



## **Analisis Kebutuhan Aplikasi *M-Learning (Flipped Learning & Podcasting)* Pada Mata Kuliah Kewirausahaan Olahraga**

### ***Need Analysis Of M-Learning Application (Flipped Learning & Podcasting) In Sports Entrepreneurship Course***

Prisca Widiawati<sup>1</sup>, Yulingga Nanda Hanief<sup>2</sup>, Kurniati Rahayuni<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Malang, Indonesia

email: [prisca.widiawati.fik@um.ac.id](mailto:prisca.widiawati.fik@um.ac.id)<sup>1</sup>, [yulingga.hanief.fik@um.ac.id](mailto:yulingga.hanief.fik@um.ac.id)<sup>2</sup>,

[kurniati.rahayuni.fik@um.ac.id](mailto:kurniati.rahayuni.fik@um.ac.id)<sup>3</sup>

 : <https://doi.org/10.20884/1.paju.2022.4.1.6560>

#### **Abstrak**

Menganalisis kebutuhan terhadap implementasi *flipped learning* dan *podcasting* merupakan salah satu cara yang tepat untuk mendesain model pengajaran yang sesuai keinginan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui analisis kebutuhan pengembangan produk *flipped learning* dan *podcasting* pada mata kuliah kewirausahaan di Jurusan PKO FIK UM tahun 2021. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif eksploratif dengan melibatkan 34 peserta didik Jurusan Pendidikan Keperawatan Olahraga Semester VII, Universitas Negeri Malang. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan instrumen dan observasi. Data diolah dengan cara mendeskripsikan dan menganalisis data sampai tahap penyimpulan. Hasil analisis data menunjukkan bahwa sebanyak 23 peserta didik setuju, 3 peserta didik memilih netral, dan 1 peserta didik memilih tidak setuju jika menggunakan metode pembelajaran menggunakan *flipped learning* dan *podcasting*. Kesimpulannya, metode pembelajaran menggunakan *flipped learning* dan *podcasting* yang dimuat pada spotify sangat diperlukan untuk dikembangkan dan diterapkan pada pengajaran mata kuliah kewirausahaan.

**Kata Kunci:** *Flipped Learning, Podcasting, Pendidikan, Kewirausahaan, Olahraga*

#### **Abstract**

*Analyzing the need for implementing flipped learning and podcasting is one of the right ways to design teaching models according to students' wishes so that learning objectives can be achieved. This study aims to analyze the need for developing flipped learning and podcasting products in the entrepreneurship course at the PKO FIK UM Department in 2021. The research method used is an*

Alamat Koresponden : Jl. Semarang No 5, Lowokwaru, Kota Malang, 65145, Provinsi Jawa Timur

Email : [yulingga.hanief.fik@um.ac.id](mailto:yulingga.hanief.fik@um.ac.id)



Jurnal Physical Activity Journal (PAJU) This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](#).

*exploratory, descriptive study involving 34 students of the VII Semester Sports Coaching Education Department, State University of Malang. Data collection techniques using instruments and observations. The data is processed by describing and analyzing the data to the conclusion stage. The results of data analysis showed that as many as 23 students agreed, three students chose neutral, and one student chose not to agree when using the learning method using flipped learning and podcasting. In conclusion, learning methods using flipped learning and podcasting that are published on Spotify are very necessary to be developed and applied to teaching entrepreneurship courses.*

**Keywords:** *Flipped Learning, Podcasting, Education, Entrepreneurship, Sport*

## PENDAHULUAN

Masa pandemi covid-19 yang dialami oleh sebagian besar negara sejak awal tahun 2020, khususnya negara Indonesia berdampak signifikan terhadap semua aspek kehidupan, salah satunya adalah bidang pendidikan. Pemerintah Indonesia melalui Surat Edaran No 4 Tahun 2020 mewajibkan pelaksanaan pembelajaran selama masa pandemi covid-19 dilakukan secara daring (dalam jaringan) atau *online*. Adanya pandemi yang membatasi mobilitas para peserta didik juga menuntut para pengajar melakukan pembaharuan sistem dan cara mengajar (Iriansyah, 2020).

Metode pembelajaran dengan menggunakan *Mobile Learning* (ML) memberikan solusi terhadap pembelajaran secara daring (Crompton & Burke, 2018). Pembelajaran Seluler (*mobile learning*) adalah istilah untuk menunjukkan pembelajaran yang melibatkan penggunaan perangkat seluler (Crompton, & Burke, 2018). Istilah ini sepenuhnya didefinisikan sebagai "belajar di berbagai konteks, melalui interaksi sosial dan konten, menggunakan perangkat elektronik pribadi" (Crompton, 2013). Beberapa *review* tentang *mobile learning* telah dilakukan selama sepuluh tahun terakhir. Masing-masing memberikan kontribusi informasi penting bagi para-alumni sarjana untuk lebih memahami penggunaan perangkat seluler dalam pengaturan pendidikan.

Pengembangan produk untuk media pembelajaran adalah hal yang sangat dibutuhkan oleh para peserta didik dalam pembelajaran, karena cara belajar tiap peserta didik yang berbeda, maka para pengajar dituntut untuk membuat banyak metode-metode belajar yang kreatif dan inovatif. Penelitian sebelumnya banyak yang telah mengembangkan metode belajar melalui ML, salah satunya adalah mengembangkan *autoplay* dan aplikasi lainnya sebagai model pengembangannya (Aznar-díaz & María-pilar, 2020; Tsitskari & Science, 2012), mengembangkan ML berbasis android (Crompton & Burke, 2018), dan

mengembangkan ML berbasis pendekatan kontekstual untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik (Ariyanto, Rahmawati, & Haris, 2020).

Dari pengembangan yang telah dilakukan oleh beberapa penelitian sebelumnya, belum ada yang memasukkan fitur *podcasting* yang dikolaborasikan dengan *flipped learning*, khususnya di Indonesia. Istilah *flipped learning* dalam bahasa ialah “membalik”, yaitu proses belajar yang mana guru menyampaikan materi terlebih dahulu dengan sumber belajar secara verbal, visual, dan lain sebagainya (Låg, 2019), kemudian guru melakukan pertemuan dengan peserta didik untuk merefleksikan kembali terkait materi yang telah diserahkan sebelumnya. Metode ini memberikan gambaran pada peserta didik untuk mengajukan pertanyaan pada saat kelas berlangsung (Capone, Caterina, & Mazza, 2017). Kelebihan dari *flipped learning* yaitu dapat mengembangkan bahan diskusi dan melatih berfikir kritis pada peserta didik, sebagai peran utama dalam pembelajaran secara aktif, kooperatif, dan dapat mengevaluasi diri sendiri lebih dalam (Akçay & Akçay, 2018; Hew & Lo, 2018).

Penggunaan dasar *podcasting* adalah pengguna mengunduh konten audio secara otomatis dari situs *web* atau *link* dalam format yang dapat didengarkan di komputer atau perangkat portabel seperti iPod, android, dan pemutar MP3 lainnya (Powell & Mason, 2013). Bentuk penggunaan ini membuat *podcasting* lebih populer di kalangan generasi milineal dan di atasnya dapat didengarkan kapan saja saat santai maupun saat sedang berkendara atau melakukan sesuatu. Karena *podcast* jika sudah terunduh di *mobile phone* bisa disesuaikan ritmenya sesuai dengan kebutuhan para pendengar. *Podcast* kini identik dengan generasi muda, mereka banyak mengunduh atau tertarik dengan materi secara audio, keuntungan metode pembelajaran dengan *podcast*, metode ini dapat membantu peserta didik mengejar ketinggalan kelas atau meninjau konsep dasar saat mempersiapkan ujian, atau dengan kata lain meningkatkan pemahaman secara individual (Julinar & Yusuf, 2019) (Julinar & Yusuf, 2019). Pengajar juga diuntungkan dengan minimnya pertanyaan-pertanyaan di luar kelas. Rekaman *audio online* dari konten kursus juga bisa membantu meningkatkan pemahaman mereka tentang materi, sehingga merasa lebih percaya diri dalam pembelajaran mereka, dan mengingat instruksi pengajar atau sumber. Peserta didik sering menggunakan *podcast* untuk mengevaluasi kemajuan mereka (Lee & Chan, 2007; Rockhill, Pastore, & Johnston, 2019a).

Hasil dari riset terdahulu menyebutkan efektifitas penggunaan metode *podcasting* salah satunya adalah termotivasinya peserta didik untuk mendengarkan *podcast* (Rockhill et al., 2019a). Pada *flipped learning*, efektif karena mendorong guru untuk lebih terstruktur dan terorganisir dengan lebih baik; untuk memikirkan implikasi berorientasi praktik dari informasi yang mereka berikan; dan oleh karena itu untuk menyusun latihan dan tugas bagi peserta didik yang lebih memungkinkan peserta didik untuk belajar sambil melakukan. Karena pengajar sudah mengorganisir materi dan kelas sebelum dimulai, jadi kelas akan lebih berorientasi pada peserta didik (Jensen, Kummer, & Godoy, 2015; Strelan, Osborn, & Palmer, 2020).

Penelitian sebelumnya terbatas pada implementasi *podcast* (Rockhill et al., 2019a), mengimplementasikan *flipped learning* saja tanpa kombinasi dengan *podcast* (Julinar & Yusuf, 2019), namun pada studi ini, peneliti mengkombinasikan antara *flipped learning* dan *podcasting* yang dimuat pada *spotify* dan *YouTube*. Hal inilah yang diharapkan akan menghasilkan model pembelajaran berpusat pada peserta didik dan sesuai dengan kebutuhan karakter peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui analisis kebutuhan pengembangan metode pembelajaran dengan *flipped learning* dan *podcasting* pada mata kuliah Kewirausahaan di Jurusan Pendidikan Keperawatan Olahraga, Universitas Negeri Malang. Pengembangan ini termasuk mengkolaborasi *mobile learning* dengan *flipped learning* dan *podcasting*. Penelitian ini memperbaharui *future* sehingga mempermudah bagi pengajar dan peserta didik dalam mengetahui dunia kewirausahaan olahraga di lapangan, tidak hanya sebatas mengajar dan melatih. Penelitian deskriptif ini diharapkan dapat menciptakan spesifikasi produk berupa pembelajaran berbasis *mobile learning* yang di dalamnya mendukung merdeka belajar, dengan materi-materi pembelajaran yang menyediakan *e-book* bergambar disertai *barcode* yang menghubungkan ke tautan video dan *podcast* dengan para CEO di bidang kewirausahaan olahraga, materi yang akan diambil sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Sebelum materi *podcasting* peserta didik belajar teori terlebih dahulu menggunakan sistem *flipped learning*, jadi semua materi yang ingin ditanyakan mendapat jawaban dari para *expertise*.

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif eksploratif. Subyek yang terlibat adalah mahasiswa Jurusan Pendidikan Keperawatan Olahraga, Universitas Negeri Malang

angkatan tahun 2017 berjumlah 34 mahasiswa yang telah mengikuti perkuliahan kewirausahaan olahraga. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan instrumen dan observasi. Kegiatan observasi yakni melakukan seleksi derajat untuk menentukan sebuah keputusan serta konklusi terhadap calon subyek yang sedang diamati, apakah subyek benar-benar telah mengikuti perkuliahan kewirausahaan olahraga atau belum (sebagai syarat untuk terlibat pada studi ini). Instrumen yang digunakan adalah angket yang dimuat dalam *google form*. Hasil uji reliabilitas diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,703 dan hasil uji validitas 10 butir pernyataan semuanya mendapat nilai *Sig. (2-tailed)* diatas 0,05 yang dinyatakan 10 butir pernyataan tersebut valid. Data diolah dengan cara mendeskripsikan dan menganalisis data sampai tahap penyimpulan.



**Gambar 1. Alur Analisis Kebutuhan**

## HASIL

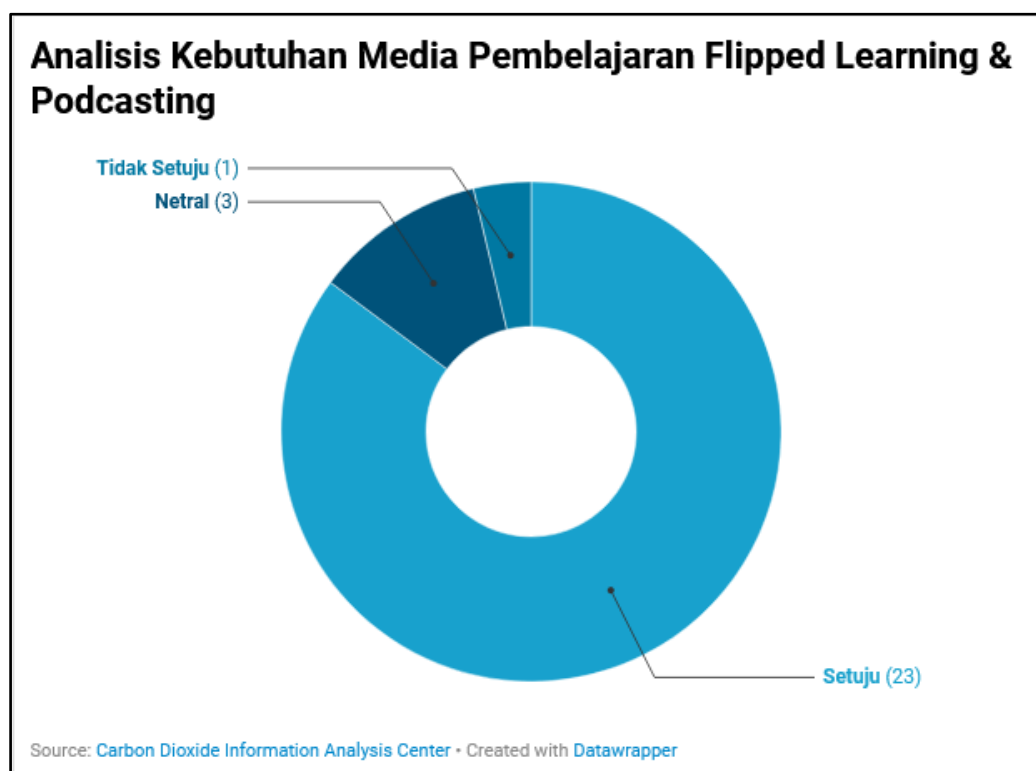
Instrumen yang telah dimuat pada *google form* selanjutnya disampaikan kepada 34 mahasiswa untuk mendapatkan respon. Hasil respon dapat ditunjukkan pada Tabel 2 berikut.

**Tabel 2. Hasil Responden**

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban	Jumlah yang Menjawab	Persentase
1	Mata kuliah kewirausahaan di bidang olahraga adalah mata kuliah yang sulit dipahami	Sangat setuju	3	9
		Setuju	6	18
		Netral	2	6
		Tidak Setuju	19	56
		Sangat Tidak Setuju	4	12
		Total	34	100
2	Sumber belajar materi mata kuliah kewirausahaan di bidang olahraga sangat sedikit	Sangat setuju	4	12
		Setuju	10	29
		Netral	2	6
		Tidak Setuju	16	47
		Sangat Tidak Setuju	2	6
		Total	34	100
3		Sangat setuju	3	9

		Setuju	7	21
		Netral	2	6
	Mata kuliah kewirausahaan sulit dipahami karena media pembelajaran yang minim	Tidak Setuju	20	59
		Sangat Tidak Setuju	2	6
		Total	34	100
		Sangat setuju	12	35
4	Materi perkuliahan kewirausahaan perlu didesain ke berbagai media	Setuju	20	59
		Netral	2	6
		Tidak Setuju	0	0
		Sangat Tidak Setuju	0	0
		Total	34	100
		Sangat setuju	13	38
5	Media audio, visual, maupun audio-visual merupakan media yang tepat untuk mempelajari materi kewirausahaan	Setuju	18	53
		Netral	2	6
		Tidak Setuju	1	3
		Sangat Tidak Setuju	0	0
		Total	34	100
6	Saya belum pernah mengetahui apa itu flipped learning	Tahu	16	47
		Tidak Tahu	18	53
		Total	34	100
7	Saya belum pernah mengetahui apa itu podcasting	Tahu	31	91
		Tidak Tahu	3	9
		Total	34	100
		Sangat setuju	7	21
8	<i>Flipped Learning &amp; Podcasting</i> adalah salah satu media belajar yang tepat untuk materi perkuliahan kewirausahaan	Setuju	23	68
		Netral	3	9
		Tidak Setuju	1	3
		Sangat Tidak Setuju	0	0
		Total	34	100
		Sangat setuju	7	21
9	Pengembangan <i>Flipped Learning &amp; Podcasting</i> sangat cocok diimplementasikan pada materi kewirausahaan	Setuju	23	68
		Netral	3	9
		Tidak Setuju	1	3
		Sangat Tidak Setuju	0	0
		Total	34	100
		Sangat setuju	10	29
10	Materi podcasting akan menarik jika dimuat pada aplikasi spotify atau youtube	Setuju	21	62
		Netral	3	9
		Tidak Setuju	0	0
		Sangat Tidak Setuju	0	0
		Total	34	100

Berdasarkan Tabel 2 dapat diketahui bahwa sebanyak 59% mahasiswa menganggap bahwa mata kuliah kewirausahaan perlu dimuat dalam sebuah media, dan media pembelajaran *Flipped Learning & Podcasting* merupakan salah satu media pembelajaran yang tepat untuk perkuliahan kewirausahaan olahraga (68%) dan sangat cocok jika diimplementasikan (68%). Responden juga setuju (62%) jika materi *podcasting* dimuat pada aplikasi *Spotify* dan *YouTube*. Lebih jelas, kebutuhan pengembangan media pembelajaran *Flipped Learning & Podcasting* dapat ditunjukkan pada Gambar 2 berikut.



**Gambar 2. Hasil Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran *Flipped Learning & Podcasting***

Merujuk pada Gambar 2, dapat diketahui sebanyak 23 mahasiswa melaporkan setuju jika *flipped learning & podcasting* yang dimuat pada aplikasi *spotify* dan platform *YouTube* diimplementasikan pada mata kuliah kewirausahaan olahraga. Hal ini berarti memang *flipped learning & podcasting* sangat ditunggu-tunggu oleh mahasiswa.

## PEMBAHASAN

Hasil dari analisis kebutuhan yang diisi oleh responden adalah materi perkuliahan kewirausahaan mempunyai tingkat kesukaran yang tidak sulit dipahami, sebanyak 55.9%

menjawab hal tersebut, hal tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh (Junaidi, 2018) dengan hasil pengetahuan *entrepreneurship* peserta didik Pendidikan Olahraga FKIP Universitas PGRI Palembang dikategorikan baik. Media pembelajaran kewirausahaan olahraga juga sudah terbilang cukup banyak menurut para responden, 47.1% hasil dari kuisioner yang menjawab tidak setuju, jika sumber belajar sedikit, seperti yang kita tahu era internet sudah mulai merata dan mendapatkan pembelajaran bisa dari mana saja dan kapan saja (Brown & Green, 2018). Untuk materi yang perlu didesain ke berbagai media para responden menjawab setuju dengan persentase 58.8%, sehingga memang menjawab permasalahan penelitian media yang dipakai memiliki inovasi yang beradaptasi dengan kebutuhan para peserta didik sekarang.

Media audio, visual, maupun audio-visual merupakan media yang tepat untuk mempelajari materi kewirausahaan mendapat jawaban sangat positif yaitu 52.9% setuju dan 38.2% sangat setuju, sehingga media belajar menggunakan *podcast* memang tepat, penelitian (Rockhill, Pastore, & Johnston, 2019b) menyatakan bahwa tingkat efektivitas pembelajaran menggunakan *podcast* tergolong efektif digunakan dalam pembelajaran khususnya manajemen olahraga. *Flipped Learning & Podcasting* adalah salah satu media belajar yang tepat untuk materi perkuliahan kewirausahaan mendapat jawaban 67.6% setuju dan 20.6% sangat setuju, maka metode ini juga bisa dipakai di perkuliahan berikutnya. Menurut Capone et al., (2017) menyiratkan hasil yang sama dengan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti sekarang, teori dan penelitian menunjukkan hasil yang serupa, bahwa *Flipped Learning* dan *podcast* adalah perpaduan yang komplit untuk perkembangan peserta didik dan pengajar.

Pengembangan *Flipped Learning & Podcasting* sangat cocok diimplementasikan pada materi kewirausahaan dengan hasil yang sama dengan pertanyaan sebelumnya yaitu 67.6% setuju dan 20.6% sangat setuju jika perpaduan metode ini diterapkan pada matakuliah kewirausahaan olahraga. Untuk mempermudah akses para mahasiswa Materi *podcasting* akan menarik jika dimuat pada aplikasi *spotify* atau *youtube* dengan memperoleh jawaban 29.4% sangat setuju dan 61.8% setuju. Karakteristik mahasiswa juga menjadi dasar pertimbangan untuk pengembangan produk. Mahasiswa yang terlibat adalah mahasiswa Jurusan Pendidikan Kepeleatihan Olahraga, Universitas Negeri Malang angkatan tahun 2017 dengan usia rata-rata 21 tahun. Ranah analisis mahasiswa ini meliputi usia, minat, dan kecenderungan gaya belajar serta kemampuan dasar.



Usia mahasiswa yang menginjak 21 tahun saat ini tentunya berbeda dengan usia 21 tahun beberapa tahun yang lalu. Karakteristik mahasiswa secara umum, mereka belajar dengan saling bertukar pikiran dengan rekan sebaya atau dengan yang lebih dewasa, mereka juga mandiri, memiliki prakiraan yang jauh untuk masa depan, dan mempersiapkan keahliannya untuk menghadapi dunia kerja (Sari, 2014; Tanamir, Putri, & Pertiwi, 2020). Usia 21 tahun termasuk kategori usia generasi Z (Christiani & Ikasari, 2020). Generasi Z sering disebut sebagai generasi internet (Christiani & Ikasari, 2020). Mereka mengedepankan digitalisasi, sehingga media pembelajaran sebaiknya juga mengadopsi dari generasi Z tersebut. Atas dasar karakter tersebut, minat mahasiswa yang berusia kisaran 21 tahun juga tertarik pada kegiatan yang melibatkan media teknologi. Beberapa riset terdahulu juga menyebutkan gaya belajar mahasiswa yang sebenarnya gaya belajar dibagi menjadi audio, visual, dan kinestetik (Nurhuda & Hendrawan, 2021). Beberapa riset menyebutkan mahasiswa cenderung memiliki gaya belajar visual (Hasanudin & Fitriangsih, 2019; Pratama, 2020; Tanamir et al., 2020), gaya belajar audio (Pratama, 2020), dan kinestetik (Al Anshori, 2020). Keberagaman gaya belajar tersebut perlu diakomodir dengan baik oleh dosen supaya tujuan pembelajaran tercapai. Dosen juga perlu memperhatikan strategi dan model pembelajaran yang sesuai agar pengetahuannya berkembang.

Dari hasil-hasil tersebut, maka pengembangan media belajar menggunakan *flipped learning* dengan kolaborasi menggunakan *podcast* memiliki antusias yang luar biasa dan harus dilaksanakan ke semester berikutnya. Peneliti mempunyai keterbatasan pada sampel, yaitu hanya melibatkan subyek penelitian pada satu jurusan. Studi berikutnya dapat dilakukan dengan cakupan yang lebih luas dengan menambahkan beberapa media interaktif lainnya, sehingga akan menjadi keberagaman model pembelajaran yang inovatif berbasis teknologi. Hasil dari analisis kebutuhan ini bermanfaat dalam menentukan variasi model pembelajaran untuk mencapai pemahaman yang baik bagi para peserta didik, sehingga dalam proses pembelajaran pengajar melakukan hal yang maksimal dalam mempersiapkan materi dan bahan ajar. Kedua belah pihak akan mendapatkan manfaat yang sama-sama meningkatkan produktivitas dalam lingkup pembelajaran.

## SIMPULAN

Hasil studi ini dapat disimpulkan bahwa mahasiswa sangat membutuhkan penerapan *flipped learning & podcasting* yang dimuat pada aplikasi *spotify* dan platform

YouTube diimplementasikan pada mata kuliah kewirausahaan olahraga di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Malang.

## REFERENSI

- Akçay, G., & Akçay, M. (2018). *Computers & Education The flipped classroom : A review of its advantages and challenges*. 126(January), 334–345. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.07.021>
- Al Anshori, F. (2020). Analisis Gaya Belajar Mahasiswa Pendidikan Biologi Universitas Cokroaminoto Palopo. *Jurnal Biogenerasi*, 5(1), 1–6.
- Ariyanto, L., Rahmawati, N. D., & Haris, A. (2020). Pengembangan Mobile Learning Game Berbasis Pendekatan Kontekstual Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *JIPMat*, 5(1).
- Aznar-díaz, I., & María-pilar, C. (2020). *Computers & Education Analysis of the determining factors of good teaching practices of mobile learning at the Spanish University . An explanatory model*. 159(August). <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.104007>
- Brown, A., & Green, T. (2018). *Issues and Trends in Instructional Technology : Consistent Growth in Online Learning , Digital Content , and the Use of Mobile Technologies*. 61–71. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-67301-1>
- Capone, R., Caterina, P. De, & Mazza, G. (2017). *Blended Learning , Flipped Classroom and Virtual Environment : Challenges and Opportunities for the 21st Century Students Blended Learning , Flipped Classroom And Virtual Environment : Challenges And Opportunities For The 21st Century Students*. July. <https://doi.org/10.21125/edulearn.2017.0985>
- Christiani, L. C., & Ikasari, P. N. (2020). Generasi Z Dan Pemeliharaan Relasi Antar Generasi Dalam Perspektif Budaya Jawa. *Jurnal Komunikasi Dan Kajian Media*, 4(2), 84–105.
- Crompton, H., & Burke, D. (2018). The use of mobile learning in higher education: A systematic review. *Computers & Education*, 123, 53–64.
- Hasanudin, C., & Fitriani, A. (2019). Analisis gaya belajar mahasiswa pada pembelajaran flipped classroom. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 6(1), 31–36.
- Hew, K. F., & Lo, C. K. (2018). *Flipped classroom improves student learning in health professions education : a meta-analysis*. 1–12.
- Iriansyah, H. S. (2020, November). Membangun Kreatifitas Guru Dengan Inovasi Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III* (pp. 1-6).

- Jensen, J. L., Kummer, T. A., & Godoy, P. D. M. (2015). *Improvements from a Flipped Classroom May Simply Be the Fruits of Active Learning*. 14, 1–12. <https://doi.org/10.1187/10.1187/cbe.14-08-0129>
- Junaidi, I. A. (2018). Pengetahuan Entrepreneurship Terhadap Aplikasi Dalam Bidang Olahraga. *Jendela Olahraga*, 3(2). <https://doi.org/10.26877/JO.V3I2.2638>
- Julinar, J., & Yusuf, F. N. (2019). Flipped Learning Model: Satu Cara Alternatif untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 19(3), 366-373.
- Låg, T. (2019). *Does the Flipped Classroom Improve Student Learning and Satisfaction ? A Systematic Review and Meta-Analysis*. 5(3), 1–17. <https://doi.org/10.1177/2332858419870489>
- Lee, M. J. W., & Chan, A. (2007). *Pervasive , lifestyle-integrated mobile learning for distance learners : an analysis and unexpected results from a podcasting study*. 22(3), 201–218. <https://doi.org/10.1080/02680510701619810>
- Nurhuda, N. I., & Hendrawan, B. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Visual, Auditori Dan Kinestetik (VAK) Berbantuan Media Jam Sudut Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas III. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 17(1), 14-20.
- Powell, C. B., & Mason, D. S. (2013). *Effectiveness of Podcasts Delivered on Mobile Devices as a Support for Student Learning During General Chemistry Laboratories*. 148–170. <https://doi.org/10.1007/s10956-012-9383-y>
- Pratama, U. N. (2020). Analisis Gaya Belajar Mahasiswa Pendidikan Seni Pertunjukan Berdasarkan Modalitas Preferensi Sensori. *JINOTEP Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran*, 7(2), 107–115.
- Rockhill, C., Pastore, D., & Johnston, D. (2019a). *Leisure , Sport & Tourism Education The e ff ectiveness of podcasts in sport management education*. 25(February). <https://doi.org/10.1016/j.jhlste.2019.100211>
- Rockhill, C., Pastore, D., & Johnston, D. (2019b). The effectiveness of podcasts in sport management education. *Journal of Hospitality, Leisure, Sport & Tourism Education*, 25, 100211. <https://doi.org/10.1016/J.JHLSTE.2019.100211>
- Sari, A. K. (2014). Analisis karakteristik gaya belajar vak (visual, auditorial, kinestetik) mahasiswa pendidikan informatika angkatan 2014. *Edutic-Scientific Journal of Informatics Education*, 1(1).
- Strelan, P., Osborn, A., & Palmer, E. (2020). The flipped classroom : A meta-analysis of effects on student performance across disciplines and education levels. *Educational Research Review*, 30(January), 100314. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100314>

- Tanamir, M. D., Putri, R. E., & Pertiwi, S. (2020). Analisis Karakteristik Gaya Belajar Remaja Di Korong Sijangek Kenagarian Sungai Durian Kecamatan Patamuan Kabupaten Padang Pariaman. *Curricula : Journal of Teaching and Learning*; Vol 5, No 1 (2020). <http://ejournal.ildikti10.id/index.php/curricula/article/view/v5i1-5035/1777>
- Tsitskari, L. E., & Science, S. (2012). *A Comparison Of Student Satisfaction Between Traditional And Blended Technology Course*. January, 137–147.
- Wu, W., Wu, Y. J., Chen, C., Kao, H., & Lin, C. (2012). Computers & Education Review of trends from mobile learning studies : A meta-analysis. *Computers & Education*, 59(2), 817–827. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.03.016>