



Evaluasi Kepuasan Mahasiswa Terhadap Pembelajaran Dengan Konsep *Flipped Classroom* Di Masa Endemi Covid-19

¹Asis Nojeng, ²Ana Sulistiana Alwi, ³Alfatira Nur Aisah, ⁴Zyair Muzyaitir, ⁵Muhammad Fardan, ⁶Deliya

¹²³⁴⁵Universitas Negeri Makassar, Jl. Mallengkeri, Parang Tambung, Tamalate, Kota Makassar, Sulawesi Selatan 90224, Indonesia

Email: ¹asisnojeng@unm.ac.id, ²anasulistiana563@gmail.com, ³alfatiraaisah@gmail.com, ⁴zyairjhi01@gmail.com, ⁵muhammadfardhann123@gmail.com, ⁶deliyadelhy197@gmail.com

Received : 01 Jan 2023

Accepted : 30 Jan 2023

Published : 5 Feb 2023

ABSTRAK

Pandemi Covid-19 masih melanda hingga saat sekarang dan belum bisa dipastikan kapan akan berakhir. Hal ini memberikan dampak pada semua sektor kehidupan manusia termasuk bidang pendidikan. Sebelumnya Pemerintah sudah menetapkan kebijakan pembelajaran jarak jauh namun di tahun 2021 bulan Juli pembelajaran tatap muka sudah diperbolehkan bagi sekolah yang sudah memenuhi kriteria untuk melakukan proses pembelajaran secara offline. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui kepuasan mahasiswa terhadap pembelajaran dengan konsep *Flipped Classroom* di masa endemi covid-19 di Jurusan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Makassar. Saat ini para pendidik juga kian berinovasi untuk menerapkan model pembelajaran ini dengan metode campuran (*blended*) antara tatap muka dan daring. Model *Blended Learning* yang cocok untuk lebih mengaktifkan peserta didik dimasa endemi ini dengan pembelajaran secara daring, yaitu penggunaan *Blended Learning* model *flipped classroom*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif atas metode survei yang dibagikan kepada mahasiswa Jurusan Teknik Informatika dan Komputer.

Kata Kunci: Covid-19, Pembelajaran campuran, Kelas Terbalik, Kepuasan mahasiswa

ABSTRACT

The Covid-19 pandemic is still hitting today and it is not certain when it will end. This has an impact on all sectors of human life including the field of education. Previously the Government had established a distance learning policy but in 2021 in July face-to-face learning was permitted for schools that met the criteria to carry out the learning process offline. The purpose of this study was to determine student satisfaction with learning using the Flipped Classroom concept during the Covid-19 endemic period at the Department of Informatics and Computer Engineering, Makassar State University. At present educators are also increasingly developing to apply this learning model with a blended method between face-to-face and online. A suitable Blended Learning model to further activate students in this endemic period with bold learning, namely the use of the Flipped Classroom Blended Learning model. This study used a quantitative research method on a survey method which was distributed to students of the Department of Informatics and Computer Engineering.

Keywords: Covid-19, Blended Learning, Flipped Classroom, student satisfaction

This is an open access article under the CC BY-SA license





1. PENDAHULUAN

Munculnya wabah covid-19 ini atau yang lebih kita kenal dengan wabah virus corona telah menyebar ke berbagai belahan dunia salah satunya Indonesia. Indonesia merupakan salah satu negara yang juga merasakan dampak dari wabah Covid ini. Wabah covid-19 masuk ke Indonesia diperkirakan pada pertengahan tahun 2020. Dengan adanya wabah covid-19 ini merubah segala tatanan kehidupan yang ada dalam masyarakat. Seperti masyarakat yang harus banyak-banyak berinovasi agar mereka bisa untuk terus bertahan hidup di tengah situasi pandemi covid-19. Selain itu, munculnya wabah ini menuntut setiap siswa untuk melaksanakan pembelajaran dengan sistem jarak jauh atau yang kita kenal dengan daring (Widyasari, 2022). Pandemi Covid-19 adalah tragedi yang memilukan seluruh penduduk bumi. Setiap aspek kehidupan manusia di Bumi telah terganggu, tanpa kecuali Pendidikan. Banyak negara memutuskan untuk menutup sekolah, perguruan tinggi dan semua instansi pendidikan di Indonesia (Aji, 2020)

Selain itu, Tidak dapat dipungkiri bahwa munculnya wabah Covid-19 tidak hanya mengubah kehidupan masyarakat, tetapi juga merubah seluruh sistem pendidikan di Indonesia. Seperti perubahan yang sangat kita rasakan yaitu kita yang awalnya belajar secara tatap muka (Offline) kini harus belajar secara jarak jauh (Online). Dengan menerapkan sistem pendidikan secara daring inovatif agar materi pembelajaran yang disampaikan dapat diterima dan dipahami dengan baik oleh peserta didik. Selain itu pendidik juga dituntut untuk bisa lebih berinovasi agar materi pembelajaran yang ia sampaikan dapat diterima dan dipahami dengan baik oleh peserta didik (Widyasari, 2022)

Munculnya wabah tidak hanya dapat memberikan pengetahuan baru kepada setiap masyarakat, tetapi juga memberikan pengaruh dalam hal pendidikan. Contohnya antara lain membantu pendidik untuk lebih terampil lagi dalam menggunakan media dan fasilitas pembelajaran yang ada. Sehingga saat pasca pandemi covid-19 usai dan aktivitas pendidikan kembali normal, seorang pendidik dapat menerapkan teknologi dan fasilitas pembelajaran yang ada agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Selain itu, munculnya Wabah Covid-19 ini juga membuat siswa menjadi lebih mandiri, aktif dan kreatif dalam memecahkan setiap permasalahan yang diberikan. Karena selama adanya wabah Covid-19 ini membuat siswa untuk bisa belajar secara mandiri dari rumah. Dengan cara ini, siswa dapat berpikir lebih dewasa dalam memecahkan setiap masalah yang ada (Widyasari, 2022)

Saat ini perkembangan pandemi di Indonesia dilaporkan telah melampaui puncak gelombang ketiga kasus Covid-19 yang terjadi pada pertengahan Februari 2022. Berbagai kebijakan kembali disampaikan agar aktivitas masyarakat dapat kembali maksimal, mulai dari kemudahan syarat perjalanan dalam dan luar negeri, hingga kelonggaran mengenai penggunaan masker di luar ruangan. Kebijakan-kebijakan pelonggaran ini diyakini sebagai era baru dalam penanganan pandemi Covid-19 di Indonesia serta menjadi bagian dari masa transisi menuju status endemi. Cepat atau lambat hal ini juga akan berimplikasi pada kebijakan pendidikan di Indonesia pada masa pemulihan pasca pandemi (Fahlevi, 2022). Kurikulum Merdeka juga tentu masih terus diterapkan karena dipercaya sebagai solusi mengatasi krisis pembelajaran di Indonesia. Kurikulum Merdeka mempunyai ciri khas tersendiri dibandingkan dengan kurikulum lainnya, yaitu penekanan atas penerapan metode pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan dapat melatih kemandirian peserta didik yakni model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) (Fahlevi, 2022).

Penerapan Pembelajaran Based Learning (PjBL) merupakan salah satu program pengutamaan terhadap Kurikulum Merdeka yang menawarkan pembelajaran yang relevan dan interaktif, sehingga banyak pendidik saat ini yang menggunakannya. Beberapa diantaranya ada yang menerapkannya menggunakan metode online. Namun karena kelonggaran pasca pandemi, saat ini para pendidik juga semakin berinovasi untuk menerapkan model pembelajaran ini dengan metode campuran (blended) antara luring dan daring. *Blended Learning* saat ini telah diterapkan oleh Sebagian besar Lembaga Pendidikan di Indonesia (Tabbu, Hasriyanti, Mukhtar, Sulaiman, & Rosidah, 2023). *Blended Learning* menjadi pilihan yang baik dalam meningkatkan efektifitas pembelajaran dan meningkatkan daya Tarik pembelajaran (Isma, et al., 2023). Metode blended yang diterapkan pada PjBL diperkenalkan dengan berbagai istilah, seperti Blended Project Based Learning, Project Based E-Learning, hingga Project Based Blended Learning (PjB2L) (Fahlevi, 2022). Model blended learning dipercaya akan lebih banyak diterapkan pada pembelajaran di masa depan dibandingkan dengan saat ini, atau dengan kata lain pembelajaran tatap muka tidak akan mendominasi seperti sebelumnya. Sistem pembelajaran tradisional yang ada akan semakin dikreasikan dengan membudayanya lingkungan pembelajaran yang dimediasi oleh teknologi komputer dan internet (Fahlevi, 2022).

Ada banyak jenis model dalam *Blended Learning*, antara lain rotation model, flex model, self-blende model, enrichhead-virtual model. Semetara itu, rotation model memiliki beberapa model yaitu station-rotation model, lab-rotation model, *Flipped Classroom* model, dan individual-rotation model. Pembelajaran daring harus



tetap mengaktifkan peserta didiknya, untuk itu dari sekian model *Blended Learning* yang tepat untuk lebih mengaktifkan peserta didik dimasa endemi ini dengan pembelajaran secara daring, yaitu penggunaan *Blended Learning* model flipped classroom. *Flipped Classroom* sendiri merupakan ekspansi dari metode pembelajaran *Blended Learning* (Fakhri, et al., 2023). Dalam (Nopiyanto, Raibowo, Novriansyah, & Ibrahim, 2021), Muzyka dan Luker menjelaskan bahwa di dalam *Flipped Classroom* terdapat komponen yang sangat penting, yaitu active learning. *Flipped Classroom* merupakan strategi yang dapat diberikan oleh pendidik dengan cara meminimalkan pengajaran tatap muka dalam pembelajaran, tetapi memaksimalkan interaksi antar peserta didik dengan menggunakan teknologi untuk mendukung materi pembelajaran yang diakses secara online (Utaminingsy and Evitasari, 2021).

Blended Learning dengan model *Flipped Classroom* pada dasarnya adalah pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, dimana dalam sistem *Flipped Classroom* peserta didik tidak menghabiskan waktu dalam belajar dengan mendengarkan ceramah dalam forum kelas secara online, melainkan akan lebih banyak memberikan waktu kepada peserta didik untuk mengeksplor materi pembelajaran yang sudah dishare oleh guru/pendidik sebelumnya (Utaminingsy and Evitasari, 2021).

Mahasiswa dapat didefinisikan sebagai individu yang belajar pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi, baik negeri maupun swasta, atau lembaga lain setingkat universitas. Siswa dianggap memiliki tingkat kecerdasan, keterampilan berpikir dan keterampilan perencanaan tindakan yang tinggi. Pemikiran kritis dan tindakan cepat dan akurat adalah sifat bawaan setiap siswa, ini adalah prinsip saling melengkapi (Papilaya and Huliselan, 2016). Kepuasan adalah tingkat perasaan yang dirasakan seseorang setelah membandingkan kinerja atau hasil yang dirasakannya dengan harapannya (Irawan and Komara, 2017).

Peran guru dalam proses pembelajaran sangatlah penting, sehingga diperlukan strategi pembelajaran yang inovatif untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dan pembelajaran yang aktif. Sebagai seorang guru tentunya akan mendapati peserta didik yang memiliki kemampuan beragam serta kecepatan memproses informasi yang juga berbeda (Fakhrunnisa, et al., 2023). Kebutuhan siswa juga harus diperhitungkan saat merumuskan strategi pembelajaran (Bariroh and Setiawan, 2021). Evaluasi hasil belajar adalah suatu proses yang menjadi tolak ukur evaluasi dengan menelusuri proses belajar siswa yang sedang berlangsung, motivasi belajar siswa, dan apakah proses pembelajaran itu terwujud sesuai dengan yang direncanakan. Menggunakan strategi yang sesuai dengan kebutuhan siswa menciptakan suasana belajar yang nyaman, maka setiap guru harus memiliki keterampilan dan kompetensi yang memenuhi standar kompetensi guru dalam menyusun strategi pembelajaran, strategi pembelajaran adalah prosedur pembelajaran yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran dengan tujuan untuk mencapai tujuan. hasil pembelajaran (Bariroh and Setiawan, 2021)

Inti dari model pembelajaran *flipped learning* adalah model pembelajaran yang menerapkan prosedur reverse classroom Kegiatan pembelajaran biasanya dilakukan di dalam kelas, namun pada model pembelajaran flipped, siswa dapat belajar di luar kelas yang disebut juga dengan flipped classroom. Dalam kegiatan model pembelajaran ini, guru memberikan materi pembelajaran kepada siswa berupa video pembelajaran, hotspot dan link pembelajaran online, setelah itu siswa harus mempelajari materi pembelajaran agar siswa dapat memperoleh informasi sebelum memulai kegiatan pembelajaran. Dalam penerapan flipped classroom, peserta didik dapat mengakses dan mempelajari setiap materi dari rumah dengan menonton video pembelajaran, membaca sumber belajar yang dibutuhkan serta berdiskusi dengan teman secara online (Fajar B, et al., 2023). Pengaruh penerapan model pembelajaran flipped dapat meningkatkan hasil belajar siswa, kepuasan siswa terhadap partisipasi belajar, motivasi belajar yang tinggi, dan pencapaian tujuan pembelajaran (Bariroh and Setiawan, 2021).

Perbedaan model pembelajaran flipped dengan model pembelajaran tradisional terletak pada pelaksanaannya, pada model pembelajaran tradisional siswa dan guru hadir di ruang pembelajaran, kemudian guru menyampaikan materi pembelajaran dengan metode pengajaran ceramah dan memberikan contoh soal dan pemecahan akibatnya siswa bosan dan tidak ada interaksi siswa secara langsung, sehingga tidak jarang pembelajaran menjadi monoton dan gagal membangkitkan minat siswa untuk belajar berpartisipasi dalam pembelajaran. Selama proses pembelajaran model pembelajaran terbalik, guru berperan sebagai penguat konsep-konsep pembelajaran yang sebelumnya telah dipahami oleh siswa, sehingga dalam pembelajaran ini melatih siswa untuk belajar mandiri, kemudian melakukan kegiatan di dalam kelas, yaitu diskusi untuk memecahkan masalah mereka. terpelajar Ini membantu siswa berpikir kritis ketika memecahkan masalah dan mengekspresikan pikiran mereka dengan percaya diri di tempat umum (Bariroh and Setiawan, 2021)

Dalam penerapan model pembelajaran flipped, guru dapat menggunakan strategi pembelajaran, pembelajaran online dapat dilakukan secara synchronous learning dan asynchronous learning. Synchronous Learning adalah sistem pembelajaran virtual tatap muka yang memberikan umpan balik langsung. Platform yang mendukung sistem pembelajaran ini adalah video call dari Zoom, Google Meet, dan Whatapps. Pembelajaran



asinkron adalah sistem pembelajaran yang dilakukan siswa untuk belajar sendiri dengan menggunakan teknologi atau platform pembelajaran pendukung seperti Google Classroom, Schology dan platform lainnya yang dapat digunakan siswa di akhir pembelajaran tanpa terikat tempat dan waktu. Guru memberikan penilaian atau tanggapan terhadap diskusi antar siswa dan isi pembelajaran antar siswa. Jadi, keuntungan penerapan model *flipped learning* adalah meningkatkan efisiensi ruang dan waktu serta meningkatkan pengetahuan kognitif siswa saat mempelajari materi pembelajaran (Bariroh and Setiawan, 2021).

Model pembelajaran terbalik dapat menciptakan interaksi pembelajaran. Interaksi belajar adalah hubungan siswa-guru dalam proses pembelajaran pendidikan untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Proses pembelajaran memungkinkan siswa membangun interaksi siswa dengan siswa, interaksi siswa dengan guru, dan interaksi materi pembelajaran. Oleh karena itu, interaksi pembelajaran memungkinkan guru memahami permasalahan siswa dalam menentukan gaya belajar yang sesuai dengan kebutuhannya. Pada model pembelajaran terbalik, gaya belajar yang sesuai adalah gaya belajar visual dengan menggunakan video, gambar, dan audio (Bariroh and Setiawan, 2021)

2. METODE PENELITIAN

2.1 Jenis dan Pendekatan

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian kuantitatif digunakan dalam penelitian ini karena peneliti ingin mengukur sebuah variabel dan menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran data, serta cara menyajikan datanya. (Sugiyono, 2017) mendefinisikan pendekatan deskriptif sebagai penelitian yang dilakukan nilai variabel mandiri, baik satu variabel atau lebih. Lebih lanjut, pendekatan ini tidak membuat perbandingan atau menghubungkan dua atau lebih variabel (Jayusman and Shavab, 2020). Berdasarkan hal tersebut penelitian ini akan mendeskripsikan.

2.2 Definisi Operasional Variabel

a. Flipped Classroom

Menurut (Oktifa, 2022) dalam laman website Aku Pintar mengemukakan, *Flipped Classroom* merupakan sebuah strategi pembelajaran dalam *Blended Learning* yang membalikkan struktur belajar “kelas” dan metode Pembelajaran.

b. Desain Penelitian

Design penelitian yang digunakan merupakan kuantitatif deskriptif. Penelitian ini ingin menggambarkan Evaluasi Kepuasan Mahasiswa terhadap Pembelajaran dengan Konsep *Flipped Classroom* di Masa Endemi Covid-19 dengan berdasarkan aspek-aspek yang jabarkan di tinjauan pustaka.

c. Teknik Pengumpulan Data

Dalam mendapatkan data, terdapat teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu dengan teknik kuesioner atau kuesioner yang artinya teknik pengumpulan data dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan kepada orang lain yang berperan sebagai responden agar dapat menjawab pertanyaan dari peneliti

Ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan saat memilih teknik pengumpulan data kuesioner, yaitu:

1. Isi dan tujuan pertanyaannya ditujukan untuk mengukur mana yang harus ada dalam skala yang jelas dan dalam pilihan jawaban.
2. Bahasa yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan responden, sehingga tidak mungkin menggunakan bahasa yang penuh dengan istilah asing atau bahasa asing yang tidak dimengerti responden.
3. Tipe dan bentuk pertanyaannya bisa terbuka atau tertutup. Terbuka artinya jawaban yang diberikan bebas, dan tertutup artinya responden hanya boleh memilih jawaban yang sudah disediakan.

d. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Margono (2004) mendefinisikan populasi sebagai jumlah keseluruhan data yang menjadi pusat perhatian dalam ruang lingkup yang telah ditentukan. Populasi dari penelitian ini yaitu mahasiswa Jurusan Teknik Informatika Dan Komputer.

2. Sampel

(Sugiyono, 2017) mendefinisikan sampel sebagai bagian yang dimiliki dari sebuah populasi. Teknik pengambilan sampel yang dipakai adalah *sample random sampling*. *Simpel random sampling* merupakan teknik pengambilan sampel dari anggota populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Sampel penelitian ini adalah Mahasiswa pengguna Instagram. Menurut penelitian Nofriandi (2022), pengambilan sampel yang tidak diketahui bisa

dilakukan dengan mengambil 100 sampel dari populasi yang tidak diketahui serta dihitung dengan tingkat kepercayaan 95% ($Z = 1,96$), standar deviasi 0,5, dan margin error $\pm 10\%$ menggunakan rumus:

$$N = \frac{Z^2 \sigma (1 - \sigma)}{a}$$

Di mana:

N = Jumlah sampel

Z = Skor table Z

σ = Standar Deviasi

a = Margin Error

Maka

$$N = \frac{1,96^2 0,5(1 - 0,5)}{(0,1)^2} = 96,04 \text{ (dibulatkan menjadi 100)}$$

e. Teknik Analisis Data

1. Uji Validitas

Validitas instrument membahas sejauh mana sebuah instrument dapat mengukur apa yang hendak diukur. Penelitian ini menggunakan uji validitas dari expert atau validator ahli yang dipilih oleh peneliti. Validator ahli merupakan seorang ahli pada bidang yang ingin diteliti dari subjek (Yusup, 2018).

2. Uji Analisis Deskriptif

Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif. Analisis deskriptif bertujuan untuk membuat deskripsi pada subjek penelitian yang berdasar pada data yang didapatkan dari alat ukur yang digunakan. Penelitian deskriptif tidak dimaksudkan untuk melakukan pengujian hipotesis. (Azwar, 2001).

3. Teknik Analisis Indeks

Teknik analisis indeks digunakan dengan tujuan untuk menggambarkan persepsi responden atas item-item pernyataan yang diajukan dalam penelitian (Ferdinand, 2006). Perhitungan nilai indeks sebuah variabel diperoleh melalui perhitungan nilai indeks tiap indikator atau dimensi variabel penelitian. Rumus perhitungannya dapat dilakukan sebagai berikut.

- Menghitung skor pada jawaban responden dan membuat rekapitulasi data hasil penelitian yang berasal dari angket. Tiap item pernyataan dihitung atau diberi skor sesuai dengan pedoman penskoran pengisian angket tiap variabel.
- Menghitung persentase frekuensi jawaban responden. Rumus persentase frekuensi jawaban responden yaitu:

$$\%Fa = \frac{na}{Nx100} \%$$

Keterangan:

$\%Fa$ = persentase frekuensi jawaban responden yang memberi skor 1, atau 2, atau 3, atau 4. Sehingga dapat ditulis $\%F1$, $\%F2$, $\%F3$, dan seterusnya.

Na = jumlah responden yang memberi skor 1, atau 2, atau 3, atau 4.

A = skor 1, atau 2, atau 3, atau 4.

N = total jumlah responden/sampel penelitian.

- Menghitung nilai indeks item pernyataan dengan menggunakan rumus berikut: Nilai indeks pernyataan = $((\%F1 \times 1) + (\%F2 \times 2) + (\%F3 \times 3) + (\%F4 \times 4)) / 4$ Keterangan: $F1$ = Frekuensi responden yang menjawab 1 $F2$ = Frekuensi responden yang menjawab 2 $F3$ = Frekuensi responden yang menjawab 3 $F4$ = Frekuensi responden yang menjawab 4 (Ferdinand, 2006)
- Menghitung nilai indeks tiap indikator. Rumus nilai indeks indikator yaitu rata-rata nilai indeks pernyataan yang ada pada suatu indikator.

Nilai Indek Item Pernyataan 2 + Nilai Indek Item Pernyataan 3

- e) Menentukan nilai indeks tiap dimensi. Cara menentukannya adalah dengan merata-rata semua nilai indeks indikator yang ada pada suatu dimensi.

$$\text{Nilai Indeks Dimensi} = (\text{Indeks Indikator 1}) + (\text{Indeks Indikator 2}) + (\text{Indeks Indikator 3}) + \dots (\text{Indeks Indikator n}) / n$$

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

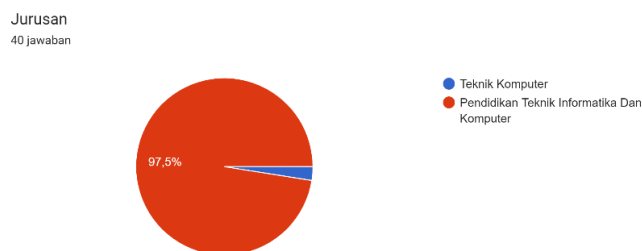
Pandemi Covid-19 telah memaksa transformasi cepat model pembelajaran konvensional tatap muka menjadi pembelajaran jarak jauh yang bertumpu pada penggunaan teknologi komunikasi dan informasi.

Penyebaran kuesioner elektronik (google form) penelitian dilakukan dalam kurun waktu 1 (satu) minggu. Hasil dari penyebaran kuesioner terkumpul sebanyak 40 responden. Responden penelitian yaitu mahasiswa dari Jurusan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Makassar.

Poin-poin penting yang dihasilkan dari penelitian ini terkait dengan kepuasan mahasiswa khususnya mahasiswa Jurusan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Makassar terhadap pembelajaran dengan konsep *Flipped Classroom* di masa endemi Covid-19. Hasil penelitian dipaparkan mulai dari karakteristik

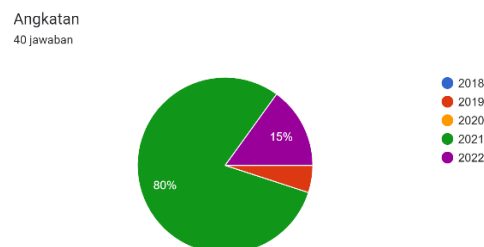
3.1 Berikut merupakan karakteristik responden :

- a. Jurusan Teknik Informatika & Komputer terdiri dari 2 (dua) prodi yaitu Teknik Komputer sebesar 2.5% dan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer sebanyak 97,5% dari 40 responden yang telah mengisi kuesioner.



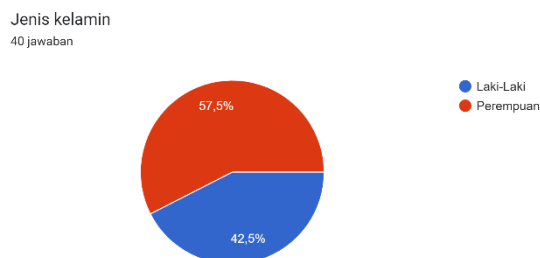
Gambar 1. Data perbandingan PRODI mahasiswa JTİK

- b. Untuk jumlah angkatan terdiri dari 2018 sebesar 0%, 2019 sebesar 5%, 2020 sebesar 0%, 2021 sebesar 80%, dan 2022 sebesar 15%.



Gambar 2. Data perbandingan tahun angkatan mahasiswa JTİK

- c. Untuk gender, perempuan sebesar 57,5% dan laki-laki sebesar 42,5%



Gambar 3. Data perbandingan jenis kelamin mahasiswa JTİK

Penyebaran kuesioner elektronik (google form) penelitian dilakukan dalam kurun waktu 1 (satu) minggu. Hasil dari penyebaran kuesioner terkumpul sebanyak 40 responden. Responden penelitian yaitu mahasiswa dari Jurusan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Makassar.

Hasil dari kepuasan mahasiswa di Jurusan Teknik Informatika & Komputer Universitas Negeri Makassar terhadap pembelajaran dengan konsep *Flipped Classroom* di masa endemi Covid-19 adalah sebagai berikut berikut.

3.2 Pernyataan yang diberikan oleh responden dan hasilnya

Tabel 1. Hasil Responden

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Model pembelajaran <i>Flipped Classroom</i> membuat saya lebih aktif dikelas	10%	65%	25%	-
2.	Menurut saya model pembelajaran <i>Flipped Classroom</i> lebih efektif dan fleksibel	10%	70%	20%	-
3.	<i>Flipped Classroom</i> membuat saya lebih fasih dalam menggunakan teknologi	20%	77,5%	2,5%	-
4.	Saya lebih mudah mengakses berbagai materi menggunakan media digital	25%	67,5%	7,5%	-
5.	Saya merasa lebih santai dalam belajar dengan menggunakan model flipped classroom	15%	77,5%	12,5%	-
6.	Saya tidak mengalami kendala dalam mengakses materi pada saat pembelajaran daring	12,5%	47,5%	35%	5%
7.	Saya tidak menyerah dalam mengerjakan tugas yang diberikan	10%	77,5%	7,5%	5%
8.	Setelah saya menonton dan meriview materi membuat saya dapat menjawab pertanyaan yang diberikan dosen	17,5%	80%	2,5%	-
9.	Pembelajaran media video interaktif pada mode pembelajaran <i>Flipped Classroom</i> membuat saya lebih aktif berdiskusi dengan dosen dan teman mahasiswa lainnya	7,5%	70%	22,5%	-
10.	Pembelajaran melalui media video interaktif sangat mempengaruhi sikap belajar saya	17,5%	70%	12,5%	-
11.	Belajar menggunakan media video interaktif membuat saya semangat dalam belajar	5%	70%	25%	-
12.	Dengan mempelajari dan merivew materi sebelum masuk kelas membuat saya lebih percaya diri sebelum kelas	15%	77,5%	7,5%	-
13.	Pembelajaran <i>Flipped Classroom</i> membuat saya lebih mudah memahami konsep yang diberikan	12,5%	70%	17,5%	-
14.	Pembelajaran <i>Flipped Classroom</i> membuat saya lebih percaya diri dalam mengemukakan pendapat kepada dosen dan mahasiswa	5%	70%	22,5%	2,5%
15.	Ketika sulit memahami materi saya mencari materi referensi lain untuk memahami materi	20%	77,5	-	2,5



Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

Berdasarkan hasil penelitian terhadap proses pembelajaran *Blended Learning* dengan model *Flipped Classroom* berada pada kategori baik. Tanggapan mahasiswa Jurusan Teknik Informatika & Komputer terhadap model yang digunakan juga berada pada kategori baik. Hal ini disebabkan model pembelajaran *Flipped Classroom* pada masa endemi lebih efektif dan fleksibel. Dan juga *Flipped Classroom* dapat membuat mahasiswa lebih fasih dalam menggunakan teknologi.

Berdasarkan hasil penelitian model pembelajaran *Flipped Classroom* membuat mahasiswa lebih aktif saat proses pembelajaran contohnya, setelah mahasiswa menonton dan meriview materi membuat mahasiswa dengan mudah menjawab pertanyaan yang diberikan dosen, pembelajaran media video interaktif pada model pembelajaran *Flipped Classroom* membuat mahasiswa lebih aktif berdiskusi dengan dosen dan teman mahasiswa lainnya.

3.3 Hasil Rata-Rata Skor Angket

Tabel 2. Hasil Rata-Rata Skor Angket

No.	Pernyataan	Rata-rata skor
1.	Model pembelajaran <i>Flipped Classroom</i> membuat saya lebih aktif dikelas	71,25%
2.	Menurut saya model pembelajaran <i>Flipped Classroom</i> lebih efektif dan fleksibel	72,5%
3.	<i>Flipped Classroom</i> membuat saya lebih fasih dalam menggunakan teknologi	79,38%
4.	Saya lebih mudah mengakses berbagai materi menggunakan media digital	79,38%
5.	Saya merasa lebih santai dalam belajar dengan menggunakan model flipped classroom	75,63%
6.	Saya tidak mengalami kendala dalam mengakses materi pada saat pembelajaran daring	66,88%
7.	Saya tidak menyerah dalam mengerjakan tugas yang diberikan	73,13%
8.	Setelah saya menonton dan meriview materi membuat saya dapat menjawab pertanyaan yang diberikan dosen	78,75%
9.	Pembelajaran media video interaktif pada model pembelajaran <i>Flipped Classroom</i> membuat saya lebih aktif berdiskusi dengan dosen dan teman mahasiswa lainnya	71,25%
10.	Pembelajaran melalui media video interaktif sangat mempengaruhi sikap belajar saya	76,25%
11.	Belajar menggunakan media video interaktif membuat saya semangat dalam belajar	70%
12.	Dengan mempelajari dan meriview materi sebelum masuk kelas membuat saya lebih percaya diri sebelum kelas	76,88%
13.	Pembelajaran <i>Flipped Classroom</i> membuat saya lebih mudah memahami konsep yang diberikan	73,75%
14.	Pembelajaran <i>Flipped Classroom</i> membuat saya lebih percaya diri dalam mengemukakan pendapat kepada dosen dan mahasiswa	69,38%
15.	Ketika sulit memahami materi saya mencari materi referensi lain untuk memahami materi	78,75%
Rata-rata Skor		74,21%

Berdasarkan hasil penelitian dapat dilihat bahwa rata-rata skor kepuasan mahasiswa di Jurusan Teknik Informatika & Komputer Universitas Negeri Makassar terhadap pembelajaran dengan konsep *Flipped Classroom* di masa endemi Covid-19 sebesar 74,21%. Yang artinya tingkat kepuasan mahasiswa dengan model pembelajaran *Flipped Classroom* adalah baik. Model pembelajaran *Flipped Classroom* dipercaya bisa membuat mahasiswa lebih percaya diri sebelum kelas dan dapat meningkatkan semangat belajar mahasiswa.



4. KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat kepuasan mahasiswa di Jurusan Teknik Informatika & Komputer Universitas Negeri Makassar terhadap pembelajaran dengan konsep *Flipped Classroom* di masa endemi Covid-19 dalam artian baik. Salah satu solusi yang dapat dipilih ketika pembelajaran dengan *Blended Learning* selama endemi covid-19 yaitu mengemas pembelajaran dengan model flipped classroom. *Flipped Classroom* merupakan konsep pembelajaran yang inovatif, komunikatif, dan fleksibel.

Karena model *Flipped Classroom* semakin populer, mungkin lebih banyak penelitian yang akan dilakukan. Pendekatan ilmiah ini memungkinkan kami untuk menangkap pemilihan studi yang sangat representatif pada model flipped classroom. Namun, kriteria pencarian yang berbeda mungkin menghasilkan hasil seleksi/data yang sedikit berbeda. Misalnya, jika makalah konferensi akan dianalisis, keuntungan dan tantangan yang dilaporkan mungkin berbeda. Dengan demikian, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk meninjau flipped classroom

REFERENSI

- Aji, R.H.S. (2020) ‘Dampak COVID-19 pada pendidikan di indonesia: Sekolah, keterampilan, dan proses pembelajaran’, *Jurnal Sosial & Budaya Syar-i*, 7(5), pp. 395–402.
- Bariroh, V. and Setiawan, A.C. (2021) ‘Evaluasi Hasil Belajar Penerapan *Flipped learning* Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Dalam Pembelajaran’.
- Fadhilatunisa, D., Rosidah, R., & Fakhri, M. M. (2020). THE EFFECTIVENESS OF THE BLENDED LEARNING MODEL ON THE STUDENTS’ CRITICAL THINKING SKILLS AND LEARNING MOTIVATION IN ACCOUNTING DEPARTMENT. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 23(2), 194-208. <https://doi.org/10.24252/lp.2020v23n2i1>
- Fadhilatunisa, D., Fakhri, M. M., & Rosidah, R. (2020). PENGARUH BLENDED LEARNING TERHADAP AKTIVITAS BELAJAR DAN HASIL BELAJAR MAHASISWA AKUNTANSI. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 18(2), 93-106.
- Fahlevi, M.R. (2022) ‘Kajian Project Based *Blended Learning* (PjB2L) Sebagai Model Pembelajaran Pasca Pandemi Dan Bentuk Implementasi Kurikulum Merdeka (2022’, *Sustainable Jurnal Kajian Mutu Pendidikan*, 5(2), pp. 230–249.
- Fajar B, M., Hastuti, Saputra, M. F., Syafdw, W. I., Sari, P. N., & Fardan, M. (2023). eran Flipped Classroom Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Universitas Negeri Makassar. *Jupiter: Jurnal Pendidikan Terapan*, 1(1), 28-35.
- Fakhri, M. M., Fadhilatunisa, D., Rosidah, R., Satnur, M. A., & Fajrin, F. (2022). Pengaruh Media E-Learning Berbasis LMS Moodle dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Mahasiswa di Masa Pandemi Covid-19. *Chemistry Education Review (CER)*, 5(2), 157-169.
- Fakhri, M. M., Awalia, R., Safi’i, J. A., B, M. A., Gunawan, N. N., & Fadhilatunisa, D. (2023). HUBUNGAN *FLIPPED CLASSROOM* DENGAN KEPUASAN DAN KECEMASAN BELAJAR ONLINE MAHASISWA UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR. *Jupiter: Jurnal Pendidikan Terapan*, 1(1), 53-62.
- Fakhrunnisa, N., Putri, R. H., Edy, M. R., Armiana, Zainab, & Juharman, M. (2023). Gamification Sebagai Strategi Peningkatan Kualitas Belajar Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika Dan Komputer Universitas Negeri Makassar. *Jupiter: Jurnal Pendidikan Terapan*, 1(1), 63-68.



- Irawan, A. and Komara, E.F. (2017) 'Pengukuran Tingkat Kepuasan Masyarakat Terhadap Pelayanan Pemerintahan Kecamatan Katapang Kabupaten Bandung', *Jurnal Inspirasi Bisnis dan Manajemen*, 1(2), pp. 123–134.
- Isma, A., AdityahAlamsyahSyarif, AwaliahFitriNurAnanda, RadhaHasdaHalfis, Juharman, M., & Fakhri, M. M. (2023). PENGARUH MODEL *BLENDED LEARNING* TERHADAP MOTIVASI DANHASIL BELAJAR MAHASISWA UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR. *Jupiter: Jurnal Pendidikan Terapan*, 1(1), 11-16.
- Jayusman, I. and Shavab, O.A.K. (2020) 'Studi deskriptif kuantitatif tentang aktivitas belajar mahasiswa dengan menggunakan media pembelajaran edmodo dalam pembelajaran sejarah', *Jurnal Artefak*, 7(1), pp. 13–20.
- Nopiyanto, Y. E., Raibowo, S., Novriansyah, & Ibrahim. (2021). Meningkatkan hasil belajar mahasiswa melalui model pembelajaran flipped classroom. *Altius: Jurnal Ilmu Olahraga dan Kesehatan*, 10(1), 8-18. doi:<http://dx.doi.org/10.36706/altius.v10i1.13575>
- Oktifa, N. (2022) 'Strategi Pembelajaran Flipped Classroom'. Available at: <https://akupintar.id/info-pintar/-/blogs/strategi-pembelajaran-flipped-classroom>.
- Papilaya, J.O. and Huliselan, N. (2016) 'Identifikasi gaya belajar mahasiswa'', *Jurnal Psikologi Undip*, 15(1), pp. 56–63.
- Sugiyono (2017) *Metode Penelitian Bisnis: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, dan R&D*. Bandung: Penerbit CV. Alfabeta.
- Tabbu, M. A., Hasriyanti, Mukhtar, N. A., Sulaiman, M. N., & Rosidah. (2023). Persepsi Mahasiswa Terhadap Model *Blended Learning* Berbasis LMS Moodle. *Jupiter: Jurnal Pendidikan Terapan*, 1(1), 78-86.
- Utaminingtyas, S. and Evitasari, A.D. (2021) 'Pendampingan Belajar *Blended Learning* dengan Model *Flipped Classroom* Dimasa Pandemi Untuk Siswa Sekolah Dasar', *DEDIKASI: Community Service Reports*, 4(1).
- Widyasari, N.F. (2022a) 'Strategi Pelaksanaan Tatap Muka (Pembelajaran Luring) Pasca Pandemi Covid-19', *Journal of Instructional and Development Researches*, 2(4), pp. 153–161.
- Widyasari, N.F. (2022b) 'Strategi Pelaksanaan Tatap Muka (Pembelajaran Luring) Pasca Pandemi Covid-19'', *Journal of Instructional and Development Researches*, 2(4), pp. 153–161.