri siswa dalam mengeksperisikan gagasan-gagasan dan pemahaman siswa terhadap materi yang di sampaikan. Sehingga kesempatan untuk mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan berkemonikasi menjadi lebih baik dan meningkat. Dengan demikian proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan berujung pada hasil belajar siswa yang meningkat. Karena model pembelajaran Flipped Classroom memanfaatkan media pembelajaran yang dapat diakses secara online yang mampu mendukung materi pembelajaran siswa. Model ini bukan hanya sekedar belajar menggunakan video pembelajaran, tetapi lebih menekankan bagaimana memanfaatkan waktu di kelas agar pembelajaran lebih bermutu dan dapat meningkatkan pengetahuan serta kemampuan berpikir siswa interaktif video dapat mengmbangkan proses belajar bermakna yang akan mempengaruhi pemahaman dan daya ingatan siswa. Setelah melakukan penelitian didapatkan nilai post-test tertinggi 95, nilai tertendah 76, dan nilai rata-ratanya 82,03.

Dari hasil perhitungan uji normalitas bahwa data hasil belajar siswa pada materi konsep ilmu dasar ekonomi pada kelas eksperimen dan kelas control adalah berdistribusi normal. Hal ini dibuktikan dengan hasil taraf signifiansi yang diperoleh sebesar  $0,151 > 0,05$ , sehingga dapat dikatan berdistribusi normal. Sedangkan untuk uji homogenitas normalitas bahwa data hasil belajar siswa pada materi konsep ilmu dasar ekonomi pada kelas eksperimen dan kelas control adalah berdistribusi homogen. Hal ini dibuktikan dengan hasil nilai traf signifikansi sebesar  $0,212 > 0,05$  sehingga dapat dikatakan berdistribusi homogen. Berdasarkan hasil uji hipotesis untuk hasil belajar untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan materi konsep dasar ilmu ekonomi diperoleh nilai signifikansi (2- tailed) pada t-tes for Equality of Means sebesar

0,000<0,05. Dengan demikian, hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan Hipotesis Alternatif ( $H_a$ ) diterima. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan model pembelajaran flipped classroom dengan media interaktif video jauh lebih bagus dibandingkan model pembelajaran konvensional karena dengan model pembelajaran flipped classroom hasil belajar siswa dapat meningkat dan memahami materi yang sudah dipelajari lebih lama, karena siswa mencari dan menemukan inti dari pembelajaran yang disampaikan oleh guru secara mandiri, dapat dibuktikan dengan penggunaan model pembelajaran flipped classroom dengan media interaktif video pada saat post-test hasil belajar siswa diperoleh nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 76 dengan rata-rata 82,03 untuk kelas eksperimen. Sedangkan untuk kelas kontrol hasil belajar siswa di peroleh nilai tertinggi 90, nilai terendah 60, dan nilai rata-ratanya 76,13. Dengan demikian model pembelajaran flipped classroom dengan menggunakan media interaktif video mempengaruhi hasil belajar siswa yang jauh lebih meningkat dibandingkan model pembelajaran konvensional.

Tabel : 1  
Deskripsi data Hasil Pre-test kelas eksperimen dan kontrol

Kelas	Jumlah	Nilai tertinggi	Nilai terendah	Rata-rata
Eksperimen	32	95	76	82,03
kontrol	32	90	60	76,13

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMAN 1 Suela yang menggunakan model pembelajaran *flipped classroom* dengan menggunakan media interaktif video dapat disimpulkan bahwa, penggunaan model pembelajaran *flipped classroom* dengan menggunakan media interaktif video berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa, dimana nilai signifikansi (2- tailed) pada t-test for Equality of Means sebesar 0,000<0,05. Dengan demikian, hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan Hipotesis Alternatif ( $H_a$ ) diterima

Dengan ini membuktikan bahwa penggunaan model pembelajaran flipped classroom dengan media interaktif video jauh lebih bagus dibandingkan model pembelajaran konvensional karena dengan model pembelajaran flipped classroom hasil

belajar siswa dapat meningkat dan memahami materi yang sudah dipelajari lebih lama, karena siswa mencari dan menemukan inti dari pembelajaran yang disampaikan oleh guru secara mandiri, dapat dibuktikan dengan penggunaan model pembelajaran flipped classroom dengan media interaktif video pada saat post-test hasil belajar siswa diperoleh nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 76 dengan rata-rata 82,03 untuk kelas eksperimen. Sedangkan untuk kelas kontrol hasil belajar siswa di peroleh nilai tertinggi 90, nilai terendah 60, dan nilai rata-ratanya 76,13. Dengan demikian model pembelajaran flipped classroom dengan menggunakan media interaktif video mempengaruhi hasil belajar siswa yang jauh lebih meningkat dibandingkan model pembelajaran konvensional.

## DAFTAR RUJUKAN

- Agus Winarti. (2015). Pendidikan Orang Dewasa. In *Syria Studies* (Vol. 7, Issue 1).
- Hadidi, H., & Setiawan, B. (2021). Penerapan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Google Sites Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *J-PiMat : Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2). <https://doi.org/10.31932/j-pimat.v3i2.1395>
- Hidayat, A. (2013). Penjelasan Lengkap Uji Homogenitas. In *Statistikian*.
- Ilmiyah, N. H., & Sumbawati, M. S. (2021). Pengaruh Media Kahoot dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal of Information Engineering and Educational Technology*, 3(1). <https://doi.org/10.26740/jieet.v3n1.p46-50>
- Redaksi. (2020). *PENDIDIKAN ADALAH SUATU PROSES*. Gheroy.Com.
- Sahid Raharjo. (2021). *Cara Uji Normal Probability Plot dalam Model Regresi dengan SPSS*. Spssindonesia.Com.
- Zakky. (2020). Pengertian Belajar Menurut Para Ahli dan Secara Umum. *Zona Referensi Ilmu Pengetahuan Umum*.