



## Metode Belajar yang dapat Meningkatkan *Flow* Mahasiswa dalam Pembelajaran Daring

Aditya Aryo Nur Kusumo  
Dewi Rosiana  
Stephani Raihana Hamdan  
Universitas Islam Bandung  
Pos-el: [adityaaryonurkusumo@gmail.com](mailto:adityaaryonurkusumo@gmail.com)

DOI: 10.32884/ideas.v8i1.573

### Abstrak

Banyak aspek yang terpengaruh dengan adanya penyebaran covid-19 ini, salah satunya adalah pendidikan. Kemendikbud memberikan instruksi kepada perguruan tinggi untuk menyelenggarakan pembelajaran jarak jauh. Metode belajar ini diharapkan akan meningkatkan *flow in e-learning* dari mahasiswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan *flow in e-learning* antara metode belajar ceramah dan metode belajar ceramah plus diskusi dan tugas. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen, desain *posttest-only control group design*, dengan *treatment* metode belajar. Metode pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* dengan melibatkan 41 mahasiswa yang dibagi ke dalam dua kelompok. Berdasarkan hasil perhitungan uji statistik, nilai *Asymp. Sig*  $0,014 < \alpha 0,05$ , maka  $H^1$  diterima atau  $H^0$  ditolak. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan *flow in e-learning* pada kelompok yang mendapatkan perlakuan metode belajar ceramah plus diskusi dan tugas dibandingkan dengan kelompok yang mendapatkan perlakuan metode belajar ceramah.

### Kata Kunci

Belajar daring, mahasiswa, metode belajar, *flow in e-learning*

### Abstract

Many aspects are affected by the spread of COVID-19, one of which is education. The Ministry of Education and Culture provides instructions for universities to conduct distance learning or online learning. Students complained about the online learning method being used. By using the right learning method is expected to increase the *flow in e-learning* from students. Therefore, this study aims to determine whether there are differences in *flow in e-learning* between the lecture learning method and the lecture learning method plus discussions & assignments. This research uses experimental method, *posttest-only control group design*, with learning method treatment. The sampling method used purposive sampling technique involving 41 students who were divided into two groups. Based on the results of statistical test calculations, the *Asymp* value. *Sig*  $0.014 < 0.05$ , then  $H^1$  is accepted or  $H^0$  is rejected. So, it can be concluded that there is a difference in *flow in e-learning* in the group receiving the lecture learning method plus discussion and assignment treatment compared to the group receiving the lecture learning method treatment.

### Keywords

Online learning, students, learning methods, *flow in e-learning*

### Pendahuluan

Pandemi Covid-19 yang semakin masif di Indonesia membawa perubahan dalam metode pembelajaran. Melalui Surat Edaran Kemendikbud Dikti No. 1 tahun 2020 Kemendikbud memberikan instruksi kepada perguruan tinggi untuk menyelenggarakan pembelajaran jarak jauh (PJJ) dan menyarankan mahasiswa untuk belajar dari rumah masing-masing. Pembelajaran Jarak Jauh dalam berbagai penelitian dikenal dengan istilah *online learning*, *e-learning* (*electronic learning*) maupun daring (dalam jaringan). Sebagai usaha untuk menekan penyebaran Covid-19 di lingkungan kampus, melaksanakan pembelajaran online



sebagai alternatif pembelajaran konvensional (Firman & Rahayu, 2020).

Bentuk perkuliahan pembelajaran daring adalah pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran (Moore et al., 2011). Para pelaku pembelajaran daring dituntut untuk bisa menguasai teknologi karena semua dilakukan secara daring (Siregar, 2021). Penelitian yang dilakukan oleh Sukiman & Hardiana (2021) menunjukkan bahwa pembelajaran yang menggunakan kombinasi aplikasi *google classroom* dan *whatsapp* sangat efektif dalam pembelajaran daring dan sebagai bentuk inovasi media pembelajaran. Saat ini, pembelajaran daring sebagai solusi pelaksanaan pembelajaran yang memungkinkan dosen dan mahasiswa berinteraksi dalam kelas virtual yang dapat diakses dimana dan kapan saja (Sadikin & Hamidah, 2020).

Pembelajaran daring yang dilakukan bukan tanpa masalah, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh pelaku kegiatan ini. Lemah sinyal internet dan mahal biaya kuota menjadi tantangan tersendiri pembelajaran daring (Sadikin & Hamidah, 2020). Pembelajaran daring yang hanya menyajikan materi pembelajaran berbasis teks, yang dapat menyebabkan kebosanan dan membuat mahasiswa kurang memahami suatu topik pembelajaran (D. Zhang et al., 2004). Hambatan-hambatan dalam belajar daring berdampak pada pembelajaran daring yang membuat siswa bosan dan jenuh sehingga hasil belajar tidak optimal (Hasan et al., 2021).

Mahasiswa merasa bahwa pembelajaran daring yang dilakukan selama ini kurang efektif (Napitupulu, 2020). Mahasiswa kesulitan dalam memahami materi kuliah yang hanya bahan bacaan saja, bagi mahasiswa metode ini tidaklah cukup. Padahal, pembelajaran daring akan menjadi sangat efektif jika memenuhi komponen esensial dalam pembelajaran yaitu diskursif, adaptif, interaktif dan reflektif (Oktavian & Aldya, 2020). Dosen diharapkan tidak hanya memberikan bacaan atau modul saja, tetapi juga ada penjelasan tentang materi yang diberikan. Mahasiswa mengeluhkan pemberian modul tanpa penjelasan, harapannya adalah ketika memberikan modul disertai sebuah penjelasan supaya membantu mahasiswa dalam memahami materi. Dalam praktiknya, diskusi dalam belajar daring pun masih belum efektif.

Pembelajaran online berbasis *Zoom Meeting* dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran online selama belajar dari rumah (Liu & Ilyas, 2020). Penggunaan *Zoom Meeting* ini dinilai praktis dan efisien bagi mahasiswa, karena dengan menggunakan *Zoom Meeting* ini komunikasi antara mahasiswa dan dosen lebih mudah dibandingkan berkomunikasi secara tertulis atau melalui *chat* (Haqien & Rahman, 2020). Selain itu, metode belajar harus dipikirkan untuk menangani permasalahan seperti yang diuraikan di atas. Praktisi pembelajaran daring harus mampu merancang metode pembelajaran yang bisa membuat mahasiswa nyaman belajar secara *online*. Metode belajar yang tepat dalam pembelajaran daring akan mendorong pembelajaran menjadi *flow* (J. Zhang et al., 2019)

Penelitian yang dilakukan oleh Rodríguez-Ardura & Meseguer-Artola (2017) mengatakan bahwa pembelajaran daring mampu membuat mahasiswa menjadi *flow in e-learning*. *Flow in e-learning* adalah pada saat individu tenggelam/asyik dalam aktivitas pembelajaran daring, mendapatkan *buzz* dari pencapaian yang dilakukan, keinginan untuk mengeluarkan energi lebih besar dan menggunakan kemampuan secara maksimal yang nantinya akan menghasilkan emosi positif dan kinerja yang baik (Rodríguez-Ardura & Meseguer-Artola, 2017). Modul metode belajar ini disesuaikan dengan teori *flow in e-learning* yang harus memenuhi 4 anteseden, yaitu *challenge (ch)*, *control (c)*, *focus attention (fa)*, dan *presence (p)* (Rodríguez-Ardura & Meseguer-Artola, 2017).

Banyak praktisi *e-learning* yang memercayai intuisi mereka bahwa *e-learning* yang dilakukan mampu mendorong minat dan hasil belajar yang baik. Akan tetapi, universitas dan otoritas publik memerlukan bukti ilmiah bagaimana cara mencapai *flow* atau dampak dari *flow* itu sendiri. Untuk mendorong *flow in e-learning* pada mahasiswa, para praktisi *e-learning* harus membuat strategi dalam pembelajaran daring. Dengan demikian, dalam belajar daring perlu menentukan sumber dan kegiatan belajar dalam *e-learning* (Rodríguez-Ardura & Meseguer-Artola, 2017). Penelitian Purwantini (2017)



menemukan bahwa untuk membuat pelajar menjadi *flow* dalam pembelajaran harus lepas dari tekanan besar. Penelitian ini bertujuan menjelaskan metode belajar sebagai sebab dari fenomena *flow in e-learning*. Metode belajar ini akan dilakukan dengan metode eksperimen sebagai cara mengidentifikasi penyebab fenomena. Maka dari itu, penelitian ini dimaksudkan untuk melanjutkan penelitian sebelumnya yang sudah membuktikan bahwa pembelajaran daring mampu membuat mahasiswa menjadi *flow in e-learning* (Rodríguez-Ardura & Meseguer-Artola, 2017). Seorang pendidik juga harus mampu merancang metode pembelajaran yang tepat bagi individu untuk meningkatkan *flow* akademik (Ljubin-Golub et al., 2020).

Metode belajar yang tepat diharapkan akan meningkatkan *flow in e-learning* dari mahasiswa (Rodríguez-Ardura & Meseguer-Artola, 2017). Dalam konteks penelitian ini, akan membandingkan 2 metode belajar yaitu metode belajar ceramah dan metode belajar ceramah plus diskusi dan tugas (CPDT) yang diharapkan mahasiswa merasa *flow in e-learning*. Berdasarkan uraian di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat perbedaan *flow in e-learning* pada kelompok yang mendapatkan perlakuan metode belajar ceramah plus diskusi & tugas dibandingkan dengan kelompok yang mendapatkan perlakuan metode belajar ceramah.

### Metode

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode eksperimen. Desain penelitian eksperimen ini adalah desain *posttest-only control group design* adalah desain penelitian yang terdiri dari dua kelompok atau lebih yang dipilih secara acak untuk menerima tingkat *treatment* yang berbeda dari variabel independent. Desain penelitian ini terdiri dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, kelompok kontrol berfungsi sebagai pembanding dari kelompok eksperimen untuk melihat perbedaan hasil dari *treatment* yang diberikan (Christensen et al., 2019).

R1	X1	O2
R3	X2	O4

Gambar 1. Desain Penelitian Posttest-Only Control Group Design

#### Ket :

- R1 = Kelompok Kontrol
- R3 = Kelompok Eksperimen
- X1 = Diberikan Metode Belajar Ceramah
- X2 = Diberikan Metode Belajar Ceramah Plus Diskusi dan Tugas
- O2 = Kondisi *Flow in E-learning* setelah diberi *treatment*
- O4 = Kondisi *Flow in E-learning* setelah diberi *treatment*P

Partisipan yang terlibat dalam pengambilan data penelitian ini adalah mahasiswa aktif fakultas psikologi yang mengikuti pembelajaran daring selama 1 tahun. Penelitian ini mengambil sampel dengan teknik *purposive sampling*. Jumlah partisipan penelitian dalam penelitian ini adalah 20 partisipan di kelompok eksperimen dan 21 partisipan di kelompok kontrol.

*Flow in e-learning* dalam penelitian ini menggunakan kuesioner yang diadaptasi dari penelitian Rodríguez-Ardura & Meseguer-Artola (2017). Hasil uji validitas menunjukkan nilai *corrected-item total correlation* bergerak antara 0,505 sampai dengan 0,781. Hasil perhitungan reliabilitas dengan menggunakan *alpha cronbach* diperoleh nilai koefisien alpha 0,932. Berdasarkan kriteria uji reliabilitas untuk koefisien alpha yang berada di atas 0,900, maka reliabilitas alat ukur ini sangat tinggi (Azwar, 2021).

Pada penelitian ini akan diberikan dua perlakuan, yaitu metode belajar ceramah dan metode belajar ceramah plus diskusi dan tugas. Perlakuan metode belajar ceramah akan diberikan selama 100 menit, dengan pembagian metode ceramah 25 menit dan 75 menit akan belajar secara mandiri. Sedangkan, perlakuan metode belajar ceramah plus diskusi dan tugas akan diberikan selama 100 menit, dengan pembagian metode ceramah 25 menit, metode diskusi 45 menit, dan metode tugas 30 menit. Modul tersebut berisi tujuan pembelajaran, video pembelajaran ceramah selama 25 menit, peraturan dalam selama pembelajaran, diberikan *power point*, berdiskusi dengan *guideline*, dan tugas merangkum di akhir



pertemuan. Modul metode belajar ini disesuaikan dengan teori *flow in e-learning* yang harus memenuhi 4 anteseden, yaitu *challenge, control, focused attention, dan presence* (Rodríguez-Ardura & Meseguer-Artola, 2017).

Dalam penelitian ini dilakukan beberapa kontrol dari variabel sekunder yang mungkin dapat berpengaruh, yaitu (Shaughnessy et al., 2015)

**Tabel 1**

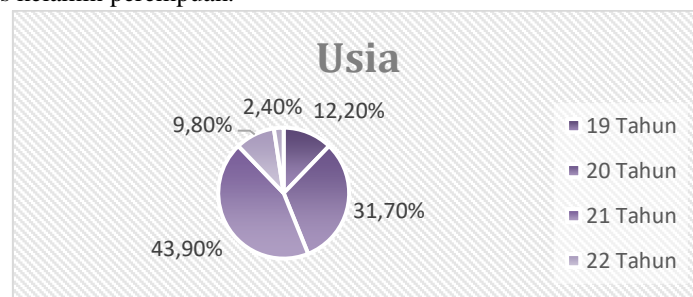
Variabel Sekunder Penelitian

Variabel Sekunder	Teknik Kontrol
Karakteristik Subjek Penelitian	Randomisasi dan blocking
Lama Belajar Daring	Blocking
Kemampuan Belajar Daring	Blocking
Fokus	Konstansi
Tantangan	Konstansi
Kehadiran	Konstansi
Strategi Belajar Daring	Konstansi

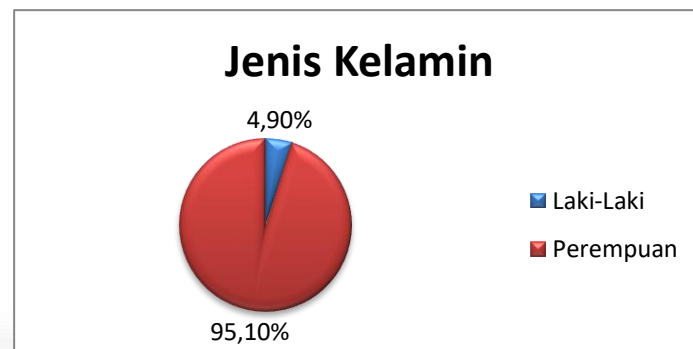
Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *uji U Mann Whitney* (Fraenkel et al., 2019). Uji hipotesis ini akan menguji signifikansi ada atau tidaknya perbedaan data *post test* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Perhitungan pengujian ini dilakukan dengan menggunakan SPSS. Uji beda ini dilakukan untuk menguji apakah terdapat perbedaan skor yang signifikan antara *flow in e-learning* yang ada di kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

### Hasil

Jumlah partisipan penelitian sebanyak 41 orang, terdapat partisipan penelitian dengan usia 19 tahun yang berjumlah 5 orang atau 12,2%, usia 20 tahun berjumlah 13 orang atau 31,7%, usia 21 tahun berjumlah 18 orang atau 43,9% usia 22 tahun berjumlah 4 orang atau 9,8%, dan usia 23 tahun berjumlah 1 orang atau 2,4%. Berdasarkan data tersebut, diketahui bahwa *mean* dari usia partisipan penelitian, yaitu 20,59 tahun dan standar deviasinya adalah 0,92. Kategori partisipan penelitian berdasarkan jenis kelamin yang terdapat pada table 4.3, terdapat 2 orang atau 4,9% yang berjenis kelamin laki- laki dan 39 orang atau 95,1% yang berjenis kelamin perempuan.



**Gambar 2.** Karakteristik Usia Subjek Penelitian



**Gambar 3.** Karakteristik jJenis Kelamin Subjek Penelitian

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah terdapat perbedaan *flow in e-learning* pada kelompok yang mendapatkan perlakuan metode belajar ceramah plus diskusi dan tugas dibandingkan dengan kelompok yang mendapatkan perlakuan metode belajar ceramah. Langkah pertama sebelum melakukan uji U Mann Whitney adalah uji normalitas (Quraisy & Madya, 2021). Uji normalitas yang digunakan pada penelitian ini adalah uji normalitas menggunakan Shapiro Wilk, uji normalitas ini dihitung menggunakan *software* komputer, dengan hasil nilai signifikansi X1 yaitu 0,009 dan signifikansi X2 yaitu 0.046.

**Tabel 2**  
*Uji Normalitas Flow in E-learning Kelompok Eksperimen & Kontrol*

Konstruk	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Sig. Kontrol (X1)	Sig. Eksperimen (X2)
<i>Flow in E-Learning</i>	0,903	0,009	0,046

Berdasarkan hasil tersebut, diketahui bahwa data konstruk *flow in e-learning* berdistribusi tidak normal (nilai signifikansi < 0.05). Langkah selanjutnya yang akan dilakukan adalah melakukan uji homogenitas (Quraisy & Madya, 2021). Uji homogenitas yang digunakan pada penelitian ini adalah uji homogenitas menggunakan *Levene Statistics*, uji homogenitas ini dihitung menggunakan *software* komputer dengan hasil nilai signifikansi homogenitas, yaitu 0,431.

**Tabel 3**  
*Uji Homogenitas Flow in E-learning Kelompok Eksperimen dan Kontrol*

Konstruk	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
<i>Flow in e-learnig</i>	0,634	1	39	0,431

Berdasarkan nilai signifikansi tersebut, diketahui bahwa data konstruk *flow in e-learning* adalah homogen ( $p > .05$ ). Maka dari itu, setelah diketahui bahwa data berdistribusi tidak normal dan homogen, selanjutnya melakukan pengujian hipotesis menggunakan uji *U Mann Whithney*. Pengujian hipotesis kali ini akan melihat perbedaan skor *flow in e-learning*. Pengujian hipotesis ini menggunakan *software* komputer, dengan hasil dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 4**  
 Uji U Mann Whitney Flow in E-learning  
*Flow in E-learning*

Mann-Whitney U	116.500
Wilcoxon W	347.500
Z	-2.468
Asymp. Sig. (2-tailed)	0.014

Dasar pengambilan keputusan uji *mann whitney* sebagai berikut; jika nilai Asymp.Sig. < 0,05, maka hipotesis diterima. jika nilai Asymp.Sig. > 0,05, maka hipotesis ditolak. Berdasarkan tabel 4, maka hipotesis diterima, yaitu terdapat perbedaan *flow in e-learning* pada kelompok yang mendapatkan perlakuan metode belajar ceramah plus diskusi dan tugas dibandingkan dengan kelompok yang mendapatkan perlakuan metode belajar ceramah.

Selanjutnya, peneliti menghitung rata-rata dari setiap anteseden *flow in e-learning* dengan tujuan melihat anteseden mana yang lebih dirasakan berpengaruh oleh partisipan penelitian. Maka, diperoleh hasil sebagai berikut.

**Tabel 5**



Mean anteseden flow in e-learning setiap kelompok

Kelompok	CH	C	FA	P
Metode Belajar Ceramah	14,23	13,71	12,33	12,28
Metode Belajar CPDT	16,1	15,75	12,85	12,75

Berdasarkan table 5, diketahui bahwa anteseden *challenge* dan *control* memiliki perbedaan yang signifikan antara metode belajar ceramah dan metode belajar ceramah plus diskusi dan tugas. Dua anteseden lainnya, yaitu *focused attention* dan *presence* tidak memiliki perbedaan yang signifikan antara metode belajar ceramah dan metode belajar ceramah plus diskusi dan tugas.

### Pembahasan

Metode belajar ceramah plus diskusi & tugas yang dibuat terbukti membuat mahasiswa lebih mengalami *flow in e-learning* dalam aktivitas pembelajaran daring dibandingkan hanya metode belajar ceramah saja. Metode pembelajaran yang menarik merupakan salah satu kunci sukses dalam pembelajaran daring (Pantu, 2021). Mahasiswa yang mendapatkan metode belajar ceramah plus diskusi dan tugas diberitahu terlebih dahulu tujuan pembelajaran yang akan dicapai, teknis pembelajaran, aturan pembelajaran, menyampaikan cara *feedback* pembelajaran melalui tugas, dan dalam memahami materi pembelajaran melalui tiga metode belajar tersebut. Hal ini memenuhi prasyarat *flow* menurut Csikszentmihalyi sebelum seseorang mencapai *flow* dalam pembelajaran, yaitu memiliki tujuan belajar yang jelas, memberikan *feedback*, dan adanya keseimbangan antara tantangan dan keterampilan (Yu et al., 2018; Ro et al., 2018).

Metode belajar ceramah plus diskusi dan tugas merupakan rancangan kegiatan pembelajaran selama satu pertemuan perkuliahan. Metode belajar ceramah plus diskusi dan tugas membuat pembelajaran daring lebih efektif lagi. Metode ini membuat antara mahasiswa dengan dosen atau mahasiswa dengan mahasiswa bisa lebih interaktif, dapat berdiskusi, saling merefleksikan materi pembelajaran, dan metode yang adaptif dalam pembelajaran daring. Menurut Oktavian & Aldya (2020) pembelajaran daring akan menjadi sangat efektif jika memenuhi komponen esensial dalam pembelajaran yaitu diskursif, adaptif, interaktif dan reflektif.

Penelitian terbaru yang dilakukan Hidayati et al. (2020) dalam *e-learning* harus ada manajemen pembelajaran yang efektif. Pembelajaran akan lebih efektif jika memasukkan nilai tepat waktu, membuat pengumuman yang diperlukan-informasi tepat waktu, kriteria evaluasi ujian terstruktur yang telah ditentukan sebelumnya, memungkinkan peserta didik untuk merasa lebih nyaman dengan desain konten yang disajikan, sehingga tingkat retensi dan kepuasan yang lebih tinggi akan tercipta.

Metode belajar ceramah plus diskusi dan tugas membuat dosen terlibat aktif dalam pembelajaran daring. Dosen memberikan ceramah berkaitan dengan materi yang akan dipelajari, menjadi fasilitator dalam metode diskusi, dan memberikan tugas di akhir pembelajaran. Dosen memegang peranan penting dalam metode belajar ceramah plus diskusi dan tugas dari awal hingga akhir pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Vera (2020) menunjukkan bahwa aktivitas pembelajaran yang lebih melibatkan dosen akan membuat mahasiswa lebih terstimulasi melakukan pembelajaran yang optimal. Keterampilan para pendidik ini akan berguna dalam mengembangkan pendekatan pembelajaran daring yang interaktif, menarik, dan kolaboratif (Affouneh et al., 2020).

Metode ceramah yang dilakukan merupakan metode untuk menyampaikan informasi dan pengetahuan secara lisan kepada mahasiswa yang pada umumnya mengikuti secara pasif. Metode ceramah ini disajikan materi menggunakan aplikasi *video conference* dan visualisasi materi dengan *power point*. Selanjutnya, metode diskusi akan memegang peranan penting bagi mahasiswa untuk berpikir dan mengekspresikan pendapatnya secara bebas dan mandiri. Mahasiswa bisa saling berinteraksi dengan dosen ataupun mahasiswa lainnya, sebagai cara agar bisa lebih memahami materi pembelajaran. Terakhir, metode tugas akan menjadi sebuah metode mengevaluasi pemahaman mahasiswa dan sebagai cara memberikan *feedback* oleh dosen. Mahasiswa akan diberikan tugas merangkum materi pembelajaran dari proses metode ceramah dan diskusi, atau juga diberikan soal yang harus dijawab.



Metode diskusi juga sejalan dengan salah satu prinsip belajar daring, yaitu Interaktivitas (D. Zhang et al., 2004). Pembelajaran daring yang baik adalah pembelajaran yang menanamkan lebih banyak interaktivitas ke dalam prosesnya (Rodríguez-Ardura & Meseguer-Artola, 2021). Pembelajaran daring dengan metode belajar ceramah plus diskusi dan tugas merupakan proses memperoleh pengetahuan aktif melalui interaksi berkelanjutan antara fasilitator dan peserta didik. Peserta didik juga dapat memberikan pertanyaan ke fasilitator dan menerima jawaban secara *real-time*. Dengan adanya metode diskusi, akan terjadi interaksi antara dosen dan mahasiswa atau mahasiswa dan mahasiswa, hal ini membuat lebih *flow* dalam pembelajaran daring (Ha & Im, 2020). Metode tugas berfungsi sebagai umpan-balik (*feedback*), dosen akan memberikan tugas kepada mahasiswa agar mahasiswa memahami lebih lanjut materi yang telah disampaikan dan melatih siswa untuk bisa menyelesaikan soal-soal lainnya. Metode tugas yang berfungsi sebagai *feedback* akan meningkatkan *flow* akademik (Ellwood & Abrams, 2018).

Penelitian lain mengatakan bahwa pembelajaran daring yang hanya menyajikan materi pembelajaran berbasis teks, yang dapat menyebabkan kebosanan dan membuat mahasiswa kurang baik dalam memahami suatu topik pembelajaran (D. Zhang et al., 2004). Metode belajar ceramah plus diskusi & tugas sudah sangat lengkap dalam menstimulasi dalam aktivitas pembelajaran. Metode diskusi yang dilakukan membuat mahasiswa lebih terstimulasi untuk menggunakan kemampuan kognitifnya. Mahasiswa menurut Piaget (Woolfolk, 2019) sedang berada dalam tahap operasional formal, artinya dengan metode ceramah mahasiswa akan menyusun rencana untuk memecahkan masalah dan mencapai kesimpulan secara sistematis.

Berdasarkan hasil perhitungan *mean* dari anteseden *flow in e-learning* diperoleh hasil bahwa belajar daring menggunakan metode belajar ceramah plus diskusi dan tugas lebih membuat mahasiswa tertantang (*challenge*) dan memiliki *control*. Metode belajar ini membuat mahasiswa mempunyai perasaan subjektif bahwasannya antara keterampilan dan tantangan pembelajaran sudah seimbang. Mahasiswa juga mempunyai strategi belajar yang baik dalam memahami materi pembelajaran dengan gabungan metode belajar ceramah plus diskusi dan tugas (Rodríguez-Ardura & Meseguer-Artola, 2017).

Metode belajar ceramah plus diskusi dan tugas menantang bagi mahasiswa untuk menunjukkan kemampuan dan keterampilan terbaik yang dimiliki. Berdasarkan hasil wawancara, bahan ajar yang diberikan dalam bentuk jurnal berbahasa Inggris bagi mahasiswa cukup sulit untuk dipelajari. Akan tetapi dengan metode belajar tersebut membuat mahasiswa merasa mampu untuk mempelajari materi yang diberikan. Ceramah membuat mahasiswa mendapatkan transfer ilmu dari dosen, diskusi membuka ruang untuk memecahkan masalah yang belum dimengerti, dan tugas sebagai *feedback* atau kesempatan untuk memahami lebih lanjut materi yang telah disampaikan.

Modul metode belajar ceramah plus diskusi dan tugas membuat mahasiswa memiliki kemampuan untuk mengontrol sistem belajar daring, mampu sepenuhnya mengendalikan sistem belajar daring, dan tahu dengan jelas hal yang benar untuk dilakukan. Tiga metode tersebut memudahkan mahasiswa memahami materi perkuliahan yang diberikan. Pemberian bahan ajar sebelum pertemuan perkuliahan membuat mahasiswa memahami materi terlebih dahulu. Metode ceramah plus diskusi dan tugas memberikan kesempatan terhadap mahasiswa untuk memahami materi perkuliahan melalui 3 metode belajar tersebut.

Berbeda dengan metode belajar ceramah mahasiswa akan kesulitan membuat langkah-langkah sederhana karena tidak difasilitasi oleh metode lainnya dalam memahami materi perkuliahan. Mahasiswa diberikan materi bahan ajar dan metode belajar ceramah saja, hal tersebut tidak cukup untuk mahasiswa memahami materi perkuliahan. Pembelajaran dengan metode belajar ceramah, mahasiswa hanya mendengarkan saja dan pasif.

Dua *antecedent flow* lainnya dalam penelitian ini, yaitu *focused attention* dan *presence* menunjukkan hasil yang berbeda. Dari perbandingan metode belajar ceramah dan metode belajar ceramah plus diskusi dan tugas menunjukkan tidak terdapat perbedaan signifikan *focused attention* dan *presence*. *Focused Attention* dalam metode belajar ceramah plus diskusi dan tugas dan metode ceramah tidak



terdapat perbedaan yang signifikan. Walaupun demikian, jika dilihat secara deskriptif fokus partisipan penelitian yang menggunakan metode belajar ceramah dan metode belajar ceramah plus diskusi dan tugas cukup baik.

*Focused attention* didefinisikan sebagai konsentrasi yang berkelanjutan dan menyempit pada subset dari aspek lingkungan saat ini, dan itu tercermin dalam visi terowongan. Penelitian secara kuantitatif menunjukkan bahwa adanya kaitan antara *focused attention* terhadap *flow* (Huang et al., 2011).

Metode belajar ceramah plus diskusi dan tugas mencoba membuat mahasiswa agar tetap bisa mencurahkan perhatiannya dalam aktivitas pembelajaran. Hal pertama yang dilakukan adalah dalam waktu 100 menit, metode belajar ceramah plus diskusi dan tugas ini mencoba membagi secara proporsional agar mahasiswa bisa tetap berkonsentrasi secara penuh. Rinciannya adalah metode ceramah selama 25 menit, metode diskusi selama 45 menit, dan metode tugas selama 30 menit. Metode belajar ceramah mahasiswa akan menggunakan metode ceramah selama 25 menit dan belajar mandiri selama 75 menit.

Dalam metode ceramah, untuk mempertahankan perhatian, dosen harus menyajikan *power point* yang menarik dengan *video conference*. Langkah tersebut menjadi cara agar mahasiswa selama metode ceramah tetap mampu memerhatikan materi kuliah yang diberikan. Penyajian materi menggunakan aplikasi *video conference* dan visualisasi materi dengan *power point* sebagai bentuk kreativitas agar mahasiswa tidak bosan dan lebih memahami pembelajaran. Hal-hal tersebut disarankan untuk membantu mahasiswa dalam kegiatan *e-learning* (Hidayati et al., 2020).

Salah satu prinsip pembelajaran daring menurut D. Zhang et al. (2004) adalah integrasi multimedia. Proses transfer pengetahuan dari dosen ke mahasiswa dilakukan dengan berbagai macam cara yang bisa membuat lebih fokus. Bisa menggunakan video dalam bentuk wawancara atau ceramah, dan menyajikannya dengan materi lainnya dalam berbagai format media seperti slide *Power Point*, narasi, dan gambar.

Metode diskusi merupakan cara lain agar proses pembelajaran tidak hanya satu arah. Metode diskusi menjadi penarik perhatian, karena dalam metode diskusi mahasiswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran dengan cara mengeluarkan ide-idenya berkaitan materi perkuliahan. Metode diskusi memungkinkan terjadi dialog antara mahasiswa dengan mahasiswa atau mahasiswa dengan dosen, sehingga membuat pembelajaran lebih menarik lagi. Dalam metode tugas, mahasiswa mengatakan antara tugas yang diberikan dan waktu sudah sangat sesuai bobotnya. Tugas menjadi penarik perhatian bagi mahasiswa karena merasa tertantang untuk lebih menguasai materi dengan cara mencoba menyelesaikan persoalan yang diberikan.

*Presence* dalam metode belajar ceramah plus diskusi dan tugas dan metode ceramah tidak terdapat perbedaan yang signifikan. Skor *mean* dari *presence* ini jika dibandingkan 3 anteseden lain, memiliki *mean* yang paling rendah. *Presence* adalah sejauh mana individu yang menggunakan lingkungan daring merasa berada di dalam lingkungan belajar yang nyata. Pada saat pembelajaran daring ada perasaan hadir seperti belajar tatap muka. *Presence* sebagai pendorong potensial lainnya terjadinya *flow* dalam aktivitas pembelajaran daring (Weibel & Wissmath, 2011; Novianti, 2019).

Lingkungan adalah suatu yang ada di alam sekitar yang memiliki makna dan pengaruh tertentu kepada individu. Lingkungan belajar diusahakan nyaman mungkin, hal ini dapat membantu konsentrasi siswa lebih baik. Lingkungan belajar yang baik adalah lingkungan yang menantang dan merangsang peserta didik untuk belajar, memberikan rasa aman dan kepuasan serta mencapai tujuan yang diharapkan. Pembelajaran daring yang dilakukan biasanya dilakukan mahasiswa di rumah. Jadi, pada saat sedang melakukan belajar daring mahasiswa terganggu dengan suasana di rumahnya.

## Simpulan

Berdasarkan pengambilan data dan hasil perhitungan yang diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan *flow in e-learning* pada kelompok yang mendapatkan perlakuan metode belajar ceramah plus diskusi dan tugas dibandingkan dengan kelompok yang mendapatkan perlakuan metode



belajar ceramah. Mahasiswa yang mendapatkan metode belajar ceramah plus diskusi dan tugas lebih *flow in e-learning*, dibandingkan mahasiswa yang mendapatkan metode belajar ceramah. Penggunaan metode belajar ceramah plus diskusi dan tugas juga memiliki nilai *mean* anteseden *flow in e-learning* yang lebih besar yaitu *challenge*, *control*, *focused attention*, dan *presence*. Metode belajar ceramah plus diskusi dan tugas dengan tujuan pembelajaran yang jelas, menggunakan *video conference*, presentasi *power point*, interaktivitas pembelajaran, proporsi waktu pelaksanaan, dan pemberian *feedback* dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran dalam pembelajaran daring saat ini.

#### Daftar Rujukan

- Affounah, S., Salha, S., & Khlaif, Z. N. (2020). Designing Quality E-Learning Environments for Emergency Remote Teaching in Coronavirus Crisis. *Interdisciplinary Journal of Virtual Learning in Medical Sciences*, 11(2), 135–137. <https://doi.org/10.30476/ijvlms.2020.86120.1033>
- Azwar, S. (2021). *Penyusunan Skala Psikologi* (3rd ed.). Pustaka Pelajar.
- Christensen, L. B., Johnson, R. B., & Turner, L. A. (2019). *Research Method, Design, and Analysis* (13th ed.). Pearson.
- Ellwood, R., & Abrams, E. (2018). Students social interaction in inquiry-based science education: how experiences of flow can increase motivation and achievement. *Cultural Studies of Science Education*, 13(2), 395–427. <https://doi.org/10.1007/s11422-016-9769-x>
- Firman, F., & Rahayu, S. (2020). Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 2(2), 81–89. <https://doi.org/10.31605/ijes.v2i2.659>
- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2019). *How to Design and Evaluate Research in Education* (10th ed.). Mc Graw Hill.
- Ha, Y., & Im, H. (2020). The role of an interactive visual learning tool and its personalizability in online learning: Flow experience. *Online Learning Journal*, 24(1), 205–226. <https://doi.org/10.24059/olj.v24i1.1620>
- Haqien, D., & Rahman, A. A. (2020). Pemanfaatan Zoom Meeting untuk Proses Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 5(1). <https://doi.org/10.30998/sap.v5i1.6511>
- Hasan, M., Thamrin, M. I., Rahmatullah, R., Pratama, M. A. D., & Darwis, N. W. (2021). Implementasi Pembelajaran pada Berbagai Jenjang Pendidikan di Daerah 3T Pada Masa Pandemi Covid-19. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 7(3), 47. <https://doi.org/10.32884/ideas.v7i3.413>
- Hidayati, N. M., Ahman, E., Machmud, A., & Kusnendi. (2020). Does E-Learning Content Design Affect Student Learning Outcomes? *Socia: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 17(2), 89–99.
- Huang, L. T., Chiu, C. A., Sung, K., & Farn, C. K. (2011). A comparative study on the flow experience in web-based and text-based interaction environments. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 14(1–2), 3–11. <https://doi.org/10.1089/cyber.2009.0256>
- Liu, A. N. A. M., & Ilyas, I. (2020). Pengaruh Pembelajaran Online Berbasis Zoom Cloud Meeting Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Fisika Universitas Flores. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Keilmuan (JPFK)*, 6(1), 34. <https://doi.org/10.25273/jpfk.v6i1.7303>
- Ljubin-Golub, T., Rijavec, M., & Olčar, D. (2020). Student Flow and Burnout: The Role of Teacher Autonomy Support and Student Autonomous Motivation. *Psychological Studies*, 65(2), 145–156. <https://doi.org/10.1007/s12646-019-00539-6>
- Moore, J. L., Dickson-Deane, C., & Galyen, K. (2011). E-Learning, online learning, and distance learning environments: Are they the same? *Internet and Higher Education*, 14(2), 129–135. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2010.10.001>
- Napitupulu, R. M. (2020). Dampak pandemi Covid-19 terhadap kepuasan pembelajaran jarak jauh. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(1), 23–33. <https://doi.org/10.21831/jitp.v7i1.32771>
- Oktavian, R., & Aldya, R. F. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Terintegrasi di Era Pendidikan 4.0. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2), 129–135. <https://doi.org/10.30651/didaktis.v20i2.4763>



- Pantu, E. A. (2021). Online Learning: The Role Of Academic Self-Efficacy In Creating Academic Flow. *Psychological Research and Intervention*, 4(1), 1–8. <https://doi.org/10.21831/pri.v4i1.40381>
- Purwantini, L. (2017). Pengalaman Flow dalam Belajar. *Jurnal Ilmu Perilaku*, 1(1), 58. <https://doi.org/10.25077/jip.1.1.58-71.2017>
- Quraisy, A., & Madya, S. (2021). Analisis Nonparametrik Mann Whitney Terhadap Perbedaan Kemampuan Pemecahan Masalah Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning. *VARIANSI: Journal of Statistics and Its Application on Teaching and Research*, 3(1), 51–57. <https://doi.org/10.35580/variansiunm23810>
- Ro, Y. K., Guo, Y. M., & Klein, B. D. (2018). The case of flow and learning revisited. *Journal of Education for Business*, 93(3), 128–141. <https://doi.org/10.1080/08832323.2017.1417229>
- Rodríguez-Ardura, I., & Meseguer-Artola, A. (2017). Flow in e-learning: What drives it and why it matters. *British Journal of Educational Technology*, 48(4), 899–915. <https://doi.org/10.1111/bjet.12480>
- Rodríguez-Ardura, I., & Meseguer-Artola, A. (2021). Flow experiences in personalised e-learning environments and the role of gender and academic performance. *Interactive Learning Environments*, 29(1), 59–82. <https://doi.org/10.1080/10494820.2019.1572628>
- Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. *BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 6(2), 214–224. <https://doi.org/10.17509/t.v6i2.20887>
- Shaughnessy, J. J., Zechmeister, E. B., & Zechmeister, J. S. (2015). *Research Methods in Psychology* (10th ed.). Mc Graw Hill Education.
- Siregar, R. K. (2021). Belajar Micro Teaching melalui Pembelajaran Daring. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 7(3), 11. <https://doi.org/10.32884/ideas.v7i3.395>
- Sukiman, & Hardiana, M. T. A. N. (2021). Penggunaan Google Classroom Kombinasi WhatsApp sebagai Media Pembelajaran Daring di Tengah Covid-19. *Jurnal Ideas*, 7(4), 51–58. <https://doi.org/10.32884/ideas.v7i4.501>
- Vera, N. (2020). Strategi Komunikasi Dosen Dan Mahasiswa Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19 Communication Strategies between Lecturer and Student to Improving the Quality of Online Learning During the Covid-19 Pandemic. *Jurnal ILMU KOMUNIKASI*, 08(02), 165–177.
- Weibel, D., & Wissmath, B. (2011). Immersion in computer games: The role of spatial presence and flow. *International Journal of Computer Games Technology*, 2011. <https://doi.org/10.1155/2011/282345>
- Woolfolk, A. (2019). *Educational Psychology* (14th ed.). Pearson.
- Yu, F. Y., Wu, W. S., & Huang, H. C. (2018). Promoting Middle School Students Learning Motivation and Academic Emotions via Student-Created Feedback for Online Student-Created Multiple-Choice Questions. *Asia-Pacific Education Researcher*, 27(5), 395–408. <https://doi.org/10.1007/s40299-018-0398-x>
- Zhang, D., Zhao, J. L., Zhou, L., & Nunamaker, J. F. (2004). Can e-learning replace classroom learning? *Communications of the ACM*, 47(5), 75–79. <https://doi.org/10.1145/986213.986216>
- Zhang, J., Lou, X., Zhang, H., & Zhang, J. (2019). Modeling collective attention in online and flexible learning environments. *Distance Education*, 40(2), 278–301. <https://doi.org/10.1080/01587919.2019.1600368>