

## **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN FLIPPED CLASSROOM DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN INTERAKSI BERBICARA MAHASISWA**

Munira Hasjim<sup>1</sup>, Evelyn Yang En Siem<sup>2</sup>

[munirahasjim@unhas.ac.id](mailto:munirahasjim@unhas.ac.id)

[evelyn.hufs@gmail.com](mailto:evelyn.hufs@gmail.com)<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Departmen Sastra Indonesia Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin - Indonesia

<sup>2</sup>Departmen Malay-Indonesia Translation and Interpretation  
Hankuk University Of Foreign Studies (HUFS) - Korea

### **Abstract**

Learning activities during the Covid-19 pandemic in 2020 were addressed with various innovations and creativity among teachers. The use of technology media makes the learning process active and students motivated. This classroom research was conducted by applying the Flipped Classroom learning model assisted by the Kakaotalk application and other learning media to determine the effectiveness of this model in increasing student learning interactions in Elementary Level Indonesian Speaking and Listening courses at the Department of Malay-Indonesia Translation and Interpretation of the Hankuk University of Foreign. Korean Studies. The results show that the application of the Flipped Classroom model can improve student interaction skills in speaking and listening to Indonesian material well because they have carried out intensive learning activities outside of online classes, namely using the Kakaotalk application in communicating between students and between teachers. Learning activities in their offline-online class can discuss and communicate fluently because they have previously studied the learning material. The application of this model is considered effective in increasing student interaction skills in learning.

**Keywords:** Learning Model, Flipped Classroom, Interaction, online

### **PENDAHULUAN**

Kemajuan teknologi informasi saat ini telah mengubah sistem pembelajaran menjadi semakin maju (Arafah & Hasyim, 2019). Selain itu, situasi pandemi Covid-19 telah mengubah pola pengajaran dari sistem tatap muka di kelas menjadi sistem pembelajaran daring (*online*). Pengajar, baik itu guru maupun dosen harus mampu berkreasi dalam merancang pembelajaran berbasis teknologi dengan memanfaatkan beragam aplikasi yang telah tersedia di internet ataupun aplikasi dalam Learning Manageen system yang menjadi perangkat dalam suatu institusi pendidikan.

Pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran dianggap sebagai suatu model yang dapat menjawab tantangan zaman (Lukman, 2019; Hasjim et al., 2021). Pesatnya kemajuan teknologi ini berimplikasi dalam inovasi dan kolaborasi bentuk pengajaran berbasis digital. Zainuddin & Keumala (2018) menyebutkan bahwa salah satu model pembelajaran yang banyak digunakan di era digital ini adalah *blended learning*. Model pembelajaran ini dianggap sebagai metode turunan dari Metode *blended learning*. (Sergis et al., 2018).

Situasi pandemi Covid-19 yang menimpa masyarakat dunia juga berdampak

dalam sistem pendidikan. Aktivitas pembelajaran yang biasanya berlangsung di dalam kelas dengan sistem pengajaran tatap muka, oleh situasi pandemi Covid-19 diubah menjadi sistem pembelajaran nontatap muka atau berlangsung secara daring. Hal ini diharapkan dapat menjadi salah satu bentuk strategi pengajaran yang akan membawa dampak positif dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran pada situasi pandemi ini seperti sekarang ini. Penerapan metode ini menjadi menarik diteliti karena metode *Flipped Learning* ini bukan sekedar memutar balik arah pembelajaran dari sistem tatap muka (*face to face*) ke sistem daring (*online*) tetapi membutuhkan kesiapan dan totalitas dari pengajar untuk menyediakan seluruh perangkat pengajaran jauh sebelum kegiatan pembelajaran itu berlangsung dan membagikan materi itu kepada mahasiswa sehingga mahasiswa juga memiliki kesiapan materi sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, situasi intrekasi dapat berlangsung dengan baik ketika pembelajaran di kelas telah berlangsung karena pihak dosen dan mahasiswa telah mengetahui lebih awal topik bahasan yang akan diulas dalam kelas. Masalah ini menjadi menarik untuk diteliti agar kita dapat mengetahui keefektifannya jika dipadukan dengan aplikasi media sosial seperti Kakaotalk secara daring. Blau & Shamir-Inbal, (2017) menjelaskan bahwa Flipped classroom digunakan sebagai suatu strategi pembelajaran bagi mahasiswa agar mahasiswa memiliki pemahaman awal terhadap materi bejalar yang bersumber dari video yang telah dibagikan kepada mereka sebelumnya sebelum agar ketika mereka berada di ruang belajar, mahasiswa dapat berinteraksi dalam bentuk tanya jawab, bertukar ide dan pendapat dari materi yang mereka pelajari sebelumnya.

Aplikasi sosial media yang

cenderung digunakan oleh mahasiswa di Korea adalah Kakaotalk. Aplikasi ini seperti WhatsApp, Twitter, Facebook, dll. Media sosial ini menjadi sarana komunikasi dikalangan civitas akademik. Mahasiswa Korea sudah sangat familiar menggunakan media Kakaotalk. Melalui media ini mahasiswa dapat berkomunikasi dengan mudah baik kepada dosen maupun kepada sesama mahasiswa lainnya, terutama ketika mereka ingin memperoleh informasi materi dan aktivitas pembelajaran lainnya yang berlangsung secara *online* di luar kelas. Penelitian ini diharapkan akan memberikan informasi sekaligus wawasan terhadap penerapan model *flipped classroom* berbantuan aplikasi *Kakaotalk* dan pemanfaatan video YouTube akan memberi dampak yang baik bagi mahasiswa dan dosen dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung secara daring ataupun secara luring.

Untuk mengefektifkan pemanfaatan kakaotalk ini sebagai media komunikasi, maka dibuatlah sebuah forum grup mata kuliah Listening and Speaking in Elementry. Group inilah memungkinkan mahasiswa untuk membincangkan masalah-masalah kuliah yang mereka tidak pahami ketika pelajaran sedang berlangsung baik itu kuliah luring (*offline*) maupun daring (*online*) kepada sesama mahasiswa ataupun kepada dosen. Olehnya itu, media Aplikasi Kakaotalk akan digunakan sebagai platform dalam penelitian ini sebagai media online di luar kelas perkuliahan. Sementara itu, Aplikasi zoom meet dan Aplikasi wisco WebEx menjadi sarana pembelajaran online di dalam kelas perkuliahan. Untuk memperoleh materi pembelajaran online-offline, digunakan fasilitas online dari Google search dan YouTube. Para pengajar sudah sangat memungkinkan memperoleh materi pembelajaran yang begitu banyak di internet. Mereka dapat mengadopsi materi-

materi video pembelajaran dari YouTube dan melalui internet pula para pengajar juga dapat memperoleh berbagai jenis artikel yang dibutuhkan sebagai referensi.

## KAJIAN PUSTAKA

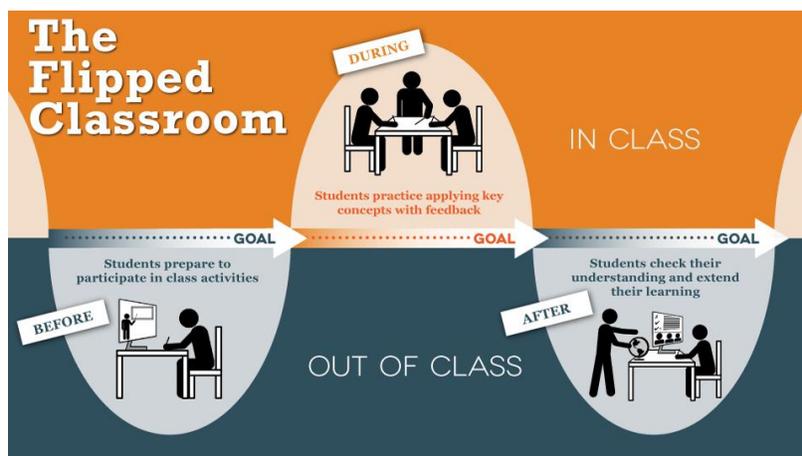
Menurut Blau & Shamir-Inbal (2017), jika *Flipped classroom* diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia maknanya sebagai “kelas terbalik”. Penerapan model ini banyak digunakan atau sedang trend saat ini dan menjadi isu kemutakhiran atau kebaruan dalam berbagai artikel ilmiah. Sebagaimana konsep yang dikemukakan oleh Bergmann & Sam (2012) bahwa “*flipped classroom* adalah pendekatan pedagogis inovatif yang berfokus pada pengajaran. *Flipped classroom* berpusat pada peserta didik dengan membalik sistem pembelajaran kelas tradisional yang selama ini dilakukan oleh pengajar.” McLaughlin et al. (2014), dalam artikelnya menjelaskan bahwa begitu banyak manfaat yang dapat diperoleh ketika menerapkan metode *flipped classroom* ini.

Penerapan *Flipped classroom* ini membuat pengajar melakukan berbagai kegiatan. Kegiatan tersebut seperti menyiapkan materi ajar lebih awal kemudian membuat rekaman video ketika mereka mengajar, membuat materi dalam bentuk powerpoint, atau mereka dapat mengunduh video YouTube, blog, wordpad, dan yang dari sumber lainnya. Pada media itulah mahasiswa mengakses informasi materi pelajaran yang selanjutnya menjadi acuan mereka dalam melakukan

interaksi dalam bentuk tanya jawab, diskusi, atau mengulas kembali bagian-bagian yang belum mereka pahami dengan baik.

Mahasiswa di dalam kelas online melakukan interaksi komunikasi yang baik bersama teman-temannya ataupun kepada dosennya. Asikainen, Blomster, & Virtanen, (2018), menjelaskan bahwa telah banyak penelitian yang mementingkan terlaksananya suatu interaksi, baik antarmahasiswa, antarteman serta dengan pengajar, maupun terhadap materi pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran. Interaksi ini diperlukan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Mengutip pendapat Asfar & Zainuddin (2015) bahwa, “interaksi dalam pembelajaran berbasis teknologi media digital memiliki peranan utama dalam memperkuat komunikasi sosial antara siswa dan pengajar, baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Di samping itu, penggunaan media teknologi, seperti media sosial, LMS atau video akan membantu siswa berinteraksi dengan mudah kepada semua komunitas, baik di dalam maupun di luar kelas”. Masalah yang sekarang ini dihadapi oleh pengajar adalah rendahnya motivasi peserta didik dalam melakukan interaksi ketika proses pembelajaran berlangsung. Mahasiswa cenderung pasif dan tidak memicu diri untuk tampil mengemukakan ide dan gagasannya. Mahasiswa akan menunjukkan antusiasnya ketika pengajar mengharuskan mereka berbicara ataupun memberikan reward khusus seperti memberikan tambahan poin nilai atau membebaskan mahasiswa dari suatu tugas tertentu.



Gambar 1. Konsep pelaksanaan Flipped Classroom (sumber: literasidigital.com).

Berdasarkan gambar 1 itu, akan kita ketahui bahwa dalam metode FL, mahasiswa terlebih dahulu mempelajari materi/bahan kuliah yang telah diberikan oleh dosen sebagai tugas mandiri, kemudian setelah waktu kuliah berlangsung mahasiswa tidak lagi hanya menjadi pendengar dari apa yang dijelaskan oleh dosennya, tetapi ia sudah dapat berinteraksi dengan dosen dan teman-temannya. Dalam kegiatan interaksi ini, mahasiswa akan dapat menerima informasi yang banyak dan bervariasi dari teman-temannya karena masing-masing telah

memiliki pengetahuan dari materi kuliah yang telah mereka baca sebelumnya dan tidak menutup kemungkinan, mahasiswa melakukan penelusuran informasi/ pengetahuan tambahan dari berbagai referensi yang dapat mereka akses dengan mudah. Dengan demikian, kegiatan perkuliahan menjadi interaktif dan berkualitas.

Menurut Siem (2020), secara rinci, peran dosen dan mahasiswa dalam penerapan metode FL dapat diperlihatkan sebagaimana tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Peran Dosen dan Mahasiswa dalam aktivitas pembelajaran

Peran	Di luar ruang kuliah	Di ruang kuliah
Pengajar	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyediakan media pembelajaran berupa video</li> <li>- Menyediakan topik dan teks untuk dipelajari terlebih dahulu oleh mahasiswa secara</li> <li>- Memberikan jawab terhadap pertanyaan mahasiswa secara online</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyediakan kuis terkait dengan pembahasan melalui video</li> <li>- Memberikan penjelasan tambahan yang diperlukan</li> <li>- Mengawasi dan mendukung kegiatan diskusi kelompok</li> <li>- Memberikan komentar dan penilaian pada hasil diskusi kelompok</li> </ul>

Mahasiswa	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengikuti kuliah melalui media video</li> <li>- Membuat pertanyaan terkait dengan kuliah melalui media video</li> <li>- Mengerjakan tugas yang diberikan oleh dosen</li> <li>- Mengerjakan tugas diskusi kelompok secara online</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Turut serta dalam diskusi kelompok dan mepresentasikan hasilnya</li> <li>- Memberikan komentar terhadap hasil diskusi kelompok lainnya</li> </ul>
-----------	---	--

Mencermati hasil penelitian Siem (2020) sebagaimana isi tabel 1, metode FL memungkinkan mahasiswa untuk berpartisipasi lebih aktif. Selain itu, melalui kegiatan diskusi, mahasiswa dapat melahirkan ide-ide baru yang belum tentu dapat muncul dalam metode pembelajaran klasik. Pemanfaatan media video dalam model FL ini juga mendapatkan respon positif dari mahasiswa, karena mahasiswa dapat menonton video pembelajaran sesuai dengan kemampuan daya serap yang dimilikinya. Video pembelajaran dapat diputar ulang sesuai kebutuhan informasi yang diperlukan oleh mahasiswa, baik secara menyeluruh maupun sebagian sehingga pemahaman terhadap isi materi kuliah dari video dapat terserap secara maksimal. Maksimalnya penyerapan informasi mahasiswa dari media pembelajaran yang digunakan menyebabkan tingkat pemahaman membaik. Hal ini menyebabkan mahasiswa termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, lebih bersemangat dan percaya diri saat mengikuti kuliah.

#### ***Kelebihan dan Kekurangan dalam Penerapan Metode Flipped Classroom dalam pembelajaran***

Penerapan metode pembelajaran dalam suatu situasi yang berbeda terutama dalam masa pandemi Covid-19 ini memunculkan dampak positif ataupun dampak negatif. Penerapan Metode flipped

classroom memberi pengaruh yang positif dan negatif kepada keberlangsungan aktivitas pembelajaran.

Beberapa manfaat dari penerapan metode FL ini adalah mampu 1) mengarahkan pengajar dan peserta didik melakukan perannya dengan baik, 2) aktivitas belajar mahasiswa disesuaikan dengan kondisi pembelajarannya, dan yang ke 3) peserta didik termotivasi dalam melibatkan diri dalam aktivitas pembelajaran karena mereka memiliki kepercayaan diri yang tinggi.

Adapun masalah yang berpeluang menjadi hambatan dalam penerapan model FL ini sebagai berikut:

#### **1. Upaya Memotivasi dan Mengendalikan diri (*self-regulation*) masih rendah di kalangan peserta didik**

Terjadinya suatu perubahan dalam kebiasaan belajar dapat membuat peserta didik merasa canggung dan tidak percaya diri. Peserta didik memerlukan dukungan untuk melaksanakan penyesuaian terhadap penerapan model pembelajaran *flipped classroom* ini. Konsep ini membutuhkan tingkat motivasi dan pengendalian diri (*self-regulation*) yang tinggi, karenanya penyesuaian hal yang demikian harus dipandu dan diberi bimbingan oleh pengajar (Asikainen, Blomster, & Virtanen, 2018).

#### **2. Manajemen waktu yang baik**

Manajemen waktu yang baik sangat diperlukan oleh mahasiswa agar mereka

dapat mengalokasikan waktu sesuai beban tugas yang diberikan oleh pengajar.

### **3. Kemampuan Pengajar beradaptasi pada kemajuan teknologi**

Pengajar dituntut untuk memiliki daya adaptasi yang baik terhadap pemanfaatan teknologi dalam metode flipped classroom ini. Pengajar harus terampil mengimplementasikan penggunaan teknologi dengan baik. Sebagai contoh sistem mengelola kelas online berbasis LMS dapat dilihat pada pemberian kuis online, pemilihan atau pembuatan materi pembelajaran yang menarik, serta pengeditan video, dll.

### **4. Memonitor peserta didik agar aktif dalam pembelajaran di luar kelas**

Peran pengajar harus memastikan bahwa peserta didik aktif dalam aktivitas pembelajaran di luar kelas.

Moore dalam teorinya (1989) menjelaskan bahwa, “intekasi belajar antarsesama peserta didik, pengajar, dan materi ajar, serta media teknologi, baik di kelas maupun atau di luar kelas sangat penting dilakukan”. Oleh karena itu, penerapan model *flipped classroom* dalam pembelajaran, mengharuskan keterlibatan mahasiswa terhadap keempat elemen tersebut. Mahasiswa yang memiliki kelebihan dapat berbagi ilmu dengan teman lainnya dan sebaliknya. Interaksi antarmahasiswa ini juga akan mendukung terjadinya kolaborasi yang baik di antara mereka.. Di samping itu, dosen dapat memberikan informasi balikan (*feedback*) kepada mahasiswa secara sehingga mereka pada saat itu juga dapat mengetahui peningkatan hasil belajarnya. Kesalahan dan kekurangan dari mahasiswa juga bisa langsung dapat diperbaiki oleh dosen (Esterhazy & Damşa, 2019).

## **METODE**

Penelitian ini dilaksanakan pada pada mahasiswa semester 2 tahun 2020 yang memprogram mata kuliah Listening and Speaking in Elementry pada departmen Malay-Indonesia of Translation and Interpretation di Hankuk University of Foreign Studies Korea. Mata kuliah ini merupakan salah satu mata kuliah wajib yang harus diprogramkan oleh seluruh mahasiswa pada departmen ini.

Pemilihan sampel ditentukan melalui metode *purposive sampling* yang kriterianya antara lain; penerapan metode belajar *flipped classroom* pada mahasiswa kelas *listening and speaking in elementary* belum dilakukan sebelumnya sehingga dianggap belum memiliki pengalaman terhadap penerapan metode ini. Adapun datanya dapat diperoleh dari hasil pengisian kuesioner diakhir semester dengan jumlah sampel yang telah ditentukan sebelumnya yakni mahasiswa yang berjumlah 11 orang, 2 pria dan 9 wanita. Selain itu, mereka akan diwawancarai (*interview*) guna memperoleh data secara mendalam tentang pengalaman belajar dengan metode FL.

Data kuantitatif diperoleh dari kuesioner survey yang terdiri atas lima tingkat item *Liker scale*. Kelima tingkatan item tersebut adalah, “(1) Sangat tidak setuju (STS), (2) Tidak setuju (TS), (3) Netral (N), (4) Setuju (S), (5) Sangat Setuju (SS).” Selanjutnya, “10 item kuesioner dikategorikan menjadi empat bagian, yaitu 2 bagian untuk interaksi antarmahasiswa, 4 bagian untuk interaksi antarmahasiswa-dosen, 2 bagian untuk interaksi mahasiswa - bahan ajar dan 2 bagian lainnya untuk interaksi mahasiswa.”

**PEMBAHASAN**

Analisis survei kuesioner yang merupakan hasil oleh data kuantitatif dilanjutkan dengan kegiatan wawancara sebagai pelengkap dari data kualitatif. Secara

demografi, 11 mahasiswa yang menyelesaikan survey terdiri atas 2 laki-laki dan 9 perempuan. Kesebelas mahasiswa ini terlibat dalam interview. Adapun hasil olah data secara statistik dapat kita lihat tabel 1 di bawah ini.

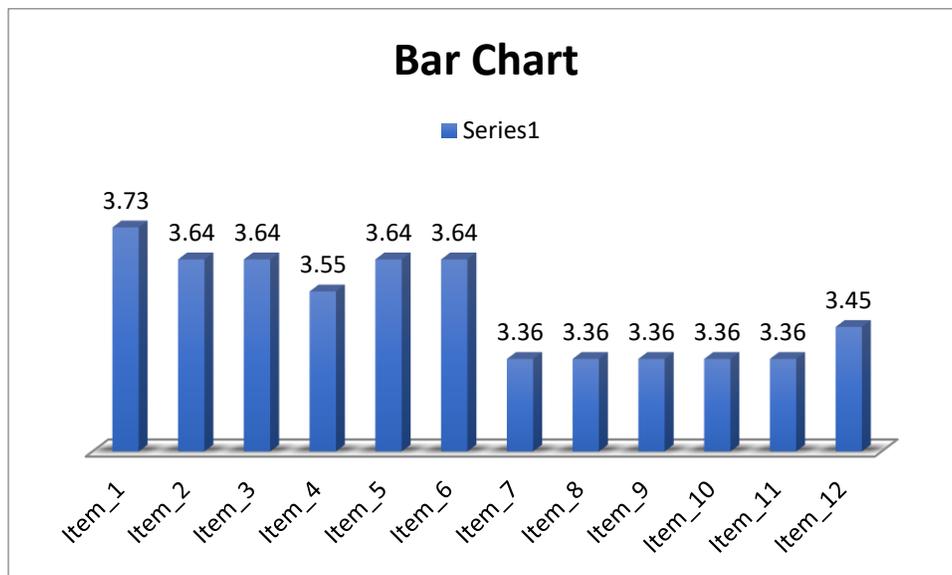
**Tabel 1. Data Olah Statistics**

		Responden	Item_1	Item_2	Item_3	Item_4	Item_5	Item_6	Item_7	Item_8	Item_9	Item_10	Item_11	Item_12
N	Valid	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean			3.73	3.64	3.64	3.55	3.64	3.64	3.36	3.36	3.36	3.36	3.36	3.45
Std. Deviation			.905	1.120	.924	.934	1.206	.924	1.120	1.027	1.120	.924	.809	.934
Sum			41	40	40	39	40	40	37	37	37	37	37	38

Interpretasi hasil “GOOD” pada sebaran data dengan nilai mean > standar

deviasi (penyebaran data normal dan tidak bias)

Tabel 2. Bar Chart Olah Statistik



### Analisis kuantitatif

Peneliti melakukan analisis survei kuesioner dengan cara membagi empat bagian, yaitu interaksi antarmahasiswa (Item 1-4), pengajar (Item 5-8), materi ajar (Item 9-10), dan media teknologi (11-12) (lihat Tabel 1- Tabel 4).

### Interaksi antarmahasiswa

Bagian 1-2 menjadi awal. Yang disurvei dalam kuesioner ini adalah perihal interaksi antarmahasiswa. Analisis dari bagian 1

sampai 4, hasilnya 80 % menanggapi positif bahwa metode *flipped classroom* membuat interaksi belajar antarmereka, baik secara tatap muka di kelas, maupun secara online di luar kelas melalui grup Kakaotalk berlangsung dengan baik. Nilai rata-rata ( $M = 3.73$ ,  $SD = 0.905$ ) Data ini menunjukkan bahwa penerapan *flipped classroom* dengan media belajar video YouTube dan grup Kakaotalk tidak mengurangi interaksi belajar dan interaksi sosial mereka. Adapun rata-rata ( $M$ ) dan standar deviasi ( $SD$ ) dapat kita lihat dalam tabel 3 berikut ini.

Tabel 3. Analisis statistik deskriptif responden terhadap interaksi belajar antarmahasiswa

Bagian Interaksi antarmahasiswa	$M$	$SD$
<b>Pernyataan mahasiswa yang diperoleh yakni :</b>		
1. “Penggunaan metode <i>flipped classroom</i> dalam belajar membuat saya lebih banyak berinteraksi dengan mahasiswa lainnya baik di kelas maupun di luar kelas”	3.73	0.905
2. “Saya banyak belajar dari teman mahasiswa, baik di kelas, maupun di luar kelas”	3.64	1.120
1. “Saya banyak belajar dari teman mahasiswa di dalam kelas”	3.64	0.924
2. “Saya banyak belajar dari teman mahasiswa khususnya secara online di group mata kuliah kakaotalk”	3.55	0.934

Hasil yang diperoleh di atas membuktikan bahwa metode *flipped classroom* mampu menciptakan situasi interaksi sosial yang kuat di antara mereka. Mahasiswa dapat belajar, berdiskusi, dan bertukar ide dan informasi antara satu dengan yang lain dengan baik secara *online ataupun offline*. Penerapan metode *flipped classroom* telah membuat situasi belajar menjadi menyenangkan. Mahasiswa yang masih rendah pemahamannya dapat berinteraksi dan bertanya jawab dengan temannya yang lebih awal memahami materi

pelajaran secara leluasa sehingga terjadi situasi pembelajaran *peer-tutoring* yang baik di antara mereka.

### Interaksi dengan pengajar

Pada bagian 5 jumlah responden yang merespons positif sebanyak 86.2%. Interaksi yang terjadi tidak hanya di dalam kelas, tetapi juga di luar jam kelas melalui Kakaotalk group mata kuliah. Nilai rata-ratanya ( $M = 3.64$ ,  $SD = 1.206$ ). Ini berarti bahwa, “mahasiswa belum merasakan keterlibatan pengajar secara memadai di luar kelas daring sehingga hasil tingkat

persentase ini bisa dianggap moderat.” Dengan demikian, disarankan agar pengajar yang akan mengimplementasikan metode pembelajaran *flipped classroom* telah memiliki manajemen waktu yang baik agar interkasi dengan mahasiswa di luar jam kelas secara online, dapat tetap berlangsung. Berikutnya, bagian 6 menunjukkan hasil 86% dengan skor rata-rata ( $M = 3.64$ ,  $SD = 0.924$ ) mahasiswa menyebutkan bahwa, “pengajar mereka sabar dalam mengulang penjelasan materi yang masih sulit dimengerti oleh mahasiswa.” Hasil penelitian ini menyarankan kepada para pengajar yang akan menggunakan metode ini untuk tidak jenuh dan bosan dalam menjelaskan konsep-konsep atau materi ajar yang masih sulit dimengerti oleh mahasiswa.

Bagian 7, sebanyak 90% mahasiswa merespon secara positif bahwa, “tanggapan dan jawaban yang dosen berikan ketika mahasiswa bertanya sangat dimengerti. Umpan balik (*feedback*) yang diberikan oleh dosen di kelas dapat meningkatkan pemahaman saya terhadap materi yang dipelajari”. ( $M = 3.36$ ,  $SD = 1.120$ ).

Respon yang diberikan oleh mahasiswa pada pertanyaan bagian ke-8 bahwa, “pengajar dapat menjawab pertanyaan kami tepat waktu”. Hal ini diperoleh hasil 90% mahasiswa merespons positif. Nilai rata-rata ( $M = 3.36$ ,  $SD = 1.027$ ) juga menunjukkan nilai positif karena ada kepuasan yang dirasakan oleh mahasiswa. Hal ini dapat kita lihat dalam Tabel 4 berikut ini.

Tabel 4. Analisis statistik deskriptif responden terhadap interaksi belajar peserta ajar – pengajar

Bagian Interaksi dengan Dosen	<i>M</i>	<i>SD</i>
5. “Dosen dapat menyisihkan waktunya untuk berinteraksi secara online di luar kelas kepada kami mahasiswa”	3.64	1.206
6. “Dosen sabar mengulangi penjelasannya jika materi sulit untuk kami dipahami”	3.64	0.24
7. “ <i>Feedback</i> dari dosen memotivasi saya belajar”	3.36	1.120
8. “Saya senang dapat berinteraksi kepada dosen dengan baik di kelas”	3.36	1.027

### Analisis Hasil Interaksi dengan materi ajar

Hasil yang diperoleh pada bagian 9 ini dapat dijelaskan bahwa, “sebanyak 93% mahasiswa memberikan respon positif. Mahasiswa dapat dengan mudah berinteraksi dengan materi video ajar di luar kelas. Video ajar dapat dipelajari sesuai kebutuhan mereka, seperti menghentikan sementara (*pause*), atau memutar ulang (*replay*) video tersebut.”

Pada bagian 10, respon positif yang

diberikan oleh mahasiswa menunjukkan bahwa, “90% mahasiswa dapat dengan mudah membuat catatan sambil menonton video pelajaran di luar jam pelajaran ( $M = 3.36$ ,  $SD = 0.924$ ). Dari hasil ini, peneliti berkesimpulan bahwa menonton video ceramah di luar kelas memungkinkan mahasiswa dapat dengan mudah membuat catatan sebelum datang ke kelas dan lebih siap untuk berdiskusi atau bertanya jawab ketika di kelas nantinya”.

(Lihat Tabel 5 berikut).

Tabel 5. Analisis statistik deskriptif responden terhadap interaksi belajar peserta ajar – materi ajar

Bagian	<i>M</i>	<i>SD</i>
<b>Interaksi dengan materi ajar</b>		
9. “Saya mampu mengontrolnya penggunaan video ajar YouTube sebelum/ di luar kelas berdasarkan daya serap yang saya miliki seperti <i>pause</i> , <i>stop</i> , <i>replay</i> atau <i>fast-forward</i> (percepat/ perlambat) sebelum/ di luar kelas”.	3.36	1.120
10. “Saya dapat membuat catatan belajar dari video ajar YouTube sebelum datang ke kelas”.	3.36	0.924

### *Interaksi dengan media teknologi*

Hasil penelitian pada bagian ini memperoleh 87% respon positif dari mahasiswa karena teknologi online yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Mereka dengan luasa berinteraksi dengan mahasiswa lain, dengan memanfaatkan *kakaotalk* sebagai media belajar di luar kelas secara *online* (item 11). Selanjutnya, pada bagian 12 diperoleh hasil

bahwa, 91% mahasiswa merespon positif penerapan multimedia pembelajaran karena memungkinkan bagi mereka berinteraksi dengan dosen. Tabel 6 di bawah ini memperlihatkan “hasil analisis respon peserta ajar tentang pengalaman berinteraksi antarmahasiswa dengan materi ajar selama proses belajar-mengajar berlangsung dengan persentase, rata-rata (*M*: 3.36) dan standar deviasi (*SD*: 0.85)”.

Tabel 6. Analisis statistik deskriptif responden terhadap interaksi belajar peserta ajar – media teknologi

Bagian	<i>M</i>	<i>SD</i>
<b>Interaksi dengan media teknologi</b>		
11. “Melalui penggunaan media teknologi, Saya lebih mudah berinteraksi dengan mahasiswa lainnya”	3.36	0.809
12. “Melalui penggunaan media teknologi, Saya lebih mudah berkomunikasi dengan dosen terutama di luar kelas”	3.34	0.934

Kesimpulan dari 12 bagian yang telah dianalisis dalam data kuesioner ini menerangkan bahwa mahasiswa dapat berinteraksi dengan baik dan memberi respon positif terhadap semua elemen baik itu di dalam kelas maupun di luar kelas.

### **Analisis Data Kualitatif**

Persepsi mahasiswa dalam penerapan model pembelajaran Flipped Classroom ini dapat diketahui dengan baik melalui penggunaan pendekatan kualitatif. Hal ini dimaksudkan agar analisis kualitatif mendukung hasil analisis kuantitatif yang diperoleh dari survei

/kuesioner sebelumnya. Penetapan sampel dilakukan secara purposif kepada 10 orang mahasiswa untuk diwawancarai. “Para mahasiswa ini diminta untuk mendeskripsikan bagaimana wujud interaksi mereka selama belajar melalui metode *flipped classroom*.” Empat tema umum muncul selama analisis wawancara ini dan sangat relevan dengan interaksi model Moore (1989), yaitu: “(1) interaksi antarmahasiswa, (2) interaksi dengan dosen, (3) interaksi dengan materi ajar dan (4) interaksi dengan media teknologi”. Berikut ini penjelasannya.

#### 1) Interaksi Belajar Antarmahasiswa

Responden yang diwawancarai menyebutkan bahwa penerapan metode *flipped classroom* telah berhasil membuat suasana interaksi antarmahasiswa dalam kegiatan belajar-mengajar mata kuliah Listening and Spaeing in Elementry. Interaksi yang terbangun tidak hanya di dalam kelas, tetapi juga pada pemafaatan Kakkaotalk di luar kelas.

Berikut pernyataan mahasiswa dalam mendeskripsikan respon positifnya dalam kegiatan wawancara.

"Saya sangat setuju, dalam metode belajar ini, saya memiliki kesempatan untuk berbicara lebih banyak dibandingkan dosen dan lebih banyak berdiskusi dengan teman-teman, artinya tidak pasif hanya mendengarkan ceramah dosen saja"

Tanggapan positif yang lain yakni pada kegiatan diskusi dan interaksi di luar kelas, ketika *online* melalui grup Kakaotalk. Adapun bentuk pernyataan dalam model respon positif terhadap tema ini adalah:

“Metode belajar ini sangat bagus, membuat kami memiliki lebih banyak waktu untuk berdiskusi dengan teman-teman baik di

dalam maupun di luar kelas, bisa lebih banyak waktu untuk bertukar pikiran”

Di samping itu, beberapa mahasiswa juga menjelaskan bahwa, “setelah menonton materi pelajaran dari video di luar kelas, kami dapat membuat catatan pertanyaan untuk dibawa dan didiskusikan di kelas”.

#### 2) Interaksi dengan pengajar

Penerapan metode *flipped classroom* memberi waktu dan ruang yang lebih banyak kepada mahasiswa untuk berinteraksi dengan dosen. Berikut adalah kalimat pernyataan responden:

“Ketika saya keliru menjelaskan suatu konteks, dosen akan langsung memberikan koreksitanpa menyalahkan pernyataan saya”

#### *Interaksi dengan Materi atau Bahan Ajar*

Ketika mahasiswa berinteraksi secara baik terhadap dosen, mereka juga berinteraksi dengan bahan ajar multimedia khususnya video YouTube. Berikut adalah pernyataan positif mereka:

"Materi yang diupload dalam YouTube memudahkan bagi kami untuk memahami pelajaran, saya bisa menonton dan belajar kapan saja dengan cara saya sendiri, menulis catatan, puase dan replay sebentar ketika saya tidak mengerti"

#### *Interaksi dengan media teknologi*

Tersedianya sarana prasarana yang memadai di dalam kelas mata kuliah Listening and`Speaking membuat suasana belajar mahasiswa yang kondusif. Mereka dapat mengakses informasi dan materi kuliah dengan lancar lancar karena teknologi pembelajaran mereka kuasai. Mahasiswa dapat dengan mudah mengakses

materi pembelajaran di luar kelas dari berbagai sumber digital seperti video *online YouTube* dan berbagai sumber Website lainnya. Berikut ini adalah pernyataan mahasiswa terkait penggunaan media teknologi;

“Ya, sekarang saya lebih banyak tau tentang berbagai materi pembelajaran di YouTube dan di web yang bisa saya pelajari kapan saja, tanpa harus menunggu informasi atau bahan kuliah dari dosen”

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data kuantitatif dan kualitatif di atas, maka dapatlah disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *flipped classroom* telah berhasil meningkatkan kualitas interaksi mahasiswa terhadap semua elemen baik antarmahasiswa, pengajar, materi ajar maupun media teknologi.

Hasil dari penelitian ini dapat diterapkan dalam situasi pandemi Covid-19 dan dapat dijadikan acuan bagi pengajar- pengajar untuk mendesain atau mengembangkan model pembelajaran lainnya sehingga proses pembelajaran yang berlangsung dari sistem *teaching center learning (TCL)* ke sistem *student center learning (SCL)* dapat berlangsung lebih efisien dan efektif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arafah, Burhanuddin, Hasyim, Muhammad. 2019. Linguistic functions of emoji in social media communication. *Opcion*. Volume 35, No. 24, 558-574.
- Asfar, N., & Zainuddin, Z. (2015). Secondary students' perceptions of

information, communication and technology (ICT) use in promoting self directed learning in Malaysia. *The Online Journal of Distance Education and E-Learning*, 3(4), 67-82.

- Asikainen, H., Blomster, J., & Virtanen, V. (2018). From functioning communality to hostile behaviour: students' and teachers' experiences of the teacher- student relationship in the academic community. *Journal of Further and Higher Education*, 42(5), 633-648.
- Bergmann, J., & Sams, A. (2014). Flipped learning: Maximizing face time. *T+D Magazine*, 68(2), 28-31.
- Blau, I., & Shamir-Inbal, T. (2017). Re-designed flipped learning model in an academic course: The role of co- creation and co-regulation. *Computers & Education*, 115, 69-81.
- Collins, A., & Halverson, R. (2018). *Rethinking education in the age of technology: The digital revolution and schooling in America*. Teachers College Press.
- Esterhazy, R., & Damşa, C. (2019). Unpacking the feedback process: an analysis of undergraduate students' interactional meaning-making of feedback comments. *Studies in Higher Education*, 44(2), 260-274.
- Hasjim, M., Hasyim, M., Maknun, T., Kaharuddin, A. (2021). Greeting Words Used In Social Interactions Among Speakers Of Makassar Ethnic Group In Indonesia. *Utopia y Praxis Latinoamericana*, 26 (1), 407-421
- Jovanovic, J., Mirriahi, N., Gašević, D., Dawson, S., & Pardo, A. (2019). Predictive power of regularity of pre-class activities in a flipped classroom. *Computers & Education*, 134, 156-168.

- Lai, C., Hu, X., & Lyu, B. (2018). Understanding the nature of learners' out-of-class language learning experience with technology. *Computer Assisted Language Learning*, 31(1-2), 114-143.
- Lukman, Lukman. (2019). Language Attitudes and Motivation for Learning Indonesian Language as A Foreign Language by Students of Malay-Indonesia Department, Hankuk University Of Foreign Studies (HUFS) South Korea. *Jurnal Ilmu Budaya*, 7 (2), 207-213
- Moore, M. (1989). Three types of interaction. *American Journal of Distance Education*, 3(2), 1-6.
- Sergis, S., Sampson, D. G., & Pelliccione, L. (2018). Investigating the impact of Flipped Classroom on students' learning experiences: A Self-Determination Theory approach. *Computers in Human Behavior*, 78, 368-378.
- Siem, Evelyn Yang En. Pengembangan Metode Flipped Learning untuk Pembelajaran Translasi dan Interpretasi Bahasa Korea-Indonesia dan Indonesia-Korea. (2020). Laporan Hasil Penelitian. HUFS Korea
- Zainuddin, Z., & Keumala, C. M. (2018). Blended learning method within Indonesian higher education institutions. *Jurnal Pendidikan Humaniora*, 6(2), 69-77.
- Zainuddin, Z., & Perera, C. J. (2018). Supporting students' self-directed learning in the flipped classroom through the LMS TES BlendSpace. *On the Horizon*, 26(4), 281-290.