

## **Analisis Dampak Negatif Dan Positif Model Pembelajaran *Flipped Classroom* di Universitas Negeri Makassar**

<sup>1</sup>Akmal Hidayat, <sup>2</sup>Putri Mayang Sari, <sup>3</sup>Muhammad Ubaidillah, <sup>4</sup>Syafiqah Al-Faiqah

<sup>5</sup>Muh Alif Dzulfaqaar M, <sup>6</sup>Muhammad Sadidan

<sup>123456</sup>Universitas Negeri Makassar, Jl. Malengkeri Raya

Email: Akmal.hidayat<sup>1</sup>, Pmayangsari43@gmail.com<sup>2</sup>, Ubaidillah0514@gmail.com<sup>3</sup>, syafiahalfaiqahhh@gmail.com<sup>4</sup>, muhaliefskadel045@gmail.com<sup>5</sup>, msadidan05042003@gmail.com<sup>6</sup>

### **ABSTRAK**

**Received : 02 April 2023**

**Accepted: 10 Mei 2023**

**Published: 23 Mei 2023**

**Abstrak:** Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui dampak negative dan positif flipped classroom, jurusan teknik informatika dan komputer, universitas negeri makassar, jenis penelitian ini adalah secara keseluruhan, yaitu penelitian dan pengembangan. Pada artikel ini desain penelitian yang digunakan yaitu penelitian evaluatif. Subjek penelitian ini mahasiswa jurusan teknik informatika dan komputer, universitas negeri makassar. Teknik pengumpulan data dengan menyebarkan kuisioner kepada mahasiswa jurusan teknik informatika dan komputer, hasil pengisian kuisioner online yang di isi oleh mahasiswa. Sedangkan pada tahap analisis data dilakukan analisis deskriptif. Bahwa keaktifanmahasiswa Jurusan Teknik Informatika & Komputer Universitas Negeri Makassar.dalam model pembelajaran flipped classroom dapat dikatakan baik

**Kata Kunci:** Pembelajaran Campuran, Kelas Flipped

### **ABTRACT**

**Abstract:** The purpose of this study is to determine the negative and positive impact of flipped classroom, Department of Informatics and Computer Engineering, Makassar State University, this type of research is as a whole, namely research and development. In this article, the research design used is evaluative research. The subject of this study was a student majoring in informatics and computer engineering, Makassar State University. Data collection techniques by distributing questionnaires to students majoring in informatics and computer engineering, the results of filling out online questionnaires filled out by students. Meanwhile, at the data analysis stage, descriptive analysis is carried out. That the activeness of students of the Department of Informatics & Computer Engineering Makassar State University in the flipped classroom learning model can be said to be good

**Keywords:** Blended Learning, Flipped Classroom

*This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license*



## 1. PENDAHULUAN

Menurut Dodiet (2021:115) Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang dilakukan dari jarak jauh dengan menggunakan media berupa internet dan alat pendukung lainnya seperti handphone dan komputer. Liyana (Wibowo, Mahmudi & dkk., 2021:115) berpendapat bahwa pembelajaran online menitikberatkan pada ketepatan siswa memproses informasi yang disajikan secara virtual, didukung oleh alat pendukung pembelajaran online. Pembelajaran online memiliki banyak keuntungan. Salah satunya adalah siswa dapat mengikuti pembelajaran di mana saja tanpa harus bertemu dengan mereka.

Menurut Slameto (Yani & Zukhri, 2018:647) Hasil pembelajaran adalah proses bisnis yang dilakukan individu untuk mencapai perubahan perilaku berdasarkan pengalaman mereka. Menurut Mekar (Sa'diyah & Rosy, 2021:555), ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu internal dan ekstrinsik. Faktor internal (berasal dari dalam diri siswa) meliputi motivasi belajar, minat dan perhatian siswa, dan faktor psikologis. Menurut Sudjaya (Yani & Zukhri, 2018:647. Faktor eksternal, yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa, meliputi kualitas pengajaran, alat dan model pembelajaran. Menurut Donald (Yani & Zukhri, 2018:647) Salah satu faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar adalah motivasi. Motivasi adalah pergeseran energik seseorang yang ditandai dengan munculnya 'feeling' dan didahului dengan respon terhadap adanya suatu tujuan (Sardiman, 2008:73). Motivasi berperan dalam menumbuhkan semangat, membuat Anda merasa senang dan termotivasi untuk belajar. Hasil belajar siswa paling baik ketika siswa memiliki motivasi yang tinggi.

Muzyka & Luker (Pratinjau & Waeen, 2020:52) Dikatakan bahwa flipped classroom adalah situasi dimana siswa memahami materi sebelum proses belajar mengajar berlangsung. Jam kelas digunakan bagi siswa untuk bekerja dengan mitra proyek untuk melatih keterampilan mereka dan menerima umpan balik tentang kemajuan mereka. Strategi ini menggunakan teknologi untuk mendukung tambahan materi pembelajaran bagi siswa yang dapat diakses secara online maupun offline kapanpun dan dimanapun. Strategi tersebut memungkinkan guru untuk mengoptimalkan waktu yang mereka habiskan dalam interaksi tatap muka dengan siswa dan membantu siswa mengatasi kesulitan dalam memahami konsep.

Flip learning adalah pendekatan pembelajaran dan flip classroom adalah strategi atau metode pembelajaran. Mudawan (2018:14) mengklaim bahwa model pembelajaran inverse class pertama kali diperkenalkan oleh J. Wesley Baker. J. Wesley Baker "The Classroom Flip: Standing by the Guide with Web Course Management Tools menjelaskan: Flip Learning Network (2014) menjelaskan flip learning sebagai "pendekatan pedagogis yang mentransfer instruksi langsung dari ruang belajar kelompok ke ruang belajar individual, mengubah ruang kelas yang dihasilkan menjadi lingkungan belajar yang dinamis dan interaktif. oleh seorang pendidik." didefinisikan sebagai Bagaimana siswa menerapkan konsep dan menangani topik secara kreatif? Kutipan ini dengan mudah dapat diartikan bahwa flip learning adalah suatu pendekatan di mana proses pembelajaran kelompok bertransisi menjadi pembelajaran individual dalam lingkungan yang dinamis dan interaktif, di mana guru mengarahkan siswa pada pembelajaran yang kreatif

Menurut Hamid & Efendi (Ekayana, Muku & Hartawan, 2021:108) Flipped classroom merupakan model pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran campuran. Muzyka & Luker (Pratinjau & Waeen, 2020:52) mendefinisikan flipped classroom sebagai situasi dimana siswa memahami materi sebelum pengajaran/pembelajaran berlangsung. Abedi (Ekayan, Muku & Hartawan, 2021:108) setuju bahwa model pembelajaran flipped classroom memberikan kesempatan yang sama kepada siswa untuk secara optimal menemukan dan memahami materi yang diberikan.

Menurut Walgito (Pratisti & Yuwono, 2018:138) Persepsi adalah proses pengorganisasian, interpretasi impuls yang dirasakan seperti yang dipahami, dan respons terintegrasi dari diri. Sekalipun obyek atau objeknya sama, namun setiap siswa memiliki persepsi yang berbeda. Hal ini dipengaruhi oleh perbedaan pemahaman kita tentang rangsangan sensorik. Siswa memiliki ide yang berbeda tentang belajar Dipandu. Setiap pengakuan membantu siswa menerima pembelajaran yang bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar mereka.

Mappa (Sa'diyah & Rosy, 2021: 555) mendefinisikan hasil belajar sebagai hasil yang dicapai siswa pada bidang studi tertentu dengan menggunakan tes standar sebagai ukuran hasil belajar siswa. Mekar (Sa'diyah & Rosy, 2021: 555) menyatakan bahwa hasil belajar bersifat kognitif (terkait dengan perilaku yang menekankan ranah intelektual), emosional (berhubungan dengan sikap dan penerapan nilai), dan psikomotor (berhubungan dengan keterampilan motorik dan perilaku pribadi). terkait dengan ) dapat dikategorikan menjadi tiga aspek. Perbedaan pendapat tentang hasil belajar memungkinkan peneliti untuk menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah keberhasilan yang dicapai siswa dalam bidang studi tertentu, yang dinyatakan dalam nilai.

Menurut Rusman (Alfina, Harahap & Elidra, 2021: 99) Model pembelajaran adalah skema yang diterapkan oleh seorang guru sebagai pedoman untuk merencanakan pembelajaran. Siregar (Alfina, Harahap &

Elidra, 2021: 99) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah sistem pembelajaran yang muncul dari suatu tahapan pembelajaran untuk membantu siswa berpartisipasi aktif dalam meningkatkan hasil belajarnya. Dari berbagai pendapat yang berbeda tentang model pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah strategi yang dirancang oleh guru untuk dijadikan pedoman dalam melakukan pembelajaran untuk membantu siswa berinteraksi dan belajar.

Nicola Sales (2015) menyatakan bahwa penggunaan model flipped classroom memiliki kelebihan dan kekurangan. Beberapa manfaatnya adalah: (1) siswa dapat mengatur diri sendiri dan bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri; akan Siswa dapat belajar sesedikit atau sebanyak yang mereka inginkan (3) Ketika belajar di kelas, siswa dapat memprediksi hasil belajar yang akan mereka capai karena mereka sudah memiliki pemahaman awal tentang materi tersebut. (4) Model flipped classroom memberdayakan siswa. (5) peningkatan interaksi belajar antar siswa dalam kelompok, antar kelompok, dan antara siswa dengan guru; Sekarang Dari guru.

Berdasarkan uraian tersebut, pengembangan model pembelajaran matematika berbasis flipped classroom dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran matematika yang efektif. Tujuan penelitian dalam artikel ini adalah untuk mengetahui pengaruh negatif dan positif dari pengujian model pembelajaran berbasis flipped classroom di Jurusan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Makassar. Versi Flipped Classroom menunjukkan pengenalan yang energik dan pengenalan kolaboratif melalui tatap muka, di mana setiap interaksi dilakukan dalam kelompok kecil dan berpasangan. Hal ini sejalan dengan pengenalan sejalan dengan Vygotski (1978) yang menyatakan bahwa mengenal adalah prosedur untuk mengaktifkan kesadaran sosial dan budaya. Menurut Johnson (2013) manfaat mengenal versi Flipped Classroom antara lain mereka memiliki kelas yang nyaman, tidak lagi terburu-buru. Siswa dapat melukis dengan kecepatan mereka sendiri dan berkembang, ketegangan berkurang, lebih mudah untuk menjebak sementara kontaminasi atau komitmen lain sangat mendesak

## 2. METODE PENELITIAN

Seluruh jenis penelitian ini, yaitu penelitian dan pengembangan. Desain penelitian yang digunakan dalam artikel ini adalah penelitian evaluasi. Menurut Sutama (2012:183), penelitian dan pengembangan adalah proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan produk baru yang mungkin atau meningkatkan produk yang sudah ada.

Subyek penelitian ini adalah Jurusan Ilmu Komputer Jurusan Ilmu Komputer dan Teknik Universitas Negeri Makassar. Menggunakan teknik pengumpulan data dengan menyebarkan kuesioner kepada mahasiswa ilmu komputer dan teknik komputer, teknik analisis data menggunakan metode interkatif, dan statistic deskriptif. Metode interkatif digunakan untuk menganalisis data kualitatif.

**TABEL 2.1 Skala likert**

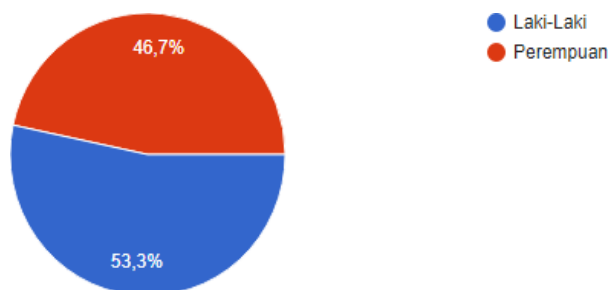
Skala	Keterangan	Nilai
1	Sangat setuju	4
2	Setuju	3
3	Tidak setuju	2
4	Sangat tidak setuju	1

Terdapat 15 pertanyaan pada aspek tanggapan terhadap penerapan metode gamifikasi dalam proses pembelajaran bahasa pemrograman. Dalam hal ini dibuat empat skala penilaian untuk menentukan skor pada pertanyaan (lihat tabel 3.1). Setiap bulir pertanyaan tersebut akan dianalisis untuk mengetahui respon mahasiswa JTik terhadap penerapan metode gamifikasi.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### a. Analisa Frekuensi Demografi Responden

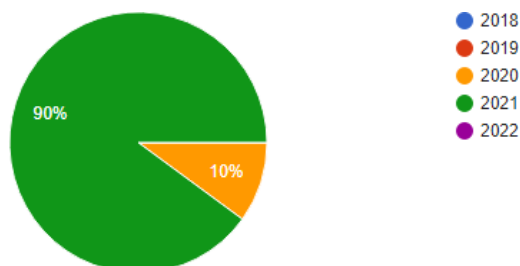
1) Berdasarkan jenis kelamin bisa di lihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 1. Demografi Jenis Kelamin

Hasil dari gambar menunjukkan bahwa responden perempuan sebanyak 53,3% dan responden laki – laki sebanyak 46,7%.

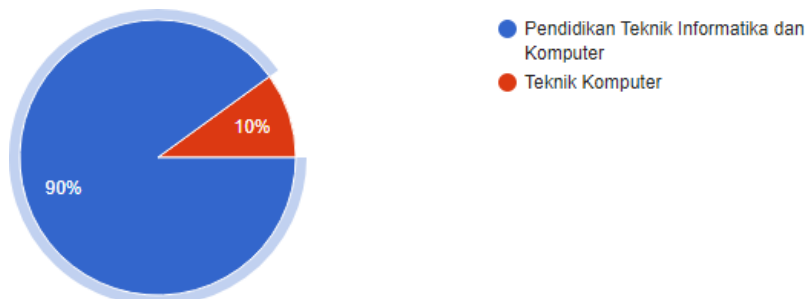
2) Berdasarkan angkatan bisa lihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 2. Demografi Angkatan

Hasil dari gambar menunjukan bahwa responden lebih dominan dari angkatan 2021 karena hasil respondennya sebesar 90% dan 10% oleh angkatan 2020 sebesar 10%

3) Berdasarkan program studi bisa di lihat pda gambar di bawah ini :



Gambar 3. Demografi Program Studi

Hasil dari gambar menunjukkan bahwa responden dari pend. Teknik informatika dan komputer sebanyak 90% dan responden dari teknik komputer sebanyak 10% Hasil ini kami dapatkan dengan menggunakan kuisioner yang di sebar menggunakan google form didapatkan responden sebanyak 30 orang. Data yang diperoleh sebelumnya diperiksa untuk menghilangkan data yang tidak benar yang mempengaruhi hasil analisis data penelitian. Berikut adalah hasil data kuisioner.

**Tabel 3.1 Hasil Pengisian Kuesioner**

NO	Pertanyaan	ST	S	TS	STS
1.	Pelaksanaan pembelajaran dengan metode blended learning lebih fleksibel	16,7%	63,3%	20%	0
2.	Metode blended learning mempermudah saya dalam memahami pembelajaran	6,7%	70%	23,3%	0
3.	Belajar melalui video kurang menarik bagi saya	6,7%	60%	30%	0
4.	Disaat saya belajar menggunakan ponsel saya tidak akan fokus pada pelajaran tersebut karena saya akan membuka aplikasi lain seperti sosial media, game,	13,3%	60%	26,7%	0
5.	Saat melakukan pembelajaran secara online terkadang saya terkendala jaringan	40%	46,7%	13,3%	0
7	Saya lebih mudah memahami materi dengan model flipped classroom.	6,7%	66,7%	26,7%	0
8	Saya lebih menyukai pembelajaran flipped classroom dibanding model pembelajaran lainnya.	10%	56,7%	30%	0
9	Saya lebih aktif di kelas dengan model flipped classroom.	10%	60%	26,7%	0
10	Dengan pembelajaran online saya mendapatkan pengetahuan-pengetahuan baru yang belum saya dapat dari pembelajaran di kelas.	13,3%	66,3%	20%	0
11	Dengan presentasi di kelas, sekaligus bisa melatih kemampuan bicara saya.	40%	53,3%	6,7%	0
12	Saya mempelajari materi yang akan dipelajari sebelum memulai perkuliahan tatap muka.	10%	63,3%	23,3%	0
13.	Setelah mempelajari materi dikelas tatap muka saya mengulang kembali materi tersebut dirumah	0	63,3%	30%	0

Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

Blended Learning Berdasarkan Hasil Studi Proses Pembelajaran Gunakan model kategori baik Flipped Classroom. reaksi siswa Demikian pula digunakan model ilmu komputer & ilmu komputer teknis masuk dalam kategori baik. Hal ini disebabkan adanya model pembelajaran terbalik Mengajar di masa endemik lebih efektif dan fleksibel. dan kelas terbalik Memudahkan siswa untuk menggunakan teknologi. Berdasarkan penelitian tentang model pembelajaran flipped classroom Misalnya, siswa lebih aktif selama proses pembelajaran dan setelah siswa. Membantu siswa menjawab dengan melihat dan mengulas materi Media pembelajaran video interaktif untuk pertanyaan instruktur, model Kelas terbalik memungkinkan siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam diskusi Dosen dan mahasiswa lainnya. Manfaat *flipped classroom* juga ditunjukkan oleh penelitian dari Fajar B, et. al (2023) dan Fakhri, et.al (2023) yang menjelaskan bahwa Flipped Classroom memiliki hubungan dengan kepuasan dan kecemasan belajar online mahasiswa jurusan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Makassar. Selain itu, penggunaan Flipped Classroom di kalangan mahasiswa Universitas Negeri Makassar untuk meningkatkan efektivitas dan hasil belajar mahasiswa dimana dengan adanya Flipped Classroom sebagai implementasi teknologi akan memberikan pengalaman baru dalam melaksanakan proses pembelajaran.

#### **4. KESIMPULAN DAN SARAN**

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kepuasan mahasiswa jurusan teknik informatika Komputer dan Teknik Komputer Universitas Negeri Makassar Pembelajaran dengan konsep flipped classroom selama wabah Covid-19 artis yang baik. Blended adalah salah satu solusinya untuk belajar Pembelajaran di masa wabah Covid-19, pemutakhiran pembelajaran dengan model kelas terbalik. Kelas terbalik adalah Inovatif, komunikatif dan fleksibel. Seiring semakin populernya model kelas terbalik, itu bisa menjadi lebih populer melakukan penelitian.

Dengan pendekatan ilmiah ini, Kami menangkap pilihan studi yang sangat representatif dalam model flipped classroom. Namun, fungsi pencarian yang berbeda dapat menghasilkan hasil/data pencarian ini adalah sesuatu yang berbeda. Misalnya, ada manfaat saat menganalisis kontribusi rapat. Masalah yang dilaporkan dapat bervariasi. Oleh karena itu penelitian lebih lanjut Lebih banyak pekerjaan diperlukan untuk memvalidasi kelas terbalik.

#### **REFERENSI**

Aini, K. (2021). Kemandirian Belajar Mahasiswa Melalui Blended Learning Tipe Flipped Classroom pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Literasi Digital*, 1(1), 42-49.

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.

Apriani, A. N., Suwandi, I. K., Ariyani, Y. D., & Sari, I. P. (2021). Penguatan Pendidikan Karakter pada Masa New Normal Covid-19 melalui Flipped Classroom. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 14(2), 102-113.

Fakhri, M. Miftach, Awalia, R., Safi'i, J. A., B, M. A., Nurikhlas Nurpa Gunawan, & Della Fadhatunisa. (2023). Hubungan Flipped Classroom dengan Kepuasan dan Kecemasan Belajar Online Mahasiswa Universitas Negeri Makassar. *Jurnal Pendidikan Terapan*, 1(1), 53-62. Retrieved from <https://journal.diginus.id/index.php/JUPITER/article/view/7>

Fajar B, Muhammad, Hastuti, Saputra, M. F., Syafdwil, W. I., Sari, P. N., & Fardan, M. (2023). Peran Flipped Classroom Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Universitas Negeri Makassar. *Jurnal Pendidikan Terapan*, 1(1), 28-35. Retrieved from <https://journal.diginus.id/index.php/JUPITER/article/view/12>

Firman, F. (2020). Dampak covid-19 terhadap pembelajaran di perguruan tinggi. *BIOMA: Jurnal Biologi Dan Pembelajarannya*, 2(1), 14-20.

Hastuti, W. D. (2020). Membangun motivasi dan kemandirian peserta didik berkebutuhan khusus melalui flipped classroom di masa new normal covid-

19. E-Prosiding Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo, 181-192.

Supriatna, U. (2021). Flipped Classroom: Metode Pembelajaran Tatap Muka Terbatas pada Masa Pandemi Covid-19. Ideas: *Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 7(3), 57-62.

Sukma, R. R., Ismiyanti, Y., & Ulia, N. (2022). Pengaruh Blended Learning dengan model Flipped Classroom berbantuan video terhadap hasil belajar kognitif kompetensi IPA kelas V. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 142-156.