

## HUBUNGAN *FLIPPED CLASSROOM* DENGAN KEPUASAN DAN KECEMASAN BELAJAR ONLINE MAHASISWA UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR

<sup>1</sup>M. Miftach Fakhri, <sup>2</sup>Rifqa Awalia, <sup>3</sup>Jumadil Ahmad Safi'i, <sup>4</sup>Muh. Akbar B,  
<sup>5</sup>Nurikhlas Nurpa Gunawan, <sup>6</sup>Della Fadhilatunisa

<sup>12345</sup>Universitas Negeri Makassar, <sup>6</sup>Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar

fakhri@unm.ac.id<sup>1</sup>, awaliarifqa@gmail.com<sup>2</sup>, jumadilahmadsafi21@gmail.com<sup>3</sup>, muhakbar9151@gmail.com<sup>4</sup>,  
ikhlsnurpa4@gmail.com<sup>5</sup>, della.fadhilatunisa@uin-alauddin.ac.id<sup>6</sup>

### ABSTRAK

Received : 12 Nov 2022

Accepted : 28 Nov 2022

Published : 02 Jan 2023

Kebijakan baru terjadi di dunia pendidikan, yang dimana sebelum adanya wabah Covid-19 pembelajaran yang mengharuskan belajar di kelas atau gedung, dalam hal ini yaitu pembelajaran tatap muka berubah menjadi pembelajaran secara online. Salah satu inovasi dalam metode pembelajaran yang muncul saat ditetapkannya pembelajaran secara online yaitu model pembelajaran *Flipped Classroom*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara model pembelajaran *Flipped Classroom* dengan kepuasan dan kecemasan belajar online mahasiswa yang ada di jurusan Teknik Informatika dan Komputer, Universitas Negeri Makassar. Penelitian ini dilakukan dengan menerapkan metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Populasi yang ada dalam penelitian ini yaitu sebanyak 42 orang mahasiswa. Data yang dihasilkan berasal dari pengumpulan data dalam bentuk angket (kuesioner) yang disebarluaskan secara online menggunakan *google form*. Analisis data menggunakan skala *Likert* yang terdiri dari 4 pilihan jawaban alternatif. Berdasarkan hasil penelitian ini maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara *Flipped Classroom* dengan kepuasan dan kecemasan belajar online mahasiswa jurusan Teknik Informatika dan Komputer, Universitas Negeri Makassar.

**Kata Kunci:** Kelas Terbalik, Belajar Online, Kepuasan, Kecemasan, Mahasiswa

### ABSTRACT

*The new policy occurred in the world of education, where before the Covid-19 outbreak learning that required learning in the classroom or building, in this case, face-to-face learning turned into online learning. One of the innovations in learning methods that emerged when online learning was established was the Flipped Classroom learning model. This research aims to determine the relationship between the Flipped Classroom learning model and the satisfaction and anxiety of online learning for students in the Informatics and Computer Engineering department, Makassar State University. This research was conducted by applying descriptive research methods with a quantitative approach. The population in this study was 42 students. The resulting data comes from data collection in the form of questionnaires that are disseminated online using google form. Data analysis using a Likert scale consisting of 4 alternative answer choices. Based on the results of this study, it can be concluded that there is a relationship between Flipped Classroom and the satisfaction and anxiety of online learning for students majoring in Informatics and Computer Engineering, Makassar State University.*

**Keywords:** *Flipped Classroom, Online Learning, Satisfaction, Anxiety, Students*

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



## 1. PENDAHULUAN

Keadaan yang tidak terduga berupa merebaknya wabah Covid-19 telah membawa perubahan yang signifikan di berbagai sektor kehidupan. Tak terkecuali pada sektor Pendidikan. Kebijakan baru terjadi di dunia pendidikan, yang dimana sebelum adanya wabah Covid-19 pembelajaran yang mengharuskan belajar di kelas atau gedung, dalam hal ini yaitu pembelajaran tatap muka berubah menjadi pembelajaran dirumah atau pembelajaran online (Almahasees et al., 2021). Dengan adanya kebijakan tersebut membuat pembelajaran berbasis teknologi telah menjadi prioritas selama pandemi Covid-19. Adanya jarak sosial memberi dampak agar menyusun desain ulang pengajaran atau proses pembelajaran di mana sumber daya digital memiliki peran utama (Latorre-Coscolluela et al., 2021).

Seiring dengan perkembangan teknologi digital dan pengaplikasiannya dalam pendidikan menunjang pembelajaran baru yang memberikan penawaran kepada peserta didik peluang dan sumber belajar baru. Penyebaran teknologi yang sangat cepat telah menciptakan pendekatan inovatif dalam pendidikan tinggi yang membantu mempromosikan pembelajaran kolaboratif, eksplorasi, dan pembelajaran dengan jaringan online (Campillo-Ferrer & Miralles-Martínez, 2021). Dengan begitu perlu adanya pembaharuan atau inovasi dalam pembelajaran untuk menyikapi perkembangan teknologi pendidikan. Inovasi dalam pembelajaran menuntun peserta didik untuk terlibat dalam bertukar pikiran, berkolaborasi dan berkomunikasi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Salah satu inovasi pembelajaran yang dimaksud adalah penggunaan model pembelajaran *Flipped Classroom* sebagai pengganti pembelajaran tradisional (Purwitha, 2020).

*Flipped Classroom* merupakan model pembelajaran bersifat campuran yang mana pembelajaran tatap muka digabung dengan pembelajaran online. Dimana mahasiswa belajar mengenai materi yang telah diberikan diluar lingkungan akademik atau dirumah, dan menghabiskan lebih banyak waktu di kelas untuk pemecahan masalah dan diskusi (Mengual-Andrés et al., 2019). Belajar secara online berkembang pesat di era saat ini. Jumlah peserta didik yang terlibat semakin meningkat dari waktu ke waktu. Pembelajaran online telah menjadi bagian dari abad ke-21 karena menggunakan platform online (Almahasees et al., 2021). Internet dan pendidikan telah terintegrasi untuk menyediakan pengguna dengan keterampilan yang diperlukan di masa depan (Al-Salman & Haider, 2021). Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Stec et al., (2020) menunjukkan bahwa pengajaran online memiliki tiga pendekatan utama, yaitu *Enhanced*, *Blended Learning*, dan *Online Approach*. Pembelajaran online efisien bagi peserta didik, di mana mereka dapat mengakses materi pembelajaran online selama 24 jam (Stern, 2020).

Belajar secara online mengubah pendidikan menjadi berpusat pada peserta didik, dimana peserta didik mengikuti proses pembelajaran, dan pendidik bertugas sebagai pengawas (Almahasees et al., 2021) Materi-materi pembelajaran yang akan diberikan oleh pendidik atau dosen kemudian di posting terlebih dahulu di platform digital sehingga peserta didik dapat dengan mudah mengaksesnya kapan saja sebelum menghadiri kelas (Abeysekera & Dawson, 2015).

Adanya pembelajaran *Flipped Classroom* yaitu pembelajaran tatap muka digabung dengan pembelajaran online tidak terlepas dari kepuasan dan kecemasan belajar dari mahasiswa. Kepuasan belajar online mencerminkan keadaan peserta didik disaat melihat pengalaman belajar mereka secara online dan dipandang sebagai item yang dapat dievaluasi (Alqurashi, 2019). Peserta didik yang merasa puas dengan pembelajarannya ditandai dengan keinginan untuk berpartisipasi, berefleksi, memahami, berkolaborasi, mencari informasi, mengajukan pertanyaan, memahami persyaratan perkuliahan, mengelola pembelajarannya sendiri dan meningkatkan peluang menyelesaikan mata kuliah (Kumalasari & Akmal, 2020).

*Flipped Classroom* muncul di *literature* sejak tahun 2000 (Lage et al., 2000) dan *Flipped Classroom* di populerkan oleh guru kimia bernama Bergmann dan Sams pada tahun 2007 (Wolff & Chan, 2016). Secara bahasa kata "*Flip*" memiliki persamaan dengan "turn over" yang artinya "membalikkan" seperti membalikkan ikan saat digoreng. Pada tataran frase "*Flip Classroom*" memiliki arti tekstualnya yaitu "membalikkan kelas" atau "kelas terbalik" atau "kelas yang dibalikkan". Sesuai dengan artinya terdapat perasaan tidak masuk akal atau membingungkan bagaimana mungkin sebuah kelas itu dibalikkan atau kelas terbalik. Namun *Flipped Classroom* merupakan model pembelajaran yang membalikkan proses pembelajaran yang semula dilakukan di kelas kemudian dilakukan di rumah seperti peserta didik di rumah mengerjakan apa yang dilakukan di kelas dan di kelas peserta didik mengerjakan apa yang biasanya dikerjakan peserta didik di rumah (Dirgeyasa, 2020).

*Flipped Classroom* merupakan pengembangan dari metode pembelajaran *Blended Learning*. Metode pembelajaran *Flipped Classroom* merupakan kegiatan pengajaran yang diterapkan melalui perpaduan antara pengajaran dengan interaksi langsung dan secara online. *Flipped Classroom* juga merupakan kegiatan belajar mengajar yang mengedepankan peran peserta didik dalam setiap kegiatan untuk membuat pembelajaran yang berkualitas. Yang mana Pendidik hanya mengunggah materi terlebih dahulu sehingga peserta didik mengakses kapan saja (Palinussa & Mananggal, 2021). Pembelajaran *flipped classroom* juga memberikan dampak yang sangat signifikan pada hasil belajar karena dapat melatih kemampuan kognitif peserta didik dan meningkatkan interaksi belajar (Supriatna, 2021).

Kepuasan secara umum adalah adanya perasaan yang berbeda antara harapan sebelumnya dengan setelah dirasakan sebuah pencapaian (Nagy, 2018). Kepuasan belajar didefinisikan sebagai penilaian positif peserta didik secara keseluruhan terhadap dirinya atau terhadap pengalaman belajarnya serta kepuasan belajar hanya dapat diukur setelah kegiatan pembelajaran (Reigeluth, 1983). Kepuasan belajar merupakan salah satu topik penting untuk menentukan baik buruknya suatu pembelajaran online. Kepuasan belajar online memiliki karakteristik yang kompleks dan multidimensional, sehingga banyak faktor yang mempengaruhinya (Kuo et al., 2014). Faktor yang diprediksi dengan kepuasan belajar online, dapat dilihat dari keaktifan sosial, interaksi sosial, dan pembelajaran kolaboratif. Selain itu, kualitas teknologi, jarak fisik, komunikasi, akses teknologi, dan interaksi dengan pendidik dan teman, serta desain pembelajaran dapat mempengaruhi kepuasan pembelajaran online (Ghufron, 2020). Kepuasan dalam belajar online juga dipengaruhi oleh tingkat persiapan peserta didik dalam belajar. Pembelajaran online menuntut peserta didik untuk bertanggung jawab atas pendidikan yang telah dijalankannya dimana dalam belajar online ini membutuhkan keterampilan atau kompetensi tambahan (Ludwig, 2005). Tak terkecuali belajar online yang ditimbulkan karena adanya pandemi Covid-19 yang mengharuskan adanya keterampilan dalam menggunakan teknologi digital dan media internet.

Namun tidak hanya kepuasan yang didapatkan dalam pembelajaran online melainkan terdapat kecemasan yang dirasakan mahasiswa. Kecemasan merupakan perubahan suasana hati yang dialami oleh seseorang yang menimbulkan kekhawatiran, kegugupan, ketegangan dan perasaan tidak tenang yang berhubungan dengan munculnya rasa ancaman dari dalam atau luar (Tirajoh et al., 2021). Terdapat penelitian mengenai kecemasan belajar online yang dilakukan Oktawirawan dan Hardani (2020) dimana disimpulkan bahwa proses belajar online yang dilaksanakan selama masa pandemi Covid-19 menyebabkan adanya tekanan dan kecemasan pada sebagian peserta didik. Kecemasan tersebut ada karena mahasiswa merasa kesulitan mengerjakan tugas dengan *deadline* yang diberikannya sangat singkat, merasa kurang memahami beberapa materi yang disampaikan oleh dosen, memiliki keterbatasan untuk mengakses internet dan menghadapi berbagai kendala teknis, serta merasa khawatir untuk menghadapi materi selanjutnya (Oktawirawan, 2020).

Kecemasan merupakan reaksi ketakutan atau kekhawatiran dalam situasi yang mengancam, yang mengarah pada ketidakpastian dan ketakutan menghadapi masa depan yang dimana dapat muncul sendiri atau dibarengi dengan gejala gangguan emosi lainnya (Sheherazade & M. Tsang, 2015). Dalam proses pembelajaran kecemasan sangat wajar terjadi baik itu pendidik maupun peserta didik yang dimana dianjurkan untuk menghilangkan rasa cemas tersebut dengan segera agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Menurut (Hudayan et al., 2020) Kecemasan belajar merupakan rasa takut, tegang, dan cemas yang dialami suatu individu disaat sedang belajar. Terkhusus pada saat belajar online akibat Covid-19 menjadikan tingkat kecemasan meningkat dikarenakan adanya perubahan metode pembelajaran secara tiba-tiba, yang mana seluruh rangkaian pembelajaran dilakukan secara online atau daring. Belajar secara online menuntut untuk menggunakan berbagai macam teknologi digital dan media internet, namun tidak semua orang memiliki keterampilan dalam menggunakan teknologi. Dengan adanya hal tersebut membuat rasa cemas dikalangan peserta didik dan pendidik sekalipun. Peserta didik dengan tingkat kecemasan yang tinggi telah mengurangi rentang memori, kehilangan konsentrasi dan kekurangan kepercayaan diri, dan daya nalar yang tidak memadai (Vitasari et al., n.d., 2010).

Berdasarkan paparan diatas belum adanya penelitian yang menjelaskan mengenai hubungan *Flipped Classroom* dengan kepuasan dan kecemasan belajar online mahasiswa maka dari itu peneliti tertarik untuk meneliti hubungan *Flipped Classroom* dengan kepuasan dan kecemasan belajar online mahasiswa yang ada di jurusan Teknik Informatika dan Komputer, Universitas Negeri Makassar.

### 3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif untuk memperoleh informasi. Penelitian deskriptif sendiri merupakan penelitian statistik dengan penggambaran fenomena sebagaimana adanya. Metode ini digunakan untuk mempelajari kondisi saat ini (Simarmata et al., 2021). Serta Pendekatan kuantitatif adalah suatu pendekatan empiris dimana data dalam bentuk sesuatu yang dapat dihitung atau berupa angka (Dr Basuki, 2021). Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian deskriptif kuantitatif dalam penelitian ini bertujuan untuk melihat, meninjau dan menggambarkan dengan angka-angka tentang objek yang diteliti sebagaimana adanya dan menarik kesimpulan mengenai penelitian sesuai dengan fenomena yang ada.

Populasi pada penelitian ini adalah mahasiswa Jurusan Teknik Informatika dan Komputer, Universitas Negeri Makassar yang terdiri dari angkatan 2019, 2020, 2021 dan 2022 dengan jumlah sebanyak 42 mahasiswa. Data diperoleh dengan teknik pengumpulan data berupa penggunaan Angket (Kuesioner). Kuisisioner yang dipilih adalah kuisisioner dengan pertanyaan tertutup yaitu jawaban dari pertanyaan sudah tersedia, responden tinggal memilih jawaban sesuai dengan pernyataan dan keadaannya. Penyebaran angket penelitian menggunakan platform online *google form* yang dilakukan berdasarkan tahapan -tahapan dibawah ini:

1. Penyusunan angket (Kuesioner) terdiri dari 1 pertanyaan mengenai pengetahuan awal tentang *Flipped Classroom* dan 15 pernyataan yang terbagi menjadi tiga bagian yang mengarah ke hubungan *Flipped Classroom* dengan kepuasan dan kecemasan belajar online mahasiswa yang ada di jurusan Teknik Informatika dan Komputer, Universitas Negeri Makassar.
2. Penyebaran angket menggunakan platform online *google form*.
3. Data yang diperoleh dari hasil pengisian angket (kuesioner) kemudian dianalisis secara deskriptif untuk menjelaskan hasil dari penelitian yang telah dilakukan.
4. Analisis angket (kuesioner) hubungan *Flipped Classroom* dengan kepuasan dan kecemasan belajar online mahasiswa yang ada di jurusan Teknik Informatika dan Komputer, Universitas Negeri Makassar menggunakan model skala *Likert* yang memiliki gradasi dari sangat positif hingga sangat negatif.

Untuk mengetahui nilai setiap pernyataan dalam kuesioner, data dinilai secara kuantitatif menggunakan skala *likert* sebagai berikut:

**Tabel 1. Skala Likert**

| Skala | Keterangan                | Nilai |
|-------|---------------------------|-------|
| 1.    | Sangat Setuju (SS)        | 4     |
| 2.    | Setuju (S)                | 3     |
| 3.    | Tidak Setuju (TS)         | 2     |
| 4.    | Sangat Tidak Setuju (STS) | 1     |

Setelah data dinilai, nilai rata-rata ditentukan menggunakan perhitungan aritmatika dengan menggunakan *mean*. Setelah menghitung data, peneliti menganalisis kategori kuesioner melalui skor interval sebagai berikut:

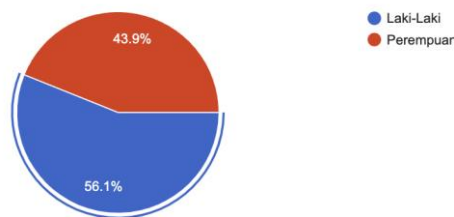
**Tabel 2. Kategori Skala**

| Kategori                 | Skala |      |
|--------------------------|-------|------|
| <b>Sangat Tidak Baik</b> | 1,00  | 1,75 |
| <b>Tidak Baik</b>        | 1,76  | 2,50 |
| <b>Baik</b>              | 2,51  | 3,25 |
| <b>Sangat Baik</b>       | 3,26  | 4,00 |

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

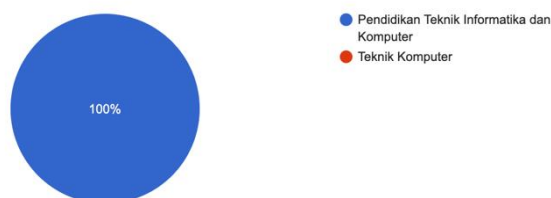
Hasil dan pembahasan dari penelitian ini diperoleh berdasarkan angket (kuesioner) yang telah disebarakan pada lingkup Jurusan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Makassar mengenai hubungan *Flipped Classroom* dengan kepuasan dan kecemasan belajar online mahasiswa, dimana angket (kuesioner) diisi oleh 42 mahasiswa sehingga dihasilkan kumpulan data demografi responden yang berisi informasi mengenai jenis kelamin, program studi, dan tahun akademik.

Sesuai hasil data dari angket (kuesioner) maka dihasilkan mahasiswa (responden) berjenis kelamin laki-laki sebanyak 23 orang responden atau sebanding dengan 56,1% dan responden berjenis kelamin perempuan sebanyak 19 orang atau sebanding dengan 43,9%. Sebagaimana ditunjukkan pada gambar dibawah :



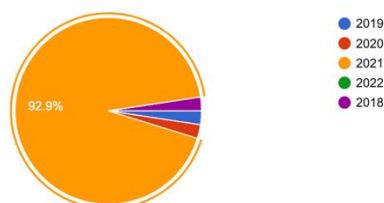
**Gambar 1. Grafik Data Jenis Kelamin Mahasiswa (Responden)**

Selanjutnya berdasarkan data program studi mahasiswa, dihasilkan sebanyak 42 responden atau sebanding dengan 100% yang merupakan mahasiswa dari jurusan Teknik Informatika dan Komputer. Sebagaimana ditunjukkan pada gambar dibawah :



**Gambar 2. Grafik Data Program Studi Mahasiswa (Responden)**

Berdasarkan data angkatan tahun akademik mahasiswa, dihasilkan mayoritas mahasiswa (responden) berasal dari angkatan tahun 2021 sebanyak 39 responden atau sebanding dengan 92,2% dan masing-masing 1 responden atau sebanding dengan 2,4% dari angkatan tahun 2020, 2019, dan 2018. Sebagaimana ditunjukkan pada gambar dibawah :



**Gambar 3. Grafik Data Angkatan Tahun Akademik Mahasiswa (Responden)**

Berikut ini merupakan hasil angket (kuesioner) skala hubungan *Flipped Classroom* dengan kepuasan dan kecemasan belajar online mahasiswa di jurusan Teknik Informatika dan Komputer, Universitas Negeri Makassar yang terdiri dari 15 pernyataan yang terbagi menjadi 3 bagian yaitu pertama pengalaman belajar *Flipped*

*Classroom* (5 pernyataan), kedua mengenai kepuasan belajar online mahasiswa (5 pernyataan), dan ketiga tentang kecemasan belajar online mahasiswa (5 pernyataan).

**Tabel 3. Hasil angket (kuesioner) mengenai Pengalaman Belajar *Flipped Classroom* mahasiswa**

| No   | Pernyataan  | Jumlah Jawaban dan Persentase |              |               |             | Sum         | Mean        | Kategori |
|--|---|-------------------------------|--------------|---------------|-------------|-------------|-------------|----------|
|  |   | 1<br>(STS)                    | 2<br>(TS)    | 3<br>(S)      | 4<br>(SS)   |             |             |          |
| 1.   | Belajar secara <i>Flipped Classroom</i> , saya berfokus pada subjek utama yang harus saya pahami secara mendalam                | 0<br>(0%)                     | 6<br>(14,3%) | 35<br>(83,3%) | 1<br>(2,4%) | 121         | 2,88        | Baik     |
| 2.   | Belajar secara <i>Flipped Classroom</i> , saya diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan tentang masalah yang kompleks      | 0<br>(0%)                     | 4<br>(9,5%)  | 35<br>(83,3%) | 3<br>(7,1%) | 125         | 2,98        | Baik     |
| 3.   | Belajar secara <i>Flipped Classroom</i> , saya dapat mengungkapkan pendapat saya, bahkan ketika itu berbeda dari mahasiswa lain | 0<br>(0%)                     | 6<br>(14,3%) | 33<br>(78,6%) | 3<br>(7,1%) | 123         | 2,93        | Baik     |
| 4.   | Belajar secara <i>Flipped Classroom</i> , saya diberi kesempatan untuk belajar bersama mahasiswa lain                           | 0<br>(0%)                     | 6<br>(14,3%) | 35<br>(83,3%) | 1<br>(2,4%) | 121         | 2,88        | Baik     |
| 5.   | Belajar secara <i>Flipped Classroom</i> , argumen dan diskusi diadakan  | 1<br>(2,4%)                   | 2<br>(4,9%)  | 35<br>(83,3%) | 4<br>(9,5%) | 125         | 2,98        | Baik     |
| <b>Rata-rata skor mengenai pengalaman belajar <i>Flipped Classroom</i> mahasiswa</b> |   |                               |              |               |             | <b>2,93</b> | <b>Baik</b> |          |

Dari Tabel 3 diatas memperlihatkan hasil survei deskriptif mengenai pengalaman belajar *Flipped Classroom* mahasiswa jurusan Teknik Informatika dan Komputer, Universitas Negeri Makassar, hasilnya diperoleh rata—rata 2,93 yang berarti dalam kategori baik. Maka dari 5 pernyataan yang ada di atas dapat dikatakan bahwa rata-rata mahasiswa (responden) setuju atau merasa baik pada masing-masing pernyataan mengenai pengalaman belajar *Flipped Classroom*.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Flipped Classroom* sudah efektif pada mahasiswa jurusan Teknik Informatika dan Komputer, Universitas Negeri Makassar.

**Tabel 4. Hasil angket (kuesioner) terhadap kepuasan belajar online mahasiswa**

| No | Pernyataan  | Jumlah Jawaban dan Persentase |               |               |             | Sum | Mean | Kategori |
|----|---|-------------------------------|---------------|---------------|-------------|-----|------|----------|
|    |   | 1<br>(STS)                    | 2<br>(TS)     | 3<br>(S)      | 4<br>(SS)   |     |      |          |
| 6. | Belajar secara online membuat saya puas dengan kualitas interaksi antara semua pihak yang terlibat didalam kelas online | 2<br>(4,8%)                   | 17<br>(40,5%) | 21<br>(50%)   | 2<br>(4,8%) | 106 | 2,52 | Baik     |
| 7. | Belajar secara online membuat saya puas dengan partisipasi saya di kelas online   | 2<br>(4,8%)                   | 14<br>(33,3%) | 25<br>(59,5%) | 1<br>(2,4%) | 109 | 2,60 | Baik     |

|  |   |             |               |               |             |     |             |             |
|--|---|-------------|---------------|---------------|-------------|-----|-------------|-------------|
| 8.   | Belajar secara online membuat saya puas dengan bagaimana saya dapat menerapkan apa yang telah saya pelajari             | 1<br>(2,4%) | 19<br>(45,2%) | 21<br>(50%)   | 1<br>(2,4%) | 105 | 2,50        | Tidak Baik  |
| 9.   | Belajar secara online membuat Interaksi antara mahasiswa dan dosen cukup terjaga  | 2<br>(4,8%) | 15<br>(35,7%) | 23<br>(54,8%) | 2<br>(4,8%) | 109 | 2,60        | Baik        |
| 10.  | Belajar secara online dengan Penggunaan pendekatan <i>Flipped Classroom</i> mendorong saya untuk belajar secara mandiri | 1<br>(2,4%) | 7<br>(16,7%)  | 30<br>(71,4%) | 4<br>(9,5%) | 119 | 2,83        | Baik        |
| <b>Rata-rata skor mengenai kepuasan belajar online mahasiswa</b> |   |             |               |               |             |     | <b>2,61</b> | <b>Baik</b> |

Dari Tabel 4 diatas memperlihatkan hasil survei deskriptif mengenai kepuasan belajar online mahasiswa jurusan Teknik Informatika dan Komputer, Universitas Negeri Makassar, hasilnya diperoleh rata—rata 2,61 yang berarti dalam kategori baik. Maka dari 5 pernyataan yang ada di atas dapat dikatakan bahwa rata-rata mahasiswa (responden) setuju atau merasa baik dalam artian sudah puas pada masing-masing pernyataan mengenai kepuasan belajar online mahasiswa.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa rata-rata mahasiswa jurusan Teknik Informatika dan Komputer, Universitas Negeri Makassar sudah merasa puas atau efektif mengenai sistem pembelajaran yang dilakukan secara online.

**Tabel 5. Hasil angket (kuesioner) kecemasan terhadap belajar online mahasiswa**

| No  | Pernyataan  | Jumlah Jawaban dan Persentase |               |               |             | Sum | Mean        | Kategori    |
|---|---|-------------------------------|---------------|---------------|-------------|-----|-------------|-------------|
|   |   | 1<br>(STS)                    | 2<br>(TS)     | 3<br>(S)      | 4<br>(SS)   |     |             |             |
| 11.   | Belajar secara online membuat saya merasa khawatir dalam menggunakan komputer/laptop                            | 5<br>(11,9%)                  | 16<br>(38,1%) | 20<br>(47,6%) | 1<br>(2,4%) | 101 | 2,40        | Tidak Baik  |
| 12.   | Belajar secara online membuat saya takut melakukan kesalahan yang tidak dapat saya perbaiki                     | 2<br>(4,8%)                   | 11<br>(26,2%) | 25<br>(59,5%) | 4<br>(9,5%) | 113 | 2,69        | Baik        |
| 13.   | Belajar secara online membuat saya khawatir apakah saya dapat mencapai tujuan pembelajaran atau tidak           | 1<br>(2,4%)                   | 8<br>(19%)    | 29<br>(69%)   | 4<br>(9,5%) | 121 | 2,88        | Baik        |
| 14.   | Belajar secara online membuat saya tegang dan gugup saat mengikuti diskusi kelompok                             | 4<br>(9,5%)                   | 17<br>(40,5%) | 19<br>(45,2%) | 2<br>(4,8%) | 101 | 2,40        | Tidak Baik  |
| 15.   | Belajar secara online membuat saya khawatir apakah saya dapat mengumpulkan informasi yang dibutuhkan atau tidak | 0<br>(0%)                     | 13<br>(31%)   | 25<br>(59,5%) | 4<br>(9,5%) | 115 | 2,74        | Baik        |
| <b>Rata-rata skor mengenai kecemasan belajar online mahasiswa</b> |   |                               |               |               |             |     | <b>2,62</b> | <b>Baik</b> |

Dari Tabel 5 diatas memperlihatkan hasil survei deskriptif mengenai kecemasan belajar online mahasiswa jurusan Teknik Informatika dan Komputer, Universitas Negeri Makassar, hasilnya diperoleh rata—rata 2,62 yang

berarti dalam kategori baik. Maka dari 5 pernyataan yang ada di atas dapat dikatakan bahwa rata-rata mahasiswa (responden) setuju atau merasa baik dalam artian merasa cemas pada masing-masing pernyataan mengenai kecemasan belajar online mahasiswa.

Berdasarkan penelitian sebelumnya menyatakan faktor yang diprediksi dengan kepuasan belajar online, dapat dilihat dari keaktifan sosial, interaksi sosial, dan pembelajaran kolaboratif. Selain itu, kualitas teknologi, jarak fisik, komunikasi, akses teknologi, dan interaksi dengan pendidik dan teman, serta desain pembelajaran dapat mempengaruhi kepuasan pembelajaran online (Ghufron, 2020). Hal ini berkaitan dengan kepuasan dan kecemasan belajar online terhadap pembelajaran *Flipped Classroom* yang diteliti.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa rata-rata mahasiswa jurusan Teknik Informatika dan Komputer, Universitas Negeri Makassar merasa cemas atau khawatir mengenai sistem pembelajaran yang dilakukan secara online.

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

*Flipped Classroom* yang merupakan pengembangan dari metode pembelajaran *Blended Learning*. Yang dimana kegiatan pengajaran yang diterapkan melalui perpaduan antara pengajaran dengan interaksi langsung dan secara online. Maka dari itu penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa adanya hubungan antara *Flipped Classroom* dengan kepuasan dan kecemasan belajar online mahasiswa jurusan Teknik Informatika dan Komputer, Universitas Negeri Makassar yang berlandaskan dari hasil angket (kuesioner) yang telah disebarluaskan. Dapat disimpulkan dari 15 pernyataan angket (kuesioner) yang terbagi menjadi 3 bagian atau variabel yaitu pertama pengalaman belajar *Flipped Classroom* didapatkan hasil bahwa penggunaan model pembelajaran *Flipped Classroom* sudah efektif pada mahasiswa jurusan Teknik Informatika dan Komputer, Universitas Negeri Makassar berdasarkan rata-rata dengan kategori baik. Kedua mengenai kepuasan belajar online didapatkan hasil bahwa rata-rata mahasiswa jurusan Teknik Informatika dan Komputer, Universitas Negeri Makassar sudah merasa puas akan sistem pembelajaran yang dilakukan secara online dan ketiga tentang kecemasan belajar online didapatkan hasil mahasiswa jurusan Teknik Informatika dan Komputer rata-rata masih ada yang merasa cemas mengenai sistem pembelajaran yang dilakukan secara online. Dengan begitu model pembelajaran *Flipped Classroom* tidak akan terpisahkan dari aspek kepuasan dan kecemasan mahasiswa dalam pembelajaran online, pastinya selalu berhubungan satu sama lain.

Terdapat beberapa keterbatasan yang timbul pada penelitian ini yaitu masih kurangnya sumber artikel yang membahas mengenai hubungan *Flipped Classroom*, kemudian dari aspek kurangnya waktu pengerjaan dan kurangnya responden yang dihasilkan. Serta untuk peneliti selanjutnya yang ingin melakukan evaluasi dan pengembangan terkait topik yang sama maka disarankan untuk menggunakan metode dan media yang lainnya.

## REFERENSI

- Abeysekera, L., & Dawson, P. (2015). Motivation and cognitive load in the flipped classroom: Definition, rationale and a call for research. *Higher Education Research & Development*, 34(1), 1–14. <https://doi.org/10.1080/07294360.2014.934336>
- Almahasees, Z., Mohsen, K., & Amin, M. O. (2021). Faculty's and Students' Perceptions of Online Learning During COVID-19. *Frontiers in Education*, 6, 638470. <https://doi.org/10.3389/educ.2021.638470>
- Alqurashi, E. (2019). Predicting student satisfaction and perceived learning within online learning environments. *Distance Education*, 40(1), 133–148. <https://doi.org/10.1080/01587919.2018.1553562>
- Al-Salman, S., & Haider, A. S. (2021). Jordanian University Students' Views on Emergency Online Learning During COVID-19. *Online Learning*, 25(1). <https://doi.org/10.24059/olj.v25i1.2470>
- Campillo-Ferrer, J. M., & Miralles-Martínez, P. (2021). Effectiveness of the flipped classroom model on students' self-reported motivation and learning during the COVID-19 pandemic. *Humanities and Social Sciences Communications*, 8(1), 176. <https://doi.org/10.1057/s41599-021-00860-4>



- Dirgeyasa, I. W. (2020). FLIP LEARNING-FLIP CLASSROOM, SEBUAH INOVASI DALAM PEMBELAJARAN, DI ERA COVID-19. *BAHAS*, 31(2), 64. <https://doi.org/10.24114/bhs.v31i2.20192>
- Dr Basuki, M. S. (2021). *Pengantar Metode Penelitian Kuantitatif*. Media Sains Indonesia.
- Ghufron, M. N. (2020). Kepuasan Pembelajaran Secara Online: Apakah Gaya Belajar Mempunyai Pengaruh? *QUALITY*, 8(1), 130. <https://doi.org/10.21043/quality.v8i1.7508>
- Kumalasari, D., & Akmal, S. Z. (2020). Resiliensi akademik dan kepuasan belajar daring di masa pandemi COVID-19: Peran mediasi kesiapan belajar daring. *Persona: Jurnal Psikologi Indonesia*, 9(2), 353–368. <https://doi.org/10.30996/persona.v9i2.4139>
- Kuo, Y.-C., Walker, A. E., Schroder, K. E. E., & Belland, B. R. (2014). Interaction, Internet self-efficacy, and self-regulated learning as predictors of student satisfaction in online education courses. *The Internet and Higher Education*, 20, 35–50. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2013.10.001>
- Lage, M. J., Platt, G. J., & Treglia, M. (2000). Inverting the Classroom: A Gateway to Creating an Inclusive Learning Environment. *JOURNAL OF ECONOMIC EDUCATION*, 14.
- Latorre-Coscolluela, C., Suárez, C., Quiroga, S., Sobradriel-Sierra, N., Lozano-Blasco, R., & Rodríguez-Martínez, A. (2021). Flipped Classroom model before and during COVID-19: Using technology to develop 21st century skills. *Interactive Technology and Smart Education*, 18(2), 189–204. <https://doi.org/10.1108/ITSE-08-2020-0137>
- Ludwig, S. (2005). Learner Support in Open, Distance and Online Learning Environments. *The International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 6(2). <https://doi.org/10.19173/irrodl.v6i2.230>
- Mengual-Andrés, S., López Belmonte, J., Fuentes Cabrera, A., & Pozo Sánchez, S. (2019). Modelo estructural de factores extrínsecos influyentes en el flipped learning. *Educación XXI*, 23(1). <https://doi.org/10.5944/educxx1.23840>
- Nagy, J. T. (2018). Evaluation of Online Video Usage and Learning Satisfaction: An Extension of the Technology Acceptance Model. *The International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 19(1). <https://doi.org/10.19173/irrodl.v19i1.2886>
- Oktawirawan, D. H. (2020). Faktor Pemicu Kecemasan Siswa dalam Melakukan Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 20(2), 541. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v20i2.932>
- Purwitha, D. G. (2020). MODEL PEMBELAJARAN FLIPPED CLASSROOM SEBAGAI PEMBELAJARAN INOVATIF ABAD 2. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5, 7.
- Reigeluth, C. M. (Ed.). (1983). *Instructional-design theories and models*. Lawrence Erlbaum Associates.
- Sheherazade, & M. Tsang, S. (2015). Quantifying the bat bushmeat trade in North Sulawesi, Indonesia, with suggestions for conservation action. 2015. <https://doi.org/10.1016/j.gecco.2015.01.003>
- Simarmata, N. I. P., Hasibuan, A., Rofiki, I., Purba, S., Tasnim, T., Sitorus, E., Silitonga, H. P., Sutrisno, E., Purba, B., Makbul, R., Sianturi, E., Bachtiar, E., Agustin, T., Negara, E. S., & Simarmata, J. (2021). *Metode Penelitian Untuk Perguruan Tinggi*. Yayasan Kita Menulis.
- Stec, M., Smith, C., & Jacox, E. (2020). Technology Enhanced Teaching and Learning: Exploration of Faculty Adaptation to iPad Delivered Curriculum. *Technology, Knowledge and Learning*, 25(3), 651–665. <https://doi.org/10.1007/s10758-019-09401-0>

- Supriatna, U. (2021). Flipped Classroom: Metode Pembelajaran Tatap Muka Terbatas pada Masa Pandemi Covid-19. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 7(3), 57. <https://doi.org/10.32884/ideas.v7i3.408>
- Tirajoh, C. V., Munayang, H., & Kairupan, B. H. R. (2021). Dampak Pembelajaran Jarak Jauh Terhadap Kecemasan Orang Tua Murid di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Biomedik:JBM*, 13(1), 49. <https://doi.org/10.35790/jbm.13.1.2021.31715>
- Vitasari, P., Muhammad Nubli Abdul Wahab, Othman, Ahmad, Herawan, T., & Suriya Kumar Sinnaduraie. (2010). The Relationship between Study Anxiety and Academic Performance among Engineering Students | Elsevier Enhanced Reader. 2010, 491–497. <https://doi.org/doi:10.1016/j.sbspro.2010.12.067>
- Wolff, L.-C., & Chan, J. (2016). Defining Flipped Classrooms. In L.-C. Wolff & J. Chan, *Flipped Classrooms for Legal Education* (pp. 9–13). Springer Singapore. [https://doi.org/10.1007/978-981-10-0479-7\\_2](https://doi.org/10.1007/978-981-10-0479-7_2)