

**IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN ASINKRON
(*ASYNCHRONOUS LEARNING*) PADA PEMBELAJARAN DARING
SELAMA PANDEMI COVID-19
DI MI ISTIQOMAH SAMBAS PURBALINGGA**



SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K.H.
Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**

Oleh :

**ANNISA AUWLA RAHMA
NIM. 1717405094**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI
PURWOKERTO
2022**

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya :

Nama : Annisa Auwla Rahma

NIM : 1717405094

Jenjang : S-1

Jurusan : Pendidikan Madrasah

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa naskah skripsi yang berjudul “Implementasi Metode Pembelajaran Asinkron (*Asynchronous Learning*) pada Pembelajaran Daring selama Pandemi Covid-19 di MI Istiqomah Sambas Purbalingga” ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/ karya sendiri, bukan dibuatkan orang lain, bukan saudara, juga bukan terjemah. Hal-hal yang bukan karya saya yang dikutip dalam skripsi ini, diberi tanda sitasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti pernyataan saya ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar akademik yang telah saya peroleh.

Purwokerto, 05 Januari 2022

Saya yang menyatakan



Annisa Auwla Rahma

1717405094

Implementasi Metode Asynchronous Learning pada Pembelajaran Daring Selama PandemiCovid-19 di MI Istiqomah Sambas Purbalingga

ORIGINALITY REPORT

24%
SIMILARITY INDEX

23%
INTERNET SOURCES

9%
PUBLICATIONS

2%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.iainpurwokerto.ac.id Internet Source	3%
2	repository.radenintan.ac.id Internet Source	2%
3	etheses.iainponorogo.ac.id Internet Source	1%
4	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	1%
5	admin.ebimta.com Internet Source	1%
6	ejournal.insuriponorogo.ac.id Internet Source	1%
7	syariah.iainpurwokerto.ac.id Internet Source	1%
8	lib.unnes.ac.id Internet Source	1%

e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id

NOTA DINAS PEMBIMBING

Purwokerto, 05 Januari 2022

Hal : Pengajuan Munaqosyah Skripsi Sdr. Annisa Auwla Rahma
Lampiran : 3 Eksemplar

Kepada Yth.
Dekan FTIK UIN SAIZU Purwokerto
Di Purwokerto

Assalamu'alaikum wr.wb

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan, dan koreksi, maka melalui surat ini saya sampaikan bahwa :

Nama : Annisa Auwla Rahma
NIM : 1717405094
Jurusan : Pendidikan Madrasah
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul : Implementasi Metode Pembelajaran Asinkron (*Asynchronous Learning*) pada Pembelajaran Daring selama Pandemi Covid-19 di MI Istiqomah Sambas Purbalingga

sudah dapat diajukan kepada Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk dimunaqosyahkan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd.).

Demikian atas perhatian bapak, saya ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Pembimbing,



Zuri Pamuji, M.Pd.I
NIP. 198303162015031005



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.uinsaizu.ac.id

PENGESAHAN

Skripsi Berjudul :

**IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN ASINKRON
(ASYNCHRONOUS LEARNING) PADA PEMBELAJARAN DARING SELAMA
PANDEMI COVID-19 DI MI ISTIQOMAH SAMBAS PURBALINGGA**

Yang disusun oleh Annisa Auwla Rahma (1717405094) Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Jurusan Pendidikan Madrasah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto telah diujikan pada tanggal _ dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** (S. Pd) oleh Sidang Dewan Penguji Skripsi.

Purwokerto, 18 Februari 2022

Penguji I/ Ketua Sidang

Zuri Pamuji, M.Pd.I.
NIP. 198303162015031005

Penguji II/ Sekretaris Sidang

Endah Kusumaningrum, M. Pd.
NIP. 199406052019032029

Penguji Utama

Dr. Donny Khoirul Aziz, M.Pd.I.
NIP. 1985092920110110110

Diketahui Oleh :
Dekan,



Dr. Suwito, M.Ag.
NIP. 197104241999031002

MOTTO

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ
«بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ» النحل : ١٢٥

“(Wahai Nabi Muhammad SAW) Serulah (semua manusia) kepada jalan (yang ditunjukkan) Tuhan Pemelihara kamu dengan hikmah (dengan kata-kata bijak sesuai dengan tingkat kepandaian mereka) dan pengajaran yang baik dan bantalah mereka dengan (cara) yang terbaik. Sesungguhnya Tuhan pemelihara kamu, Dialah yang lebih mengetahui (tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk).”¹



¹ Tim Pelaksana Tashih Al-Qur'an. *Qur'an Hafalan dan Terjemahan*. (Jakarta : Almahira, 2017). Hlm. 281

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan untuk Ibu Tri Rokhmawati dan Bapak Agus Suwarno, bapak Sukarso dan Ibu Mutmainnah, keluarga tercinta yang telah memberikan doa, usaha, perhatian serta dukungan yang luar biasa untuk kesuksesan dan keberhasilan penulis. Kedua, Penulis persembahkan untuk Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto, semoga skripsi ini dapat menjadi langkah awal untuk menuju kesuksesan. Untuk segala sesuatu yang telah diberikan penulis ucapkan terima kasih.



**IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN ASINKRON
(*ASYNCHRONOUS LEARNING*) PADA PEMBELAJARAN DARING
SELAMA PANDEMI COVID-19 DI MI ISTIQOMAH SAMBAS
PURBALINGGA**

ANNISA AUWLA RAHMA
1717405094

ABSTRACT

This research departs from the current condition, namely the COVID-19 pandemic which is a problem for educators. In this regard, MI Istiqomah Sambas seeks to implement development so that learning continues to run optimally, namely by applying the Asynchronous Learning method. Asynchronous Learning is a learner-centered teaching technique in which online media is used to activate the sharing of information between people in a network.

The purpose of this study was to identify and explain the application of asynchronous learning techniques in online learning during the Covid-19 pandemic at MI Istiqomah Sambas Purbalingga. This study uses descriptive qualitative research methods include interviews, observation, and documentation. The research subjects include the third grade parallel coordinator and the implementing teacher. The data analysis technique used is the analysis of the Miles and Huberman model.

The results showed that the Asynchronous Learning method was applied with the existing principles, namely individual learning, structured and systematic, prioritizing student activity, and connectedness. There are 3 types of Asynchronous Learning methods, namely, video-based learning, namely learning that is presented with visualization in the form of video, power point-based learning methods, namely the learning process using presentation methods made from the Microsoft Power Point application, and gamification-based learning methods, namely the learning process that using elements in video games or games.

Keywords : Implementation, Asynchronous Learning Method, Online Learning.

IMPLEMENTASI METODE ASYNCHRONOUS LEARNING PADA PEMBELAJARAN DARING SELAMA PANDEMI COVID-19 DI MI ISTIQOMAH SAMBAS PURBALINGGA

ANNISA AUWLA RAHMA
1717405094

ABSTRAK

Penelitian ini berangkat dari kondisi terkini yaitu pandemi Covid-19 yang menjadi permasalahan bagi pelaku pendidikan. Berkenaan dengan hal tersebut MI Istiqomah Sambas berupaya menerapkan pengembangan agar pembelajaran tetap berjalan secara maksimal yakni dengan cara menerapkan metode *asynchronous learning*. *Asynchronous learning* merupakan teknik mengajar yang dipusatkan pada peserta didik yang mana media secara *online* digunakan untuk mengaktifkan berbagai informasi antarorang dalam jaringan.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menjelaskan penerapan teknik pembelajaran asinkron dalam pembelajaran *online* pada masa pandemi Covid-19 di MI Istiqomah Sambas Purbalingga. Penelitian ini menggunakan metode penelitian bersifat deskriptif kualitatif meliputi wawancara, observasi, dan dokumentasi. Dengan subjek penelitian meliputi koordinator paralel kelas 3 dan guru pelaksana. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis model Miles dan Huberman.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *asynchronous learning* diterapkan dengan prinsip-prinsip yang ada yaitu pembelajaran individu, terstruktur dan sistematis, mengutamakan keaktifan siswa, dan keterhubungan. Ragam dari metode *asynchronous learning* ada 3 yaitu, pembelajaran berbasis video yaitu pembelajaran yang disajikan dengan visualisasi dalam bentuk video, metode pembelajaran berbasis power point yaitu proses pembelajaran dengan menggunakan metode presentasi yang dibuat dari aplikasi microsoft power point, metode pembelajaran berbasis gamifikasi yaitu proses pembelajaran yang menggunakan unsur-unsur dalam video game atau permainan.

Kata Kunci : Implementasi, Metode *Asynchronous Learning*, Pembelajaran Daring

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil 'alamin, puji syukur ke hadirat Allah SWT yang senantiasa mencurahkan rahmat, taufik, hidayah, serta inayah-Nya kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan skripsi dengan judul “*Implementasi Metode Pembelajaran Asinkron (Asynchronous Learning) pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19 di MI Istiqomah Sambas Purbalingga.*” Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurah kepada baginda Rosululloh saw. yang telah member cahaya ilmu penolong bagi seluruh umat. Semoga kelak kita menjadi salah satu umat yang mendapatkan syafaat beliau di yaumul akhir kelak. Amin.

Dalam penyusunan skripsi ini, penyusun menyadari bahwa ada banyak pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan serta arahan dalam berbagai bentuk baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis sampaikan terima kasih kepada :

1. Dr. Suwito, M. Ag. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
2. Dr. Suparjo, S. Ag. Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
3. Dr. Subur, M. Pd Wakil Dekan II Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
4. Dr. Sumiarti, M. Ag. Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
5. Dr. H. Siswadi, M. Ag. Ketua jurusan dan penasehat akademik Program Studi Pendidikan guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokero.
6. Zuri Pamuji, M. Pd.I sebagai dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktunya dengan penuh kesabaran memberikan arahan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

7. Kepala sekolah dan segenap guru MI Istiqomah Sambas Purbalingga, yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Kedua orang tua penulis serta keluarga besar yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang selalu memberikan kekuatan dengan doa, cinta kasih, dan sayang serta segala ilmu dan motivasi.
9. Semua pihak yang telah membantu dan menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Semoga amal baik dari semua pihak yang telah membantu, tercatat sebagai amal shalih yang diridhai Allah swt dan mendapatkan balasan yang sebaik-baiknya di dunia dan di akhirat. Aamiin.

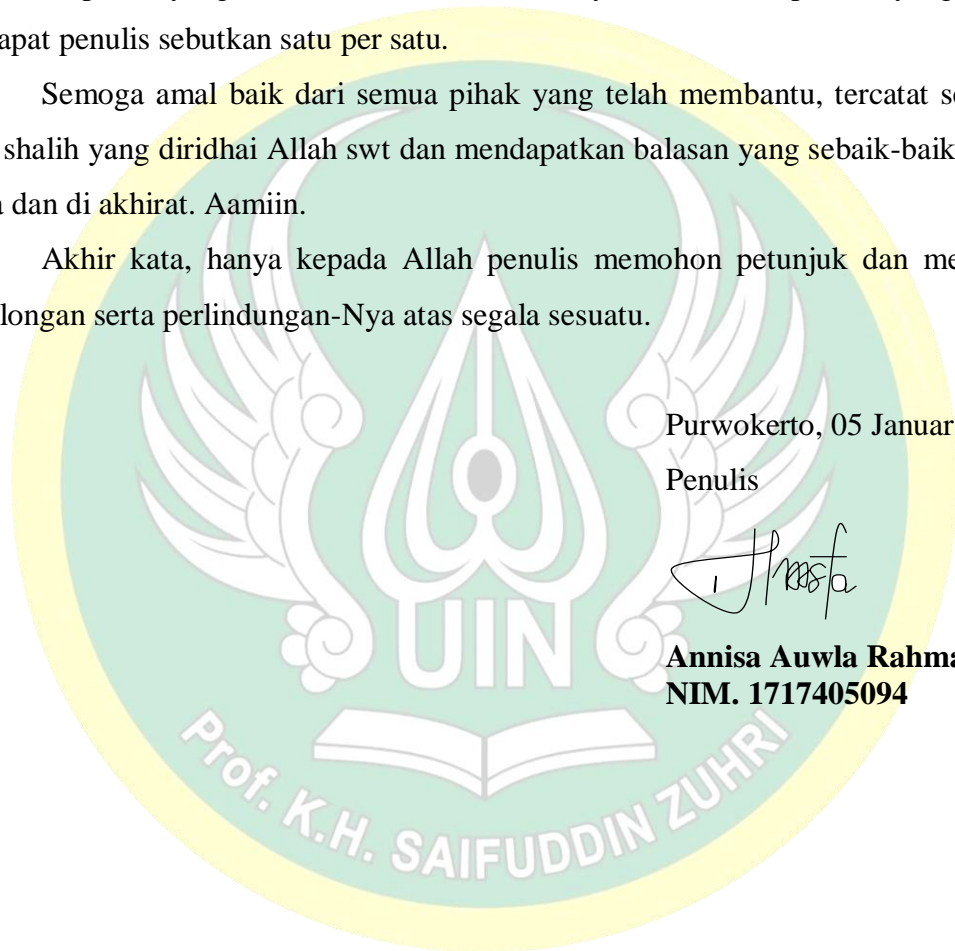
Akhir kata, hanya kepada Allah penulis memohon petunjuk dan meminta pertolongan serta perlindungan-Nya atas segala sesuatu.

Purwokerto, 05 Januari 2022

Penulis



Annisa Auwla Rahma
NIM. 1717405094



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN LOLOS CEK PLAGIASI	iii
HALAMAN NOTA DINAS PEMBIMBING	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Definisi Konseptual	4
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian	6
E. Kajian Pustaka	7
F. Sistematika Pembahasan	12
BAB II METODE ASYNCHRONOUS LEARNING PADA PEMBELAJARAN DARING SELAMA COVID-19	13
A. Metode <i>Asynchronous Learning</i>	13
1. Pengertian Metode <i>Asynchronous Learning</i>	13
2. Tujuan Metode <i>Asynchronous Learning</i>	14
3. Prinsip Metode <i>Asynchronous Learning</i>	15
4. Ragam Metode <i>Asynchronous Learning</i>	17
5. Penerapan Metode <i>Asynchronous Learning</i>	21

B.	Pembelajaran Daring selama Pandemi Covid-19	23
1.	Pengertian Pembelajaran Daring	23
2.	Pendidikan di Masa Pandemi Covid-19	24
3.	Efektivitas Pembelajaran Daring	25
C.	Implementasi Metode <i>Asynchronous Learning</i> pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19	26
1.	Penggunaan Metode <i>Asynchronous Learning</i>	26
2.	Kegiatan Pembelajaran Daring	28
BAB III	METODE PENELITIAN	32
A.	Jenis Penelitian	32
B.	Setting Penelitian	33
1.	Lokasi Penelitian.....	33
2.	Waktu Penelitian.....	33
C.	Teknik Pengumpulan Data.....	33
D.	Teknik Analisis Data	34
BAB IV	PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS TERKAIT PENERAPAN METODE <i>ASYNCHRONOUS LEARNING</i> PADA PEMBELAJARAN DARING SELAMA PANDEMI COVID-19.....	37
A.	Penyajian Terkait Penerapan Metode <i>Asynchronous Learning</i> di MI Istiqomah Sambas Purbalingga	37
1.	Tujuan Penerapan Metode <i>Asynchronous Learning</i> di MI Istiqomah Sambas Purbalingga.....	37
2.	Prinsip Penerapan Metode <i>Asynchronous Learning</i> di MI Istiqomah Samabas Purbalingga	38
3.	Ragam Metode <i>Asynchronous Learning</i> di MI Istiqomah Sambas Purbalingga.....	39
B.	Analisis Data Terkait Penerapan Metode <i>Asynchronous Learning</i> di MI Istiqomah Sambas Purbalingga.....	60
1.	Analisis Tujuan.....	61

2. Analisis Prinsip	61
3. Analisis Ragam	62
4. Dampak dari Penerapan Metode <i>Asynchronous Learning</i>	64
5. Keterbatasan	64
BAB V PENUTUP	66
A. Kesimpulan.....	66
B. Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Contoh Media Digital	17
-----------	----------------------------	----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Komponen dalam Analisis Data (<i>Flow Model</i>).....	36
Gambar 3.2 Komponen dalam Analisis Data (<i>Interactive Model</i>).....	36
Gambar 4.1 Instrumen Pelaksanaan Pembelajaran guru.....	39
Gambar 4.2 Contoh RPP Bahasa Arab	41
Gambar 4.3 Kegiatan Pendahuluan	41
Gambar 4.4 Kegiatan Inti.....	42
Gambar 4.5 Kegiatan Penutup.....	43
Gambar 4.6 Wawancara melalui Whatsapp	44
Gambar 4.7 Kegiatan Pendahuluan	45
Gambar 4.8 Kegiatan Inti.....	45
Gambar 4.9 Kegiatan Penutup.....	46
Gambar 4.10 Kegiatan Pendahuluan.....	48
Gambar 4.11 Kegiatan Inti.....	49
Gambar 4.12 Kegiatan Penutup.....	50
Gambar 4.13 Wawancara melalui Whatsapp	51
Gambar 4.14 Kegiatan Pendahuluan.....	52
Gambar 4.15 Kegiatan Inti.....	53
Gambar 4.16 Kegiatan Penutup.....	53
Gambar 4.17 Wawancara melalui whatsapp	54
Gambar 4.18 Kegiatan Pendahuluan	56
Gambar 4.19 Kegiatan Inti.....	56
Gambar 4.20 Kegiatan Penutup.....	57
Gambar 4.21 Wawancara melalui Whatsapp	58

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Saat ini masyarakat tidak memiliki pilihan lain selain untuk terus bergerak melanjutkan hidupnya demi memenuhi semua aspek kebutuhan. Hal ini terjadi sejak pandemi Covid-19 melanda dunia dan menempatkan masyarakat dalam situasi yang menantang. Masyarakat di belahan dunia hari ini sedang menghadapi era kekhawatiran sekaligus sebagai tantangan agar tetap melaksanakan kehidupan dengan datangnya pandemi Covid-19 menghantarkan dunia pada era sekarang ini. Melihat kondisi umum yang dihadapi oleh sebagian masyarakat belahan bumi, khususnya di bidang pendidikan saat ini prosesnya harus tetap dilaksanakan walaupun dengan konsep dan sistem yang baru. Pandemi Covid-19 tidak dijadikan sebagai penghalang untuk tetap terlaksananya proses pendidikan. Jika masyarakat berpikir bahwa ini adalah hal yang merugikan, maka untuk tetap memutar roda pendidikan pada titik ini, diperlukan cakrawala lain mengenai manfaat atau keuntungan dari masa-masa sulit ini.²

Pendidik berperan dalam mengelola proses kegiatan belajar peserta didik secara berkualitas. Seorang pendidik juga perlu mencermati proses pembelajaran yang bisa saja terpengaruh oleh beberapa faktor, seperti : motivasi, tingkat kematangan, kemampuan pada verbal, rasa kebebasan, tingkat keamanan, dan keterampilan pendidik dalam menyampaikan pesan. Apabila beberapa faktor tersebut telah terpenuhi, hal tersebut dapat membuat peserta didik belajar lebih baik. Diharapkan pendidikan mampu melahirkan generasi masa

² Sry Gusti,dkk, *Belajar Mandiri : Pembelajaran Daring di Tengah Pandemi Covid-19*, (Medan : Yayasan Kita Menulis, 2020), hlm. 2-3.

depan yang terampil maupun cerdas intelektual, mandiri, dan emosional untuk mencapai kemajuan bangsa ini.³

Tidak hanya efek negatif yang dihasilkan dari pandemi global Covid-19 bagi dunia pendidikan, namun terdapat dampak positifnya juga. Pemerintah mengeluarkan sebuah kebijakan dalam pembelajaran di masa pandemi. Dengan menghadirkan metode pembelajaran *online* dari tingkat sekolah hingga tingkat universitas, pemerintah telah memberikan nuansa pembelajaran yang baru yang disebut dalam *System Electronic University* (e-University), dampak positif dari pembelajaran yang dilaksanakan selama masa pandemi Covid-19 sebagai berikut :

1. Peningkatan transformasi dunia pendidikan yang signifikan. Pada zaman sekarang sudah ditetapkan era revolusi 4.0 namun pembelajaran tetap dominan pada pembelajaran konvensional. Di era pandemi ini, semua proses pembelajaran diharuskan menggunakan pemanfaatan teknologi informasi.
2. Mulai dari siswa, hingga guru. Saat ini mereka berlomba-lomba melakukan penelitian untuk menemukan vaksin yang dapat membunuh virus corona.
3. Proses pembelajaran yang efisien dan efektif yang dapat diakses siswa dengan mudah dan gratis.
4. Terjalin hubungan yang emosional antara anak dengan orang tua, karena pembelajaran dilaksanakan secara intens dengan bimbingan orang tua di rumah.
5. Orang tua semakin paham akan perkembangan teknologi.⁴

Adanya perubahan pada budaya dan peradaban manusia adalah dampak dari terjadinya kemajuan teknologi. Bagi penyelenggara pendidikan, terkadang pembuat kebijakan pendidikan dapat dipengaruhi oleh peradaban dan budaya manusia serta dipengaruhi oleh adanya kemajuan teknologi. Kemajuan teknologi

³ Alifatu Solikhah, *Strategi Peningkatan Mutu Pembelajaran Pada Sekolah Unggulan*, (Sleman : CV Budi Utama, 2019), hlm. 374.

⁴ Sry Gusti,dkk, *Belajar Mandiri, ...,* hlm. 4-5

telah memasuki era di mana penyelenggara pendidikan semakin mudah untuk mencapai tujuan pendidikannya. Pemanfaatan teknologi saat ini sangatlah penting digunakan sebagai media utama dalam pembelajaran daring karena tengah terjadinya perubahan yang dialami oleh seluruh pelaku pendidikan. Kemajuan teknologi saat ini sangat berguna bagi pendidikan untuk mencapai keefektifan dan keefisienan proses pembelajaran dalam jaringan. Manfaat tersebut dapat dirasakan peserta didik dalam penggunaan waktu belajarnya, sumber materi dan bahan ajar yang mudah diakses.

Menurut Meidawati, dkk, (2019) manfaat dari pelaksanaannya pembelajaran daring adalah terjadinya komunikasi antara peserta didik dengan pendidik dan terjadi diskusi yang interaktif; siswa juga aktif dapat berinteraksi dan berdiskusi dengan siswa yang lain; meningkatkan komunikasi antara siswa, guru, dan orang tua; merupakan cara yang tepat untuk evaluasi berbentuk tes ataupun kuis; dengan pembelajaran daring guru dapat memberikan bahan ajar berupa gambar, audio maupun video, peserta didik dapat mengunduh dan menyimpan materi tersebut untuk belajar mandiri; dapat memudahkan guru dalam penyusunan soal evaluasi dengan waktu dan tempat yang fleksibel.⁵

Mengingat hal yang demikian, maka pelaksanaan pembelajaran daring di sekolah atau madrasah perlu dilakukan pengembangan sehingga memberikan layanan yang optimal bagi peserta didik. Berkenaan dengan hal tersebut MI Istiqomah Sambas berupaya menerapkan pengembangan agar pembelajaran tetap berjalan secara maksimal yakni dengan cara menerapkan metode *Asynchronous Learning*. Hal ini berdasarkan hasil wawancara pendahuluan yang penulis laksanakan di MI Istiqomah Sambas Purbalingga, observasi kepada Ibu Sri Mulyani Barokah, S.Pd selaku koordinator kelas 3 Paralel. Penulis menemukan informasi bahwa metode *Asynchronous Learning* cukup efektif dan efisien untuk diterapkan pada pembelajaran selama pandemi Covid-19 ini. Hampir 1 tahun

⁵ Albert Efendi Pohan, *Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah*, (Grobogan : CV Sarnu Untung, 2020), hlm. 6-8.

periode 2020/2021 guru menerapkan sistem pembelajaran daring. *Asynchronous Learning* merupakan teknik mengajar yang dipusatkan pada peserta didik yang mana media secara *online* digunakan untuk mengaktifkan berbagai informasi antarorang dalam jaringan. Dalam pembelajaran ini, berbagi informasi tidak dibatasi oleh tempat dan waktu. Dengan menggunakan metode *Asynchronous Learning* ini, proses pembelajaran daring peserta didik jauh lebih efektif dan efisien melalui *platform* internet yang dapat dikonsumsi secara mudah dan gratis, motivasi belajar siswa meningkat karena mereka memiliki pengalaman kegiatan belajar dengan cara yang baru. Hal ini menyatakan bahwa tujuan diterapkannya metode pembelajaran *Asynchronous Learning* sudah berjalan dengan baik.⁶

Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang implementasi metode *Asynchronous Learning* pada pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19. Peneliti melakukan penelitian dengan mengangkat judul “*Implementasi Metode Asynchronous Learning pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19 di MI Istiqomah Sambas Purbalingga*”.

B. Definisi Konseptual

1. Metode *Asynchronous Learning*

E-learning merupakan salah satu bentuk penerapan pembelajaran dengan menggunakan penerapan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Clark Adrich dalam bukunya yang berjudul “*Simulations and The Future of Learning*” menggarisbawahi definisi *e-learning* dalam konteks pemanfaatan jaringan komputer, mengemukakan bahwa *e-learning* merupakan perpaduan antara materi, proses dan infrastruktur untuk menggunakan komputer. Berjejaring untuk meningkatkan kualitas satu atau lebih aspek penting dari

⁶ Wawancara dengan Sri Mulyani Barokah selaku guru koordinator kelas 3 paralel, tanggal 07 Januari 2021. Di MI Istiqomah Sambas Purbalingga.

berbagai aspek kegiatan pembelajaran, seperti aspek distribusi mata pelajaran dan manajemen proses.⁷

Salah satu model pembelajaran dari e-learning adalah model *Asynchronous Learning*. Model pembelajaran *asynchronous* memungkinkan siswa untuk mengakses materi kapan saja, di mana saja, dua keunggulan utama pembelajaran *online* yang bertujuan untuk mendorong batas waktu dan tempat. Hrastinsky (2008) mendefinisikan komunikasi *Asynchronous* sebagai komunikasi melalui media seperti e-mail atau papan diskusi, bahkan ketika para peserta didik tidak dapat penyajian *online* pada saat yang bersamaan. Disebabkan oleh fleksibilitasnya, siswa tidak perlu *online* setiap waktu dan masih terlibat dalam informasi terbaru selama siswa membuka *e-mail* mereka. Instruksi *Asynchronous* tidak memerlukan partisipasi simultan dari semua siswa dan instruktur. Siswa tidak harus bertemu di tempat yang sama pada waktu yang sama. Sebaliknya, siswa dapat memilih kerangka waktu instruksional mereka sendiri dan berinteraksi dengan materi pembelajaran dan instruktur sesuai dengan jadwal mereka.⁸

2. Pembelajaran Daring

Pembelajaran *online* adalah pembelajaran yang berlangsung tanpa tatap muka, melainkan menggunakan teknologi informasi. Pembelajaran *online* sendiri dapat dibedakan menjadi dua jenis yaitu pembelajaran sinkron dan pembelajaran asinkron. Pembelajaran sinkron adalah pembelajaran yang menghubungkan guru dan siswa secara langsung dalam waktu yang bersamaan. Keduanya bisa melakukan interaksi secara langsung secara maya. Banyak aplikasi yang bisa digunakan, diantaranya adalah Zoom, Cisco Webex, Google Meet, Jitsi, dan lain sebagainya. Sedangkan pembelajaran asinkron adalah pembelajaran yang tidak secara langsung menghubungkan

⁷ Ni Nyoman Supuwingsih, *E-learning untuk Pembelajaran Abad 21 dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0*, (Bandung : Media Sains Indonesia, 2021), hlm. 1.

⁸Amri Tanduklangi, Carlina Amri, *Manajemen Sumber Daya Pembelajaran Bahasa Berbantuan Komputer*, (Yogyakarta : Deepublish, 2019), hlm. 98.

guru dan siswa dan tidak harus dalam waktu yang bersamaan. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan berupa membaca rangkuman materi, menyimak video pembelajaran, menggunakan aplikasi, dan sejenisnya.⁹

3. MI Istiqomah Sambas Purbalingga

MI Istiqomah Sambas adalah sebuah lembaga pendidikan madrasah ibtidaiyah yang terletak di Jalan May. Jenderal Pandjaitan 61A Purbalingga, Provinsi Jawa Tengah. Lembaga pendidikan yang berdiri sejak 28 Juni 2000 ini memiliki tenaga pendidik yang berjumlah 93 orang di antaranya 21 guru laki-laki dan 72 guru perempuan, tenaga kependidikan berjumlah 18 orang, 14 orang laki-laki dan 4 orang perempuan. MI Istiqomah Sambas selalu mengutamakan kualitas pelayanan pendidikan kepada siswa, orang tua dan wali siswa, instansi pemerintah terkait, dan masyarakat pada umumnya.

C. Rumusan Masalah

Dalam konteks ini, penulis merumuskan masalah sebagai berikut: Bagaimana penerapan metode pembelajaran asinkron (*asynchronous learning*) dalam pembelajaran daring selama pandemi Covid-19 di MI Istiqomah Sambas Purbalingga?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menjelaskan penerapan metode pembelajaran asinkron dalam pembelajaran daring pada masa pandemi Covid-19 di MI Istiqomah Sambas Purbalingga. Kemanfaatan dalam penelitian ini terbagi menjadi dua bidang, yaitu kemaslahatan teoritis dan kemaslahatan praktis.

⁹Meda Yuliani, dkk, *Pembelajaran b Daring Untuk Pendidikan : Teori dan Penerapan*, (Medan : Yayasan Kita Menulis, 2020), hlm. 75-76.

1. Manfaat Teoritis

Secara keseluruhan, penelitian ini diharapkan dapat membantu meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia khususnya pada masa pandemi Covid-19, dan dapat menjadi salah satu strategi dalam pembelajaran daring.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, hasil penelitian ini harus mampu memotivasi siswa untuk belajar di masa pandemi Covid-19.
- b. Pendidik diharapkan dapat menerapkan hasil penelitian ini pada pembelajaran *online* yang efektif dan efisien sehingga praktik pendidikan dapat tetap berjalan di masa pandemi Covid-19.
- c. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan acuan dalam upaya peningkatan mutu pendidikan. terkait metode pembelajaran *online* atau untuk pembelajaran berkelanjutan.
- d. Bagi peneliti tambahan, dapat digunakan sebagai refleksi dan referensi untuk penelitian yang relevan.

E. Kajian Pustaka

Setiap penelitian akan mendalami, mencermati, menelaah, dan mengidentifikasi pengetahuan. Melakukan penelitian merupakan konsep yang harus diperhatikan oleh peneliti karena sebenarnya memiliki nilai lebih dari tinjauan literatur, yaitu membantu mengumpulkan ide-ide lain untuk mendukung fakta dan informasi penelitian tentang temuan lain yang menunjukkan kesamaan dalam program gelar atau diketahui terkait dengan penelitian yang dilakukan.

1. Penelitian Terdahulu

Skripsi Tiara Cintiasih (2020) dengan judul *Implementasi Model Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19 di Kelas II SD PTQ Annida Kota Salatiga Tahun Pelajaran 2020*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui implementasi model pembelajaran *online* pada masa

pandemi Covid-19 di Kelas III SD PTQ Annida Ciudad Salatiga. Pendekatan ini didasarkan pada data lapangan dengan penelitian kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pada penelitian ini membahas tentang penerapan, faktor penghambat serta faktor pendukung dari pembelajaran daring.¹⁰ Terdapat perbedaan antara peneliti sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu pada penelitian sebelumnya tidak dispesifikasikan model pembelajaran daring yang diterapkan dan pada penelitian yang akan datang menggunakan metode *Asynchronous Learning*.

Skripsi yang ditulis oleh Farah Sabrina (2020) dengan judul *Pembelajaran Daring dengan Menggunakan Metode Information Search Mata Pelajaran Al-Islam di SMP Muhammadiyah 2 Surakarta pada Kondisi Covid-19*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan metode pencarian informasi pembelajaran online topik Al-Islam di SMP Muhammadiyah 2 Surakarta dalam keadaan Covid-19. Penelitian ini disusun berdasarkan pendekatan kualitatif. Wawancara melalui Google form digunakan sebagai sumber data primer. Penelitian ini melihat penggunaan metode temu kembali informasi yaitu suatu metode pembelajaran yang memberikan kebebasan kepada siswa untuk mencari jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh guru melalui berbagai sumber yang tersedia.¹¹ Ada perbedaan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu pada metode pembelajarannya. Penggunaan metode pembelajaran berbeda. Pada penelitian terdahulu penerapan metode *Information Search* pada penelitian yang akan datang penerapan metode *Asynchronous Learning*.

¹⁰ Tiara Cintiasih, "Implementasi Model Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19 di Kelas II SD PTQ Annida Kota Salatiga Tahun Pelajaran 2020", *Skripsi*, (Salatiga : IAIN Salatiga. 2020).

¹¹ Farah Sabrina, "Pembelajaran Daring dengan Menggunakan Metode Information Search Mata Pelajaran Al-Islam di SMP Muhammadiyah 2 Surakarta pada Kondisi Covid-19", *Skripsi*, (Surakarta : Universitas Muhammadiyah Surakarta. 2020).

Dari berbagai penelitian terdahulu, peneliti dapat memilah perbedaan pembahasan dari kedua penelitian tersebut. Penelitian pertama membahas tentang penerapan, faktor penghambat serta faktor pendukung dari pembelajaran daring. Studi kedua membahas penggunaan temu kembali informasi sebagai praktik mengajar untuk memungkinkan siswa secara bebas mencari jawaban atas pertanyaan guru mereka dari berbagai sumber.

2. Kerangka Teori

Adapun kerangka teori yang akan dipergunakan dalam penelitian meliputi :

a. Metode *Asynchronous Learning*

Yang dimaksud dengan *asynchronous learning* adalah dua orang yang bersama tetapi tidak dalam waktu yang bersamaan. Definisi dari *Asynchronous Learning* adalah metode pembelajaran di mana siswa sebagai pusatnya, menggunakan media *online* untuk memfasilitasi informasi di luar batasan waktu dan tempat. Kegiatan yang dapat dilakukan pada *asynchronous learning* ini adalah dengan sistem pembelajaran, komunikasi menggunakan e-mail, berdiskusi di forum diskusi, dan membaca artikel baik dari jurnal maupun dari literatur lain.¹²

Video pembelajaran merupakan salah satu kemajuan dalam metodologi pengajaran yang terjadi di era Covid-19 untuk membantu proses pembelajaran. Tidak seperti konferensi video, pembelajaran video memungkinkan guru untuk membuat video instruksional yang kemudian tersedia untuk siswa sehingga siswa dapat melihat video instruksional berulang kali. Ada banyak aplikasi untuk membuat video tutorial seperti Filmora, Kine Master, dan lain-lain. Video ini dapat disebar melalui Youtube ataupun media lain yang dapat diakses oleh peserta didik untuk proses belajar mengajar. Peserta didik juga dapat melakukan pembelajaran secara gratis dengan MOOC seperti Udemy, Coursera, dan lain

¹² Indah Suasani Wahyuni, *Pembelajaran Kreatif*, (Pekalongan : PT. Nasya Expanding Management, 2020), hlm. 10.

sebagainya. Namun, video yang ditonton siswa dibahas dalam konferensi virtual melalui LMS atau konferensi video.¹³

b. Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang berlangsung tanpa adanya pertemuan di kelas, namun dengan memanfaatkan teknologi informasi. Prinsip dari pembelajaran daring itu sendiri pelaksanaan pembelajaran bermakna, dengan kata lain, itu adalah kurikulum yang berfokus pada kegiatan interaktif dan pembelajaran. Mengajar bukanlah memberikan tugas belajar kepada siswa. Guru dan siswa harus saling terhubung dalam proses pembelajaran *online*.

Desain sistem pembelajaran *online* harus didasarkan pada tiga prinsip dengan kata lain, sistem pembelajaran harus sederhana dan mudah diajarkan. Sistem pendidikan harus dipersonalisasi sehingga penggunaannya tidak saling tergantung. Sistem harus cepat belajar bagaimana menemukan materi atau menjawab pertanyaan tentang hasil pengembangan sistem.

Ketentuan pembelajaran *online* telah diatur dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia dengan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pembatasan Penyelenggaraan Pembelajaran *Online*. Keterbatasannya adalah peserta didik tidak dibebani dengan persyaratan bahwa seluruh kurikulum harus dipenuhi untuk pembaruan kelas, dan pembelajaran memberi peserta didik pengalaman belajar yang bermakna yang berfokus pada pengajaran kecakapan hidup, termasuk tugas dan kegiatan yang disesuaikan dengan Covid-19. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk dengan fokus pada minat dan kondisi peserta didik, serta kesenjangan akses dan kesempatan belajar di rumah,

¹³ Sry Gusti,dkk, *Belajar Mandiri, ...*, hlm.26

guru memberikan umpan balik kualitatif, kesaksian, atau hasil belajar dari guru di rumah tanpa penilaian kuantitatif.¹⁴

c. Pandemi Covid-19

Pandemi Covid-19 merupakan tragedi yang menimpa seluruh penduduk dunia. Semua segmen kehidupan manusia di muka bumi terganggu, tak terkecuali pendidikan. Banyak negara, termasuk Indonesia, telah memutuskan untuk menutup sekolah, perguruan tinggi, dan universitas. Krisis datang tiba-tiba dan pemerintah di seluruh dunia, termasuk Indonesia, terpaksa mengambil keputusan pahit untuk menutup sekolah secara keseluruhan untuk mengurangi kontak masyarakat dan menyelamatkan nyawa, atau bahkan harus membuka sekolah bagi para pekerja untuk bertahan hidup, dan menjaga kesinambungan ekonomi.

Pandemi Covid-19 memiliki dua implikasi untuk pembelajaran sepanjang hayat. Implikasi yang pertama berumur pendek dan dirasakan oleh banyak keluarga di Indonesia, baik di kota maupun di pedesaan. Di Indonesia, masih banyak keluarga yang belum terbiasa dengan pembelajaran di rumah. *Homeschooling* membawa kejutan besar bagi produktivitas keluarga Indonesia, terutama bagi orang tua yang sibuk bekerja di luar rumah. Begitu juga psikologi siswa yang terbiasa belajar tatap muka dengan gurunya. Yang kedua adalah efek jangka panjang. Banyak grup komunitas Covid-19 Indonesia. Dampak jangka panjang terhadap pendidikan adalah dalam hal pemerataan dan ketimpangan yang semakin meningkat antarkelompok penduduk dan wilayah di Indonesia.¹⁵

¹⁴ Albert Efendi Pohan, *Konsep Pembelajaran*, ..., hlm. 8-11.

¹⁵ Rizqon Halal Syah Aji, 2020, "Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia : Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran", *FSH UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*, Vol.7 No.5, Januari 2021, hlm. 1.

F. Sistematika Pembahasan

Untuk memudahkan para pembaca dalam memahami penelitian ini, maka penulis menyusun skripsi ini secara sistematika sebagai berikut:

Bagian awal skripsi terdiri dari sampul depan/ luar, halaman judul skripsi, pernyataan keaslian, halaman pengesahan, nota dinas pembimbing, abstrak dan kata kunci, pedoman transliterasi, kata pengantar, dan daftar isi.

Bagian yang selanjutnya yaitu bagian utama. Bagian utama skripsi dituangkan dengan sistematika tertentu yang terdiri atas beberapa bab sesuai dengan kebutuhan dan ketuntasan sebuah laporan penelitian. Bagian utama dalam penelitian tindakan kelas ini meliputi Pendahuluan, landasan teori, hasil penelitian dan pembahasan, dan penutup.

Pada Bab I merupakan pendahuluan yang terdiri atas latar belakang masalah, fokus kajian, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, kajian pustaka dan sistematika pembahasan.

Pada Bab II merupakan kajian teori yang terdiri dari judul sub bab.

Pada Bab III merupakan metode penelitian meliputi jenis penelitian, tempat dan waktu penelitian, objek dan subjek penelitian, teknik pengumpulan data, dan metode analisis data.

Pada Bab IV merupakan hasil penelitian dan pembahasan meliputi judul subbab. Data dan analisis disajikan sebagai satu-kesatuan utuh yang terbagi dalam beberapa sub-bab sesuai kebutuhan. Jika memungkinkan pembahasan tidak hanya dalam 4 bab saja, tetapi dapat menambah bab sesuai kebutuhan segmen pembahasan. Oleh karena itu, naskah skripsi dengan penelitian kualitatif secara keseluruhan dapat terdiri dari lebih dari 5 bab.

Terakhir pada Bab V merupakan penutup yang meliputi simpulan dan saran.

BAB II
METODE ASYNCHRONOUS LEARNING
PADA PEMBELAJARAN DARING SELAMA COVID-19

A. Metode *Asynchronous Learning*

1. Pengertian Metode *Aynchronous Learning*

Yang dimaksud dengan metode *asynchronous learning* adalah dua orang yang bersama tetapi tidak dalam waktu yang bersamaan. Definisi dari *asynchronous learning* adalah metode pembelajaran di mana siswa sebagai pusatnya, menggunakan media *online* untuk memfasilitasi informasi di luar batasan waktu dan tempat. Kegiatan yang dapat dilakukan pada *asynccronous learning* ini adalah dengan sistem pembelajaran, komunikasi menggunakan e-mail, berdiskusi di forum diskusi dan membaca artikel baik dari jurnal maupun dari literatur lain.¹⁶

Tidak sama halnya dengan *video conference* dalam pembelajaran video, Pendidik dapat membuat video materi pembelajaran yang kemudian dibagikan kepada siswa sehingga siswa dapat menonton video pembelajaran tersebut berulang kali. Beberapa aplikasi yang digunakan untuk membuat video pembelajaran seperti kine master, filmora dan lain sebagainya. Video pembelajaran dapat didistribusikan melalui YouTube atau sarana lain yang dapat diakses oleh siswa untuk proses belajar mengajar. Siswa juga dapat belajar secara gratis menggunakan MOOC seperti udemy, Coursera, dan lain-lain. Namun, video yang ditonton siswa dibahas dalam pertemuan virtual, baik melalui LMS maupun konferensi video.¹⁷

¹⁶ Indah Suasani Wahyuni, 2020. *Pembelajaran Kreatif* , (Pekalongan : PT. Nasya Expanding Management), hlm. 10.

¹⁷ Sry Gusti,dkk, *Belajar Mandiri*, ..., hlm.26

2. Tujuan Metode *Asynchronous Learning*

Kelas *online* dan kelas tatap muka (*offline*) memerlukan perhatian terhadap pencapaian tujuan pembelajaran pada saat *runtime*. Menurut Robert F. Mager tujuan belajar adalah perilaku yang harus atau dapat dilakukan siswa dalam kondisi dan tingkat keterampilan tertentu. Kemp dan Chapel berpendapat bahwa tujuan pembelajaran adalah pernyataan spesifik yang dirumuskan sebagai perilaku atau penampilan dan ditulis untuk menggambarkan hasil belajar yang diharapkan. Henry Ellington oleh Hamzah B. Uno mengemukakan bahwa tujuan pembelajaran adalah pernyataan yang diharapkan dapat dicapai sebagai hasil belajar. Hamalik berpendapat bahwa tujuan pembelajaran adalah gambaran dari perilaku yang diharapkan peserta didik setelah pembelajaran terjadi.

Meskipun para ahli menyajikan formula yang berbeda untuk tujuan pembelajaran, mereka semua menunjuk pada esensi yang sama. Artinya, (1) tujuan pembelajaran adalah untuk mencapai perubahan perilaku atau kemampuan siswa setelah terlibat dalam suatu kegiatan pembelajaran, (2) tujuan dirumuskan dalam bentuk pernyataan atau penjelasan tertentu. Berdasarkan pendapat para ahli tentang pengertian dan tujuan pelatihan, dapat disimpulkan bahwa tujuan pelatihan merupakan mulut dari seluruh rangkaian pelaksanaan pelatihan yang dilakukan.

Proses pembelajaran, media yang digunakan, dan bahan yang digunakan, banyak faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran.¹⁸

¹⁸ Asrilia Kurniasari, dkk, *Analisis Efektivitas Pelaksanaan Belajar Dari Rumah (BDR) Selama Pandemi Covid-19*, Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian Vol. VI No. 1, 2020.

3. Prinsip Metode *Asynchronous Learning*

Asynchronous learning sangat berbeda dengan pembelajaran konvensional. Secara umum, perbedaannya terletak pada jenis pengajarannya. Dalam metode pengajaran tradisional, guru dan siswa bertemu tatap muka, sedangkan dalam metode pengajaran asinkron tidak ada interaksi pribadi langsung antara guru dan siswa. Untuk memahami perbedaan tersebut secara lebih detail, simak penjelasan prinsip-prinsip pembelajaran asinkron di bawah ini :

a. Pembelajaran Individu

Pengalaman belajar melalui pembelajaran *asynchronous* diciptakan oleh siswa itu sendiri. Siswa dalam proses pembelajaran *asynchronous* belajar secara mandiri. Salah satu kelebihan pembelajaran asinkron adalah memungkinkan siswa untuk menciptakan lingkungan belajar yang nyaman sesuai keinginan. Ada beberapa faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa asinkron. Faktor internal yang dapat mempengaruhi adalah kecerdasan, rasa ingin tahu, motivasi, kepribadian, dan lain-lain. Faktor eksternal yang dapat mempengaruhi pembelajaran *asynchronous* antara lain teknologi yang digunakan, lingkungan, dan kecepatan akses internet dan lain sebagainya.

b. Terstruktur dan Sistematis

Seperti pendidikan formal, pendidikan *online* juga dilaksanakan secara terstruktur. Sebelum memulai pembelajaran dan pengajaran *online*, guru terlebih dahulu mempersiapkan kurikulum, materi, media, dan sumber belajar. Semua ini dilakukan secara terstruktur. Selain struktur teknis, materi pelatihan disusun sedemikian rupa sehingga dapat disusun secara detail sesuai dengan tingkat kinerjanya. Materi yang paling sederhana diberikan di awal pertemuan, dan penjelasan serta contoh adalah yang paling sulit.

c. Mengutamakan Keaktifan Siswa

Proses pembelajaran berlangsung berkat adanya proses aktif dari siswa. Kursus aktif ini penting untuk pembelajaran formal dan *online*. Pembelajaran asinkron membutuhkan aktivitas siswa yang aktif. Di zaman yang sangat maju ini dan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin maju, semakin banyak yang dapat dilakukan untuk memberi energi kepada siswa.

Pembelajaran asinkron memungkinkan siswa untuk proaktif dengan teknologi. Teknik ini dipilih karena memfasilitasi dan menyediakan berbagai hal yang dapat diaktifkan oleh peserta didik. Guru dapat menggunakan teknologi untuk merancang berbagai kegiatan di mana siswa dapat berpartisipasi, termasuk secara aktif berpikir dan berkomunikasi secara aktif.

d. Keterhubungan

Pembelajaran asinkron tidak mengubah kebiasaan yang terjadi selama pembelajaran normal, seperti pertemanan atau interaksi dengan guru. Salah satu keunggulan pembelajaran *online* asinkron adalah konektivitas. Kegiatan belajar *asynchronous* antara siswa dan guru, siswa di antara mereka, jaringan tim pengajar, atau siswa dengan guru lain. Pembelajaran *online* asinkron menghubungkan siswa dengan dunia maya. Siswa akan selalu menemukan sumber belajar yang lebih tidak terbatas. Tidak ada batasan spasial atau temporal dalam pembelajaran online sehingga siswa dapat belajar secara online.¹⁹

¹⁹ Cepi Riyana. Konsep Pembelajaran Online.

4. Ragam Metode *Asynchronous Learning*

a. Metode Asinkron Mandiri

Metode *independent asynchronous* merupakan proses kegiatan pembelajaran *online* yang dilakukan setiap siswa secara individu. Siswa dapat belajar kapan saja, di mana saja, dengan kecepatan pemahaman mereka sendiri. Kegiatan belajar mode mandiri *asynchronous* meliputi membaca, mendengarkan, menonton, berlatih, meniru dengan materi digital tergantung pada topik atau materi pembelajaran. Kegiatan pembelajaran mandiri *asynchronous learning* dapat diterapkan secara *offline*, namun lebih umum digunakan dalam pembelajaran *online*.

Langkah selanjutnya, setelah mengidentifikasi pembelajaran apa yang dapat dipahami melalui pembelajaran asinkron independen, adalah merencanakan berbagai materi digital yang relevan, forum diskusi *online* yang relevan, tugas *online* yang relevan, dan ulasan yang relevan. Selanjutnya, atur alur pembelajaran asinkron. Pembelajaran online dengan metode *independent asynchronous* memiliki empat siklus yaitu: Pelajari, Pahami, menerapkan dan mengevaluasi.

1) Pelajari. proses pembelajaran materi atau buku teks secara asinkron menggunakan berbagai bentuk dan jenis media digital. Yang diajarkan meliputi membaca teks, melihat melalui animasi atau video, melihat materi dengan efek visual berupa gambar, mendengarkan suara, serta bereksperimen dan berlatih dengan simulator permainan. Contoh media digital tersebut adalah sebagai berikut :

Kegiatan	Alat dan Media	Bentuk Alat atau Media
Membaca	Naskah atau teks	Doc, PDF, HTML, Edup
Melihat	Visual	Jpeg, PNG, PPT,

		GIF
Mendengar	Audio	MP3, MP4, Midi
Mendengar dan Menonton	Video Animasi	FLV, WMV, SWF
Mengeksperimen dan mempraktikkan	Simulasi dan Game	SWF, MP3, MPS, WMF

Tabel 2.1 Contoh media digital

- 2) Pahami, ini berarti memperdalam pembelajaran dengan berpartisipasi aktif dalam forum diskusi online. Guru juga menggunakan keikutsertaan peserta didik dalam diskusi daring untuk melakukan penilaian kualitas tanggapan atau partisipasi selama diskusi. Komentar atau tanggapan yang dibuat selama diskusi juga termasuk dalam evaluasi hasil evaluasi proses pembelajaran.
 - 3) Menerapkan, artinya siswa kemudian mengimplementasikan materi yang dibahas secara online dalam tugas online dengan jenis penilaian seperti kuis, tes, atau lainnya, sehingga tugas ini termasuk dalam bentuk penilaian dalam strategi asinkron yang terpisah.
 - 4) Mengevaluasi, modus mandiri asinkron juga terdapat evaluasi terhadap sarana yang digunakan melalui evaluasi berupa tes objektif berupa pilihan ganda, benar salah, jawaban singkat, menjodohkan, tetapi juga tes subjektif berupa esai, angket, dll.²⁰
- b. Metode *Blended Learning*

E-learning merupakan proses belajar mengajar dengan komponen yang meliputi penyampaian tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, proses pembelajaran, dan penilaian pembelajaran menggunakan teknologi yang dikembangkan. Teknologi elektronik juga dapat berupa peralatan

²⁰ Medina Nur Asyifah Purnama, *Blended Learning sebagai Sarana Optimalisasi Pembelajaran Daring di Era New Normal*. Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme, Vol. 2, No. 2, 2020. Hlm 116

komputer, audio atau video aktual, dan pertemuan *online*. Ini juga dapat digunakan dalam format *non real time* seperti *Google Classroom*, Grup Diskusi, *e-learning*, *Mailing Fish*, Papan Buletin, dan Newsgroup. Selama evaluasi angket, bahan ajar, dan semua kegiatan juga dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran di peron.

Langkah-langkah dalam metode pembelajaran *blended* di antaranya adalah :

- 1) Kegiatan pembuka, peserta didik diminta untuk menanggapi sebuah video yang ditampilkan atau diberikan oleh guru mengenai masalah sesuai dengan tema kemudian guru menjelaskan topik yang akan dipelajari dan dibahas seiring dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pertemuan tersebut.
- 2) Kegiatan inti, setelah membagi siswa menjadi kelompok-kelompok dan mendiskusikan serta mempresentasikan bentuk masalah yang disajikan oleh guru, siswa dan guru mengumpulkan berbagai informasi tentang topik yang disajikan.
- 3) Kegiatan penutup, setelah tema sudah didiskusikan, peserta didik diminta untuk menyimpulkan, instruktur kemudian memberikan umpan balik dan memperkuat hasil belajar yang dibahas, akhirnya memberikan tugas mandiri atau individu kepada semua siswa.²¹

c. Metode Pembelajaran Berbasis Video

Penyebab dari peserta didik menjadi bosan dalam pembelajaran salah satunya adalah penggunaan pembelajaran yang sederhana, alternatif dari permasalahan tersebut adalah menggunakan media belajar video. Pembelajaran dengan media video ini dapat membantu peserta didik memahami materi yang disajikan dengan visualisasi dalam bentuk video

²¹ Medina Nur Ayifah Purnama, *Blended Learning sebagai Sarana Optimalisasi Pembelajaran Daring di Era New Normal*. Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme, Vol. 2, No. 2, 2020. Hlm 115

sehingga penggunaan media ini dinilai dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Siswa lebih tertarik untuk belajar dibandingkan dengan metode pembelajaran yang hanya menampilkan gambar dan kata-kata dalam buku.

Agar siswa tertarik dengan video tersebut, harus semenarik mungkin, seperti ditunjukkan pengantar materi atau pengenalan di awal video. Lalu tampilkan materi secara tersusun dan untuk membuat peserta didik aktif memunculkan ide peserta didik, guru harus memberikan sebuah pertanyaan di dalam video. Kelebihan dari metode pembelajaran ini adalah dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan menampilkan video animasi sederhana. Jadi, ketika mengajar dari jarak jauh atau *online*, siswa akan terus melihat wajah guru di video, memberi mereka suasana yang sama seperti mengajar di kelas. Tentunya pembelajaran ini dilakukan secara efektif dari jarak jauh atau *online*, dikarenakan peserta didik melaksanakan pembelajaran di rumah menggunakan perangkat elektronik tanpa harus datang ke kelas.²²

d. Gamifikasi

Gamifikasi itu sendiri adalah proses pembelajaran yang menggunakan unsur-unsur dalam *video game* atau permainan dengan tujuan untuk memaksimalkan rasa senang dan senang dalam proses pembelajaran untuk memotivasi siswa dalam proses pembelajaran, dan metode pembelajaran ini juga dapat digunakan untuk menginspirasi dan menarik minat siswa untuk melanjutkan pembelajaran mereka. Fitur gamifikasi memiliki fitur tersendiri yang meningkatkan hasil belajar siswa.

Gamifikasi meningkatkan minat peserta didik terhadap pembelajaran, kehidupan luar sekolah dan sekolah gabungan, fasilitas

²² Doby Putro Parlindungan, dkk, *Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di SD Islam AN-Nuriyah,*

pada pengelolaan kelas, dukungan kolaborasi dan pengembangan kreativitas. Gamifikasi merupakan teknologi yang saat ini sedang dikembangkan untuk tujuan pendidikan. Siswa menjadi lebih efisien dan dapat terlibat dalam tugas-tugas yang kompleks dan menantang.²³

5. Penerapan Metode *Asynchronous Learning*

Perencanaan pembelajaran adalah kegiatan pertama yang harus dilakukan sebelum memulai pembelajaran. Fungsi penting dari perencanaan adalah membuat pembelajaran lebih terfokus. Ada banyak aspek yang perlu dipertimbangkan ketika pendidik membuat rencana pelajaran. Oleh karena itu, agar pelaksanaan pembelajaran dapat mencapai tujuan yang diharapkan dan berlangsung dengan baik. Dalam mengembangkan desain pembelajaran, perlu diperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi pemilihan metode pembelajaran.

Dalam proses belajar mengajar, guru selalu mencari cara baru untuk menerapkan pembelajaran pada situasi mereka sendiri. Untuk menghindari kejenuhan di kalangan siswa, metode yang digunakan juga harus bervariasi. Namun metode yang bervariasi ini harus disesuaikan dengan situasi dari pembelajaran tersebut. Beberapa faktor dapat mempengaruhi baik tidaknya suatu metode pengajaran. Faktor-faktor berikut mempengaruhi pilihan metode pengajaran:

a. Peserta didik atau siswa

Pemilihan metode pembelajaran dapat ditentukan dari tingkat pendidikan siswa. Kemampuan siswa ini merupakan pertimbangan yang menggarisbawahi perbedaan pada tingkat pendidikan ini, apakah siswa pada tingkat tertentu dapat berpikir abstrak atau tidak. Penggunaan

²³ Pratiwi Kartika Sari, dkk, *Penerapan Asynchronous Learning Menggunakan Media Digital Berbasis Gamifikasi Untuk Guru Sekolah Dasar*, Universitas Muhammadiyah Jakarta. Vol. 4 No.1. 2021. Hlm. 12-13

metode sederhana dan kompleks tentu sangat berbeda, dan keduanya berkaitan dengan perbedaan kemampuan berpikir dan perilaku siswa pada setiap tingkatannya.

b. Tujuan pembelajaran yang akan dicapai

Terselenggaranya tujuan pembelajaran agar siswa mengumpulkan pengalaman belajar sebagai siswa dan dapat menunjukkan perubahan tingkah lakunya di mana perubahan itu positif dan konsisten. Ungkapan ini dapat diartikan sebagai pembelajaran yang berhasil jika pembelajaran tidak hanya meningkatkan pengetahuan peserta didik tetapi juga mempengaruhi perilaku dan pandangan peserta didik terhadap lingkungan.

c. Faktor materi pembelajaran

Memilih metode pembelajaran yang tepat dapat memudahkan peserta didik dalam memahami tingkat kesulitan suatu mata pelajaran.

d. Situasi belajar mengajar

Guru tidak selamanya menciptakan situasi belajar mengajar yang sama. Keadaan saat ini mempengaruhi pilihan dan definisi metode pengajaran. Guru kemudian harus memilih metode pengajaran yang sesuai dengan situasi saat ini.

e. Fasilitas belajar mengajar

Kenyamanan adalah hal-hal yang mempengaruhi pilihan dan definisi metode pengajaran. Lembaga pendidikan memiliki fungsi memfasilitasi proses pendidikan dan memenuhi kebutuhan proses pendidikan.

f. Faktor alokasi waktu pembelajaran

Waktu juga harus dipertimbangkan ketika memilih metode pengajaran yang tepat. Sebuah desain pembelajaran yang baik adalah dengan menggunakan alokasi waktu yang detail dan rinci untuk memastikan pembelajaran yang terstruktur.

g. Guru

Kemampuan seorang guru juga dapat dinilai dari tingkat pendidikan guru tersebut. Kurangnya kemahiran dalam berbagai metode merupakan kendala dalam pemilihan dan definisi metode.²⁴

B. Pembelajaran Daring selama Pandemi Covid-19

1. Pengertian Pembelajaran Daring

Pembelajaran *online* adalah pembelajaran menggunakan teknologi informasi, bukan pembelajaran tatap muka. Prinsip pembelajaran *online* itu sendiri adalah terciptanya pembelajaran yang bermakna, artinya proses pembelajaran didasarkan pada aktivitas belajar dan interaksi antarsiswa. Belajar tidak macet hanya karena siswa diberi tugas belajar. Guru dan siswa harus selalu terhubung dalam jaringan selama proses pembelajaran. Sistem pembelajaran online yang dikembangkan harus didasarkan pada tiga prinsip: Dengan kata lain, sistem pembelajaran harus sederhana untuk dipelajari siswa, dan sistem pembelajaran harus dibangun secara mandiri sehingga penggunaan sistem tidak tergantung pada masing-masing. Lainnya, sistem harus cepat menemukan bahan dalam suatu proses atau menjawab pertanyaan tentang hasil desain sistem yang dikembangkan.

Pembelajaran *online* lebih menekankan pada kejelian dan ketelitian siswa saat menerima dan memproses informasi yang diberikan secara *online*. Konsep pembelajaran *online* mirip dengan *e-learning*. Banyak orang tua mengeluhkan beberapa tantangan yang dihadapi siswanya dengan pembelajaran *online homeschooling*, termasuk guru dengan tugas yang terlalu banyak untuk diselesaikan dan penggunaan teknologi yang tidak optimal. Namun ternyata pembelajaran daring juga memiliki beberapa kelebihan selain banyaknya keluhan dari orang tua tentang pembelajaran *online*. Berkaitan

²⁴ Siti Nur Aidah, *Cara Efektif Penerapan Metode dan Model Pembelajaran*. (Jogjakarta :Penerbit KBM Indonesia, 2020), hlm. 9-13

dengan beberapa manfaat pembelajaran online yaitu fleksibilitas waktu dan tempat belajar, misalnya waktu belajar dapat dihabiskan kapan saja pada pagi, siang, sore atau malam hari. Belajar dapat dilakukan di kamar, ruang tamu dan sebagainya. Masalah jarak dapat diatasi, misalnya, siswa tidak harus pergi ke sekolah dulu untuk belajar. Tidak ada batasan jarak dan dapat mencakup area yang luas.²⁵

2. Pendidikan di Masa Pandemi Covid-19

Pandemi Covid-19 merupakan bencana yang terjadi sejak tahun 2019 dan telah mempengaruhi seluruh penduduk planet ini. Semua bidang kehidupan manusia di muka bumi, termasuk pendidikan, telah dilanggar. Banyak negara telah memutuskan untuk menutup institusi pendidikan, termasuk sekolah, perguruan tinggi dan universitas, Indonesia adalah salah satunya. Krisis datang sangat tiba-tiba. Pemerintah di seluruh dunia, termasuk Indonesia, harus membuat keputusan untuk mengurangi kontak manusia secara signifikan dan menutup sekolah untuk menyelamatkan nyawa atau membiarkan sekolah terbuka bagi pekerja untuk bertahan hidup dan ketahanan ekonomi.

Pandemi Covid-19 menawarkan kesinambungan pembelajaran karena dua alasan. Yang pertama bersifat jangka pendek dan dirasakan oleh banyak keluarga di Indonesia, baik di pedesaan maupun perkotaan. Banyak keluarga di Indonesia yang belum terbiasa dengan *homeschooling*. *Homeschooling* adalah sesuatu yang mengejutkan bagi keluarga Indonesia, terutama untuk produktivitas orang tua yang sebagian besar sibuk dengan pekerjaan di luar rumah. Bagi keluarga Indonesia bersekolah di rumah adalah suatu hal yang mengejutkan apalagi untuk produktivitas orang tua yang biasanya sibuk bekerja di luar rumah. Psikologi siswa juga menderita karena terbiasa belajar tatap muka dengan guru. Kedua, dampak jangka panjang. Banyak Grup

²⁵ Hilna Putri, dkk, *Analisis Proses Pembelajaran Dalam Jaringan (DARING) Masa Pandemi Covid-19 pada Guru Sekolah Dasar*. Vol. 4. 2020. hlm. 863

Komunitas masyarakat Indonesia. Dampak jangka panjang pendidikan adalah meningkatnya pemerataan dan ketimpangan antar kelompok penduduk dan wilayah di Indonesia.²⁶

3. Efektivitas Pembelajaran Daring

Efektivitas pembelajaran online dipengaruhi oleh kemampuan guru. Pelaksanaan bahan ajar dan metode perlu direvisi untuk mengatasi permasalahan dan kendala yang dihadapi oleh pendidik, peserta didik dan orang tua. Ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai merupakan faktor pendukung keberhasilan proses pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Mengoptimalkan buku teks sehingga siswa dapat memahaminya dengan lebih baik, maka seharusnya pemberian tugas kepada peserta didik tidak selalu dilakukan oleh guru. Namun, guru harus tetap memberi pemahaman dan pengajaran kepada peserta didik. Supaya peserta didik mudah dalam memahami materi, pemberian materi pembelajaran dapat dilakukan dengan pembuatan video pembelajaran oleh guru.

Menurut Soemosasmito (At Tabany, 2017:21), pembelajaran dikatakan efektif jika memenuhi syarat dasar efektifitas pembelajaran:

- a. Presentasi waktu belajar peserta didik yang tinggi dialokasikan kepada KBM.
- b. Rata-rata sikap melaksanakan tugas yang tinggi diantara peserta didik.
- c. Ketetapan antara isi materi pelajaran dengan kemampuan peserta didik (orientasi keberhasilan belajar).
- d. Mengembangkan suasana pembelajaran yang positif dan akrab, mengembangkan struktur kelas yang mendukung butir b, tanpa mengabaikan butir d.

²⁶ Rizqon Halal Syah Aji, 2020, "Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia : Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran", *FSH UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*, Vol.7 No.5, Januari 2021, hlm. 1.

Keefektifan program pembelajaran menurut Surya (Firdaus, 2016 : 64) ditandai dengan cirri-ciri sebagai berikut :

- a. Berhasil menghantarkan peserta didik mencapai tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan .
- b. Memberikan pengalaman belajar yang atraktif, melibatkan peserta didik secara aktif sehingga menunjang pencapaian tujuan instruksional.
- c. Tersedianya sarana prasarana yang menunjang proses kegiatan belajar mengajar.²⁷

C. Implementasi Metode *Asynchronous Learning* pada Pembelajaran Daring selama Pandemi Covid-19

1. Penggunaan Metode *Asynchronous Learning*

a. Bahan Pembelajaran

Buku ajar adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan secara fisik untuk menyampaikan materi seperti buku teks, perekam, camcorder, VCR, film, kaset, slide, dll. Alat peraga adalah segala sesuatu yang bersifat teknis dan fisik dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru menyampaikan bahan ajar dan memudahkan siswa dalam memahami materi sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Media audiovisual dapat dikatakan sebagai media tampak yang artinya dapat dilihat dan media yang audible artinya dapat didengar. Media audiovisual berguna untuk membuat komunikasi menjadi lebih efektif. Media audiovisual merupakan gabungan dari audio dan gambar yang disebut media auditori. Media ini merupakan gabungan dari media

²⁷ Hadion Wijoyo, dkk. 2021. *Efektivitas Proses Pembelajaran di Masa Pandemi*. (Solok : Insan Cendekia Mandiri). Hlm. 28

video dan media visual, artinya media tersebut dapat menampilkan tampilan video dan suara kepada siswa.²⁸

b. Aplikasi Akses Peserta Didik

Tren teknologi informasi mendorong penggunaan teknologi terkait dan komputer untuk mengintegrasikan data, gambar, suara, dan grafik untuk informasi yang inklusif dan interaktif. Informasi yang dihasilkan dikirim melalui jaringan ke lokasi lain untuk menghasilkan hasil yang sama. Implementasinya dilakukan dalam bentuk aplikasi perangkat lunak berorientasi objek dan berbasis web melalui aplikasi multimedia, media internet dan paket aplikasi terintegrasi. (*integration software package*).

Youtube adalah layanan pengunduhan video populer yang memungkinkan pengguna mengunduh, menonton, dan memposting klip video secara gratis. Youtube adalah salah satu jejaring sosial yang paling praktis dan mudah diakses. Media sosial merupakan sarana pendidikan penting yang memberikan informasi kepada siswa dan orang lain. Penggunaan youtube sebagai video interaktif kedalam pelaksanaan pembelajaran akan meningkatkan keterampilan peserta didik. Sebagai alternative untuk menyampaikan pembelajaran yang berbasis video, youtube merupakan alat pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar aktif di kalangan peserta didik untuk meningkatkan tingkat pengetahuan.²⁹

²⁸ Lina Novita, dkk, *Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD*. Indonesian Journal Of Primary Education, Vol 3 No. 2, 2019, hlm. 66

²⁹ Lurita Sari, *Upaya Meningkatkan Kualitas Pendidikan dengan Pemanfaatan Youtube sebagai Media Ajar pada Masa Pandemi Covid-19*. Jurnal Tawadhu, Vol. 4 No. 1, 2020. Hlm. 1080

2. Kegiatan Pembelajaran Daring

a. Alokasi Waktu Pembelajaran

Alokasi waktu yang digunakan dalam pembelajaran daring tidak sama halnya dengan pembelajaran tatap muka. Pendidik memberikan waktu kepada peserta didik 15 jam karena penggunaan metode asinkron di mana peserta didik diberi keluwesan waktu sehingga bebas melaksanakan pembelajaran kapanpun menyesuaikan dengan kesiapan orang tua dalam mendampingi.

Pendahuluan : 08.00-09.00

Waktu pembelajaran : 09.00-24.00

b. Sumber Belajar

Sumber belajar yang digunakan adalah modul. Modul digunakan dengan jumlah sesuai kebutuhan guru dan peserta didik untuk meningkatkan efektifitas dalam pembelajaran.

c. Pelaksanaan Pembelajaran

1) Pendahuluan

Kegiatan awal dari pembelajaran yaitu pendahuluan. Kegiatan awal ini bertujuan untuk mempersiapkan siswa secara psikologis untuk memperoleh pengetahuan, sikap, dan keterampilan baru. Seorang guru yang baik memotivasi mereka untuk mempelajari topik baru sebelum mereka menjelaskannya, dan mengkomunikasikan tujuan dan manfaat belajar bagi kehidupan siswa atau bagi materi selanjutnya di kemudian hari.

Pada tahap awal kegiatan pembelajaran, perlu disampaikan kepada siswa keterhubungan atau relevansi isi suatu mata pelajaran yang dipelajari dengan mempertimbangkan pengetahuan, sikap atau keterampilan yang diperoleh, atau relevansinya dengan pengalaman dan kegiatan sehari-hari.

Dalam pembelajaran daring, kegiatan pendahuluan diisi dengan guru menyapa siswa melalui grup whatsapp lalu membagikan link video pembelajaran sesuai dengan jadwalnya. Komponen kegiatan pembelajaran selanjutnya ada didalam video pembelajaran.

2) Penyajian

Setelah menyelesaikan tugas pendahuluan, guru melanjutkan ke tugas utama. Presentasi merupakan sub komponen yang sering diartikan sebagai pembelajaran karena merupakan bagian inti dari suatu kegiatan pembelajaran. Didalamnya terdapat tiga langkah pokok, yaitu : uraian, contoh dan latihan. Ketiganya dapat diurutkan sesuai dengan kebutuhan.

a) Uraian

Uraian merupakan pemberian penjelasan mengenai serangkaian materi pembelajaran dalam hal konsep, prinsip, dan prosedur yang akan dipelajari siswa.

b) Contoh

Contoh adalah suatu tindakan atau objek yang terjadi dalam kehidupan siswa sebagai representasi dari materi pembelajaran yang dideskripsikan.

Uraian dan contoh dapat merangsang siswa untuk memberikan respon dari isi materi yang telah diajarkan. Semakin relevan contoh dan uraian tersebut terhadap kehidupan peserta didik, maka semakin mudah peserta didik dalam memahami materi.

c) Latihan

Komponen yang ketiga adalah latihan. Latihan merupakan kegiatan peserta didik sebagai penerapan konsep, prosedur atau prinsip yang telah dipelajari kedalam praktik yang relevan dengan kegiatan dalam kehidupannya sehari-hari.

Latihan-latihan yang dilakukan siswa disertai dengan saran-saran yang dibuat oleh guru dan koreksi kesalahan dalam tugas. dan instruksi untuk memperbaikinya dari guru. Latihan ini diulangi sebanyak yang diperlukan sampai siswa dapat menyelesaikan latihan dengan benar tanpa bantuan guru.

3) Penutup

Kegiatan kelas terakhir selesai. Penutup merupakan subkomponen akhir pembelajaran yang terdiri dari dua fase, yaitu: pelatihan dan pengujian umpan balik, dan tindak lanjut.

a) Tes Formatif dan Umpan Balik

Tes formatif adalah serangkaian pertanyaan yang harus dijawab siswa atau serangkaian tugas yang harus diselesaikan untuk mengukur kinerja siswa setelah menyelesaikan fase pembelajaran.

Hasil tes formatif harus dikomunikasikan kepada siswa, diikuti dengan penjelasan tentang kemajuan siswa. Tindakan menyajikan hasil ini disebut umpan balik.

b) Umpan Balik

Tindak lanjut adalah kegiatan yang dilakukan siswa setelah penilaian formatif dan menerima umpan balik. Siswa yang telah melakukan penilaian formatif dengan baik dapat melanjutkan ke bagian kurikulum berikutnya atau mempelajari materi tambahan untuk memperdalam pengetahuan yang telah mereka pelajari.

Siswa yang berkinerja buruk harus mengulang topik tersebut.³⁰

Kedudukan metode adalah alat motivasi eksternal, strategi pembelajaran, dan alat untuk mencapai tujuan. Metode pembelajaran adalah cara penyajian pengajaran yang dilakukan oleh seorang guru secara terstruktur

³⁰ Herry Widyastono, *Model Rencana Pelaksanaan Pembelajaran*, Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan. No. 069. November 2007. Hlm. 1045-1048

untuk memberikan materi pembelajaran kepada peserta didik secara kelompok maupun individu, memastikan bahwa siswa menerima, memahami, dan menggunakan buku teks dengan benar. Metode asinkron adalah pembelajaran yang dipusatkan pada peserta didik sama halnya dengan pembelajaran mandiri dengan menggunakan sumber belajar *online*. Pembelajaran asinkron dapat dilaksanakan melalui memposting video presentasi oleh guru di forum diskusi, diskusi online, komunikasi menggunakan email serta membaca artikel. Metode asinkron menuntut peserta didik untuk belajar mandiri.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk studi lapangan, yaitu studi yang dilakukan secara sistematis dengan menggunakan data yang ada di lapangan.³¹

Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan pendekatan induktif. Ini bersifat deskriptif dan melibatkan penggunaan analisis. Proses penelitian yang berlaku dan penggunaan landasan teori dilakukan sedemikian rupa sehingga arah penelitian sesuai dengan fakta di lapangan. Ini juga mencakup kerangka teoritis sebagai sumber daya untuk memahami konteks penelitian dan

Dasar pemikiran penelitian kualitatif adalah interaksi simbolik gejala dengan gejala lain, ditafsirkan menurut budaya terapan dengan menggali makna universal dari masalah yang diteliti. Model penelitian kualitatif bersifat umum dan berkembang dan berubah tergantung pada situasi lokal. Oleh karena itu, desain harus deskriptif, artinya data akan diklasifikasikan sebagai gejala atau dalam format lain seperti dokumen, foto, dan catatan dari pengamatan lapangan selama penelitian berlangsung.³²

Penelitian ini merupakan penelitian dengan menggunakan pendekatan kualitatif yang berusaha untuk mendeskripsikan mengenai implementasi metode *Asynchronous Learning* dalam pembelajaran daring selama pandemi Covid-19 di MI Istiqomah Sambas Purbalingga. Melalui pendekatan kualitatif ini peneliti akan memperoleh penghayatan, pengalaman, dan pemahaman yang mendalam mengenai implementasi metode *asynchronous learning* dalam pembelajaran daring selama pandemi Covid-19 di MI Istiqomah Sambas Purbalingga.

³¹ Suharismi Arikunto, *Dasar – Dasar Research*, (Tarsoto:Bandung, 1995), hlm. 58

³² Rukin, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Takalar : Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia, 2019), hlm. 6-8.

B. Setting Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MI Istiqomah Sambas yang beralamat di Jalan May. Jend. Pandjaitan 61A Kabupaten Purbalingga Provinsi Jawa Tengah. Penelitian ini dilakukan pada kelas III.

2. Waktu Penelitian

Adapun observasi penelitian ini telah dilaksanakan pada tanggal 31 Juli 2021 sampai 27 September tahun 2021.

C. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang diperlukan untuk mencapai tujuan penelitian yang telah ditetapkan oleh peneliti. Pengumpulan data dimulai dengan pengumpulan informasi yang berkaitan dengan masalah penelitian.³³ Pengumpulan data dari sampel penelitian dilakukan dengan berbagai metode, antara lain :

a. Observasi

Observasi merupakan suatu metode pengumpulan data yang memiliki karakteristik dibandingkan dengan metode lain, seperti survei dan wawancara. Jika kuesioner dan wawancara selalu melibatkan orang, maka observasi tidak hanya berlaku untuk orang, tetapi juga untuk subjek lain. Sutrisno (1986) mengemukakan bahwa observasi merupakan proses yang detail dan kompleks, terdiri dari beberapa proses psikologis dan biologis. Ada dua yang penting: proses observasi dan memori. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi jika penelitian melibatkan proses, perilaku manusia, fenomena alam dan jika tidak terlalu banyak responden.³⁴

³³ W. Gulo, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta : Grasindo, 2002), hlm. 113.

³⁴ Albi Anggito & Johan Setiawan, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Sukabumi : CV Jejak, 2018), hlm 7-8.

b. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu metode penelitian yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Secara sederhana, wawancara (interview) adalah suatu proses atau peristiwa di mana seorang pewawancara dan yang diwawancarai atau narasumber (interviewer) berinteraksi melalui komunikasi langsung. Wawancara juga dapat dikatakan sebagai percakapan pribadi antara pewawancara dengan orang yang diwawancarai, di mana pewawancara langsung mengajukan pertanyaan tentang objek yang diteliti dan dirancang sebelumnya.³⁵

c. Dokumentasi

Dokumentasi sebuah metode penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data dari sumber non-manusia. Sumber-sumber ini dibagi menjadi dua kategori: dokumen dan arsip. Lincoln dan Guba (1985) mendefinisikan rekod sebagai setiap pernyataan tertulis/informatif yang disiapkan oleh atau untuk seseorang/organisasi dengan tujuan membuktikan adanya suatu peristiwa atau melakukan suatu perhitungan. Dokumen adalah segala sesuatu yang telah dicatat, tetapi bukan merupakan catatan yang tidak disiapkan secara khusus untuk tujuan tertentu seperti foto, surat, catatan harian, catatan, pidato, riwayat kesehatan, artikel surat kabar, catatan.³⁶

D. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis model Miles dan Huberman. Dalam penelitian kualitatif, analisis data dilakukan selama pengumpulan data dan untuk jangka waktu tertentu setelah pengumpulan data selesai. Selama wawancara, peneliti menganalisis tanggapan responden. Jika jawaban yang dianalisis setelah analisis tidak memuaskan, peneliti sampai

³⁵ Muri yusufm, *Metode Penelitian*, (Jakarta : Kencana, 2017), hlm. 372-384.

³⁶ Wayan Suwendra, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Badung : Nilacakra, 2018), hlm. 65.

batas tertentu akan mengambil kembali pertanyaan dan memperoleh data yang dianggap kredibel. Miles dan Huberman (1984) menyarankan agar kegiatan kegiatan analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlanjut sampai data dianggap valid dan datanya jenuh. Kegiatan analisis data seperti pengolahan data, rendering data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi.³⁷

a. Reduksi Data (*data reduction*)

Minimisasi data adalah tentang meringkas pilihan elemen utama, fokus pada elemen yang diperlukan dan penting, mencari tema dan template dan menghapus elemen yang tidak perlu. Ini memungkinkan untuk melihat data yang diciutkan lebih jelas. dan memudahkan peneliti untuk mengumpulkan data tambahan dan mencarinya jika diperlukan.

b. Penyajian Data (*data display*)

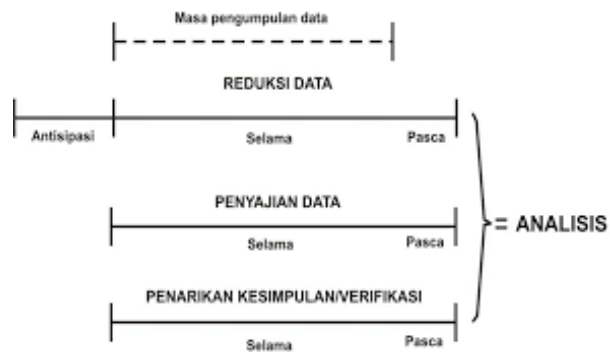
Dalam penelitian kualitatif, representasi data dapat berupa grafik, deskripsi singkat, hubungan antar kategori, diagram alur, dll. Miles dan Huberman (1984) biasanya menggunakan teks naratif untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif. Penyajian data memudahkan untuk memahami gejala yang terjadi dan merencanakan proses selanjutnya berdasarkan pemahaman tersebut.

c. Verifikasi (*verivication*)

Langkah selanjutnya dalam analisis data kualitatif adalah menarik dan memvalidasi kesimpulan. Ketika peneliti kembali ke lapangan untuk mengumpulkan data tambahan, kesimpulan yang ditarik adalah kredibel jika kesimpulan awal didukung oleh bukti yang andal dan konsisten. Namun, jika temuan awal masih bersifat sementara, maka akan berubah kecuali ditemukan bukti konklusif untuk mendukung langkah pengumpulan data selanjutnya.

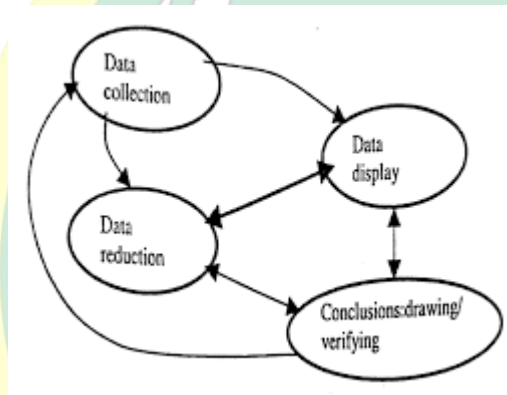
³⁷ Hengky Wijaya, *Analisis Data Kualitatif Ilmu Pendidikan Teologi*, (Makassar : Sekolah Tinggi Theologia Jaffary, 2018), hlm. 53-54.

Langkah-langkah analisis data ditunjukkan dalam gambar berikut:³⁸



Gambar 3.1 komponen dalam analisis data (*Flow Model*)

Model interaktif dalam analisis data ditunjukkan pada gambar berikut :³⁹



Gambar 3.2 komponen dalam analisis data (*Interactive Model*)

³⁸ Hengky Wijaya, *Analisis Data Kualitatif*, ..., hlm.55.

³⁹ Hengky Wijaya, *Analisis Data Kualitatif*, ..., hlm. 55

BAB IV

**PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS TERKAIT PENERAPAN METODE
ASYNCHRONOUS LEARNING PADA PEMBELAJARAN DARING SELAMA
PANDEMI COVID-19 DI MI ISTIQOMAH SAMBAS**

A. Penyajian Terkait Penerapan Metode *Asynchronous Learning* di MI Istiqomah Sambas

Dalam bab ini, peneliti menjelaskan data dan hasil penelitian untuk masalah yang dirumuskan pada Bab 1, yaitu tentang implementasi metode *Asynchronous Learning* pada pembelajaran daring selama pandemi Covid-19 di MI Istiqomah Sambas. Data-data hasil penelitian ini diperoleh dari teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti dengan guru kelas 3 di MI Istiqomah Sambas Purbalingga.

1. Tujuan Penerapan Metode *Asynchronous Learning* di MI Istiqomah Sambas

Untuk data terkait tujuan penerapan metode, didapatkan melalui proses wawancara, adapun petikan wawancaranya :

- a) Wawancara bersama Ibu Anisa Safitri selaku guru Bahasa Arab Kelas 3

Bagaimana penerapan pembelajaran metode asinkron di MI Istiqomah Sambas Purbalingga menurut Ibu Anisa Safitri?

“Dalam pembelajaran asinkron peserta didik dapat mengambil waktu pembelajaran berbeda dengan pendidik memberkan materi. Peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran dimanapun dan kapanpun. Peserta didik dapat melaksanakan pembelajaran dan menyelesaikannya setiap saat sesuai rentang jadwal yang sudah ditentukan.”

Tujuan penerapan metode *asynchronous learning* menurut Ibu Anisa Safitri selaku guru Bahasa Arab kelas 3 di MI Istiqomah Sambas Purbalingga?

“Tujuan dari pelaksanaannya pembelajaran daring metode *asynchronous* ini agar pembelajaran dapat dilaksanakan secara maksimal walaupun dalam jaringan dibandingkan dengan hanya meminta siswa untuk membaca dan mengerjakan tugas. Pembelajaran metode asinkron ini juga membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran, sehingga apa yang disampaikan guru dapat tersampaikan dengan baik.”⁴⁰

- b) Wawancara bersama Ibu Sri Mulyani selaku koordinator kelas 3
Bagaimana penerapan metode *Asynchronous Learning* menurut Ibu Sri Mulyani di MI Istiqomah Sambas Purbalingga?

“Saya sebagai guru, memantau kelancaran pembelajaran daring setiap hari. Video pembelajaran siap dikonsumsi oleh peserta didik atau belum. Kita juga melaporkan setiap hari dari video pembelajaran tersebut, memang kita menggunakan youtube, dan youtube yang kita gunakan itu tidak komersial artinya semua orang bisa mengkonsumsi dan murni untuk belajar”.⁴¹

Jadi, dapat disimpulkan bahwa tujuan dari penerapan metode *asynchronous learning* adalah agar pembelajaran tetap dilaksanakan secara maksimal walaupun hanya dalam jaringan, sehingga apa yang disampaikan guru akan tersampaikan dengan efektif dan efisien.

2. Prinsip Penerapan Metode *Asynchronous Learning*

Ada beberapa poin yang harus ada dalam pembelajaran asinkron. Pembelajaran daring harus memuat poin-poin yang dilihat dari aspek perencanaan pembelajaran, kegiatan pendahuluan, kegiatan inti penerapan asas didaktik, pemanfaatan media pembelajaran, penggunaan bahasa yang benar dan tepat dalam pembelajaran, aspek komunikasi audiovisual media pembelajaran, penutup pembelajaran, melakukan penilaian autentik (evaluasi tatap muka), penampilan dan sikap. Poin-poin tersebut dijelaskan sebagaimana *terlampir*.

⁴⁰ Wawancara Bersama Ibu Annisa Fitriani Selaku guru Bahasa Arab Kelas III. Senin, 13 Agustus 2021

⁴¹ Wawancara bersama Ibu Sri Mulyani selaku koordinator kelas 3 pada tanggal 31 Juli 2021

**YAYASAN ISTIQOMAH SAMBAS PUSAT BELAJAR
MADRASAH IPTA/TAH ANTIQOMAH SAMBAS
P. O. BOX 1111 G. 1
J.L. A. W. Samsudin (P. 1) P. 11111111111111111111
Kontak : 08122222222222222222**

STATUS = TERAKREDITASI A

**INSTRUMEN SUPERVISI PELAKSANAAN PEMBELAJARAN GURU
MASA DARURAT COVID-19**

Fitriade Purnama, S.Pd. Tahun Pelajaran 2020/2021

Nama Guru : Ariya Fitriani, S.Pd. Kelas : B
Bidang Studi : Pendidikan Anak Usia Dini Waktu :
Materi Pokok : Anak Usia Dini (Pendidikan Anak Usia Dini)
Sub tema :

A. Penemuan Pembelajaran (DPP)

No	Indikator	Ya	Sebagian	Tidak	Catatan
1	Guru memformulasikan tujuan pembelajaran dalam RPP sesuai dengan kebutuhan, nilai-nilai dan memperhatikan karakteristik peserta didik dengan menggunakan prinsip AECT			✓	
2	Guru menyiapkan bahan ajar (materi) secara menarik, lugas, komunikatif, dan menarik			✓	
3	Guru menggunakan kegiatan (metode) pembelajaran yang kreatif	✓			Belum penerapannya optimal
4	Guru memilih sumber belajar/ media pembelajaran yang sesuai sesuai dengan materi dan strategi pembelajaran		✓		
B. Kemampuan Guru					
1	Guru memotivasi pembelajaran secara kreatif			✓	
2	Mengajukan pertanyaan pemrosesan materi agar pembelajaran lebih bermakna	✓	✓		Konsep yang tepat, pedagogis, kreatif
3	Mengajukan pertanyaan pemrosesan materi agar pembelajaran lebih bermakna	✓			
4	Mengajukan pertanyaan pemrosesan materi agar pembelajaran lebih bermakna	✓			
5	Mengajukan pertanyaan pemrosesan materi agar pembelajaran lebih bermakna	✓			
6	Mengajukan pertanyaan pemrosesan materi agar pembelajaran lebih bermakna	✓			
7	Mengajukan pertanyaan pemrosesan materi agar pembelajaran lebih bermakna	✓			
8	Mengajukan pertanyaan pemrosesan materi agar pembelajaran lebih bermakna	✓			
9	Mengajukan pertanyaan pemrosesan materi agar pembelajaran lebih bermakna	✓			
10	Mengajukan pertanyaan pemrosesan materi agar pembelajaran lebih bermakna	✓			
11	Mengajukan pertanyaan pemrosesan materi agar pembelajaran lebih bermakna	✓			
12	Mengajukan pertanyaan pemrosesan materi agar pembelajaran lebih bermakna	✓			
13	Mengajukan pertanyaan pemrosesan materi agar pembelajaran lebih bermakna	✓			
14	Mengajukan pertanyaan pemrosesan materi agar pembelajaran lebih bermakna	✓			
15	Mengajukan pertanyaan pemrosesan materi agar pembelajaran lebih bermakna	✓			
16	Mengajukan pertanyaan pemrosesan materi agar pembelajaran lebih bermakna	✓			
17	Mengajukan pertanyaan pemrosesan materi agar pembelajaran lebih bermakna	✓			
18	Mengajukan pertanyaan pemrosesan materi agar pembelajaran lebih bermakna	✓			
19	Mengajukan pertanyaan pemrosesan materi agar pembelajaran lebih bermakna	✓			
20	Mengajukan pertanyaan pemrosesan materi agar pembelajaran lebih bermakna	✓			

C. Penilaian dan Sikap

No	Indikator	Ya	Sebagian	Tidak	Catatan
1	Sangat baik			✓	
2	Baik		✓		
3	Cukup	✓			
4	Di bawah 70			✓	
5	Di bawah 70			✓	
6	Di bawah 70			✓	
7	Di bawah 70			✓	
8	Di bawah 70			✓	
9	Di bawah 70			✓	
10	Di bawah 70			✓	
11	Di bawah 70			✓	
12	Di bawah 70			✓	
13	Di bawah 70			✓	
14	Di bawah 70			✓	
15	Di bawah 70			✓	
16	Di bawah 70			✓	
17	Di bawah 70			✓	
18	Di bawah 70			✓	
19	Di bawah 70			✓	
20	Di bawah 70			✓	

Nilai = Nilai yang Diperoleh X 100 / 80

Kategori

1. Sangat Baik : 80 - 100
2. Baik : 70 - 80
3. Cukup : di bawah 70
Kategori dan Rekomendasi
a. Jika skor > 80, maka dipertahankan. Jika skor < 70, maka dipertahankan. Jika skor < 70, maka dipertahankan.
b. Jika skor < 70, maka dipertahankan. Jika skor < 70, maka dipertahankan. Jika skor < 70, maka dipertahankan.
c. Jika skor < 70, maka dipertahankan. Jika skor < 70, maka dipertahankan. Jika skor < 70, maka dipertahankan.
d. Jika skor < 70, maka dipertahankan. Jika skor < 70, maka dipertahankan. Jika skor < 70, maka dipertahankan.
e. Jika skor < 70, maka dipertahankan. Jika skor < 70, maka dipertahankan. Jika skor < 70, maka dipertahankan.
f. Jika skor < 70, maka dipertahankan. Jika skor < 70, maka dipertahankan. Jika skor < 70, maka dipertahankan.
g. Jika skor < 70, maka dipertahankan. Jika skor < 70, maka dipertahankan. Jika skor < 70, maka dipertahankan.
h. Jika skor < 70, maka dipertahankan. Jika skor < 70, maka dipertahankan. Jika skor < 70, maka dipertahankan.
i. Jika skor < 70, maka dipertahankan. Jika skor < 70, maka dipertahankan. Jika skor < 70, maka dipertahankan.
j. Jika skor < 70, maka dipertahankan. Jika skor < 70, maka dipertahankan. Jika skor < 70, maka dipertahankan.
k. Jika skor < 70, maka dipertahankan. Jika skor < 70, maka dipertahankan. Jika skor < 70, maka dipertahankan.
l. Jika skor < 70, maka dipertahankan. Jika skor < 70, maka dipertahankan. Jika skor < 70, maka dipertahankan.
m. Jika skor < 70, maka dipertahankan. Jika skor < 70, maka dipertahankan. Jika skor < 70, maka dipertahankan.
n. Jika skor < 70, maka dipertahankan. Jika skor < 70, maka dipertahankan. Jika skor < 70, maka dipertahankan.
o. Jika skor < 70, maka dipertahankan. Jika skor < 70, maka dipertahankan. Jika skor < 70, maka dipertahankan.
p. Jika skor < 70, maka dipertahankan. Jika skor < 70, maka dipertahankan. Jika skor < 70, maka dipertahankan.
q. Jika skor < 70, maka dipertahankan. Jika skor < 70, maka dipertahankan. Jika skor < 70, maka dipertahankan.
r. Jika skor < 70, maka dipertahankan. Jika skor < 70, maka dipertahankan. Jika skor < 70, maka dipertahankan.
s. Jika skor < 70, maka dipertahankan. Jika skor < 70, maka dipertahankan. Jika skor < 70, maka dipertahankan.
t. Jika skor < 70, maka dipertahankan. Jika skor < 70, maka dipertahankan. Jika skor < 70, maka dipertahankan.
u. Jika skor < 70, maka dipertahankan. Jika skor < 70, maka dipertahankan. Jika skor < 70, maka dipertahankan.
v. Jika skor < 70, maka dipertahankan. Jika skor < 70, maka dipertahankan. Jika skor < 70, maka dipertahankan.
w. Jika skor < 70, maka dipertahankan. Jika skor < 70, maka dipertahankan. Jika skor < 70, maka dipertahankan.
x. Jika skor < 70, maka dipertahankan. Jika skor < 70, maka dipertahankan. Jika skor < 70, maka dipertahankan.
y. Jika skor < 70, maka dipertahankan. Jika skor < 70, maka dipertahankan. Jika skor < 70, maka dipertahankan.
z. Jika skor < 70, maka dipertahankan. Jika skor < 70, maka dipertahankan. Jika skor < 70, maka dipertahankan.

Gambar 4.1. Instrumen pelaksanaan pembelajaran guru

Jadi, dapat dalam penerapan prinsip pelaksanaan pembelajaran asinkron, terdapat supervisor yang menyusun instrument supervisi pembelajaran darurat covid-19, instrumen tersebut dijadikan sebagai prinsip guru dalam melaksanakan pembelajaran *Asynchronous*. Dalam proses pembelajaran, komponen-komponen pembelajaran sudah tersusun secara sistematis didalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, sehingga pelaksanaan pembelajaran akan berjalan dengan efektif dan efisien. Kegiatan pembelajaran yang dimulai dari kegiatan pendahuluan hingga kegiatan inti sudah dijelaskan secara tertulis didalam instrumen tersebut. Sehingga guru dapat menerapkan standar pembelajaran yang baik untuk dikonsumsi kepada peserta didik.

3. Ragam Metode Pembelajaran *Asynchronous Learning*

Ada beragam metode yang diterapkan dalam pembelajaran asinkron di MI Istiqomah Sambas selama masa darurat Covid-19 ini, di antaranya adalah metode pembelajaran berbasis video, metode gamifikasi, metode

pembelajaran berbasis powerpoint, metode pembelajaran ummi. Penggunaan metode pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Pendidik dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam pemilihan metode pembelajaran karena agar materi dapat tersampaikan kepada peserta didik dan peserta didik dengan mudah dapat memahami materi yang disampaikan.

a. Metode Pembelajaran Berbasis Video

Metode pembelajaran berbasis video ini diterapkan dalam pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19. Biasanya aplikasi yang digunakan dalam pengeditan video pembelajaran ini menggunakan kinemaster dan ocam. Penggunaan metode ini diterapkan oleh semua guru baik pelajaran tematik maupun muatan lokal. Dalam pembelajaran berbasis video bukan hanya sekadar materi saja yang diperlihatkan dalam video, guru juga harus memperlihatkan wajah mereka agar pembelajaran terkesan lebih nyata dan peserta didik dapat merasakan pembelajaran seperti tatap muka. Materi yang disampaikan juga akan mudah dipahami oleh peserta didik sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai.

1) Pembelajaran ke 1

Guru : Ibu Anisa Fitriani., S.Pd

Hari/ Tanggal : Jumat, 13 Agustus 2021

Pembelajaran : Bahasa Arab

Link : <https://youtu.be/tvXOJ-SuF0>

a) Data Hasil Wawancara

Bagaimana proses pembuatan bahan video pembelajaran?

“Dalam prosesnya, saya membuat video pembelajaran dengan konsep template bahasa arab. Materi yang dimasukkan ke dalam template diambil dari modul khusus yang diterbitkan dari MI Istiqomah Sambas. Setelah itu, dilanjut dengan perekaman suara

dan pengambilan video guru pada saat menjelaskan materi yang disampaikan.⁴²

Dalam membuat bahan ajar pembelajaran Bahasa Arab berbasis video, guru menggunakan aplikasi template video untuk menuangkan materi yang akan disampaikan. Setelah itu baru guru melakukan take video dan suara untuk menjelaskan materi tersebut

Selain dari tahap pembuatan bahan video pembelajaran. Guru sudah mempersiapkan semua komponen pembelajaran didalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. Berikut merupakan contoh RPP pembelajaran Bahasa Arab :

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
No : 2

Nama Madrasah : Madrasah Ibtidaiyah Istiqomah Sambas
Mata Pelajaran : Bahasa Arab
Kelas/semester : III/I
Tahun Pelajaran : 2021/2022
Materi Pokok : المواد الدراسية (macam-macam pelajaran)
Karakter yang diharapkan : Religius, cinta tanah air, gemar membaca
Alokasi Waktu : 3 X 35 menit

1. TUJUAN PEMBELAJARAN

3.21.1 Dengan menyimak materi di video pembelajaran, peserta didik dapat menunjukkan mufrodad tentang المواد الدراسية sesuai dengan apa yang didengar dari guru dengan benar.
3.21.2 Dengan menyimak penjelasan guru melalui video pembelajaran, peserta didik dapat berkomunikasi dengan kata kata tanya (ما هذا/ما هذه), sesuai dengan gambar المواد الدراسية dengan benar

2. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

2.1 Media dan alat peraga : Video pembelajaran youtube
2.2 Bahan Ajar dan sumber belajar :
✓ Bahasa Arab /Kementerian Agama- Jakarta : Kementerian Agama 2020. xx. 133 him. Untuk Madrasah Ibtidaiyyah Kelas III
2.3 Kegiatan eksplorasi :
Peserta didik ditanya tentang nama buku pelajaran yang ada dalam video pelajaran. Siapa yang tau apa nama buku in? dst
2.4 Kegiatan Pembelajaran
a. Model Pembelajaran : Konvensional berbasis IT
b. Metode Pembelajaran :
- Penjelasan materi secara langsung melalui video pembelajaran oleh guru.
- Peserta didik menyimak video pembelajaran melalui daring (Youtube).
- Peserta didik mengerjakan soal evaluasi di buku tulis masing-masing.
2.5 Kesimpulan Pembelajaran :
✓ Peserta didik dapat membedakan bunyi huruf-huruf hijayah yang pada mufrodad tentang المواد الدراسية

اللغة العربية	اللغة الانجليزية	القرآن والحديث والدراسات
الفقه	الرياضية	العلوم
	اللغة	

Gambar 4.2. Contoh RPP Bahasa Arab

⁴² Wawancara bersama Bu Annisa Safitri Selaku guru Bahasa Arab Kelas III. Jum'at, 13 Agustus 2021

b) Data Hasil Observasi

(1) Kegiatan pendahuluan



Gambar 4.3 Kegiatan pendahuluan

Pada latihan pengantar, guru terlebih dahulu menyapa dan mengawali pembelajaran dengan membaca Basmallah. Setelah itu, guru bertanya kepada siswa bagaimana keadaannya. Guru juga menjelaskan tujuan pengajaran yang ingin diwujudkan. Guru juga tidak lupa menyajikan alat tulis dan modul kepada siswa.

(2) Kegiatan inti



Gambar 4.4 kegiatan Inti

Masuk pada kegiatan inti, disini guru menjelaskan materi yang akan disampaikan mengenai nama-nama hewan. Lalu guru menyuruh siswa untuk mempersiapkan buku bahasa arab kelas III. Guru menyuruh siswa untuk membaca mufrodat yang sudah ditampilkan secara berulang-ulang. Guru menyampaikan 12 kosakata/ mufrodat dan juga arti dari mufrodat yang disampaikan. Lalu guru juga memberikan contoh dalam penulisan huruf sambung. Setelah itu guru memberikan soal sebagai bahan evaluasi peserta didik.

(3) Kegiatan penutup



Gambar 4.5 kegiatan penutup

Dalam kegiatan penutup, guru menyimpulkan dari pembelajaran yang sudah dilaksanakan. Guru juga menyampaikan pesan afektif kepada peserta didik. Setelah semuanya sudah disampaikan, guru mengucapkan doa penutup dan salam.

2) Pembelajaran ke 2

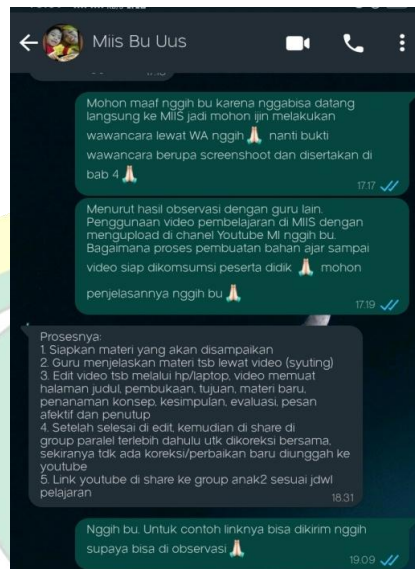
Guru : Bu Siti Khusnul Sangadah, S.Pd.I

Hari/ Tanggal : Kamis, 30 September 2021

Pembelajaran : Qiro'atul Qur'an

Link : <https://youtu.be/7vFPSEsIXZI>

a) Data Hasil Wawancara



Gambar 4.6. Data Hasil Wawancara

Bagaimana proses pembuatan bahan ajar hingga video siap dikonsumsi oleh peserta didik?

“Ada beberapa tahap dalam pembuatan video pembelajaran :

- (1) Siapkan materi yang akan disampaikan.
- (2) Guru menjelaskan materi tersebut lewat video (syuting).
- (3) Edit video tersebut melalui laptop/ HP, video memuat halaman judul, pembukaan, tujuan, materi baru, penanaman konsep, kesimpulan, evaluasi, pesan afektif dan penutup.
- (4) Setelah selesai diedit, kemudian dishare di grup paralel terlebih dahulu untuk dikoreksi bersama, sekiranya tidak ada koreksi/perbaikan baru diunggah ke youtube.
- (5) Link youtube dikirim ke grup anak-anak sesuai dengan jadwal pembelajaran”⁴³

Ada beberapa tahap dalam pembuatan bahan ajar pembelajaran berbasis video pembelajaran yang tertulis didalam

⁴³ Wawancara bersama Ibu Siti Khusnul Sangadah, S.Pd.I Selaku guru mata pelajaran Qiro’atul Qur’an. Kamis, 30 September 2021

beberapa poin, mulai dari menyiapkan materi yang akan disampaikan hingga tahap share link video pembelajaran kepada peserta didik. Prosesnya pun melalui tahap shooting dan perekaman suara dan melalui tahap editing sehingga bahan ajar siap dikonsumsi peserta didik.

b) Data Hasil Observasi

(1) Kegiatan Pendahuluan



Gambar 4.7. Kegiatan Pendahuluan

Guru memulai kegiatan dengan mengucapkan salam, dan menyampaikan materi apa yang akan dijelaskan yaitu pelajaran Qiro'atul Qur'an Jilid Ghorib Materi Adhuunuunaa Hunaalika . setelah itu guru mengajak peserta didik untuk memulai pembelajaran dengan membaca basmallah bersama-sama. Guru juga menyampaikan tujuan dari pembelajaran yang akan disampaikan.

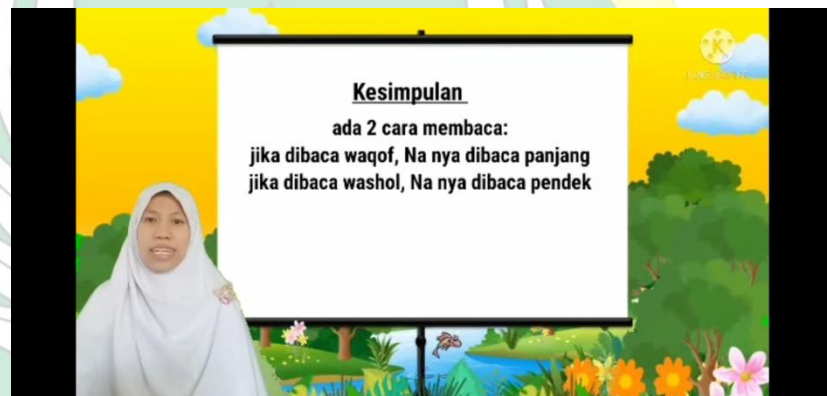
(2) Kegiatan Inti



Gambar 4.8 Kegiatan Inti

Masuk ke kegiatan inti, guru mengajak peserta didik untuk bermurojaah materi sebelumnya. Guru mengajak siswa untuk membuka halaman modul sesuai dengan materi yang disampaikan. Guru menyampaikan tentang waqof dan washol. Guru lalu mencontohkan cara membaca ketika ada waqof. Guru juga mencontohkan cara membaca ketika washol.

(3) Kegiatan Penutup



Gambar 4.9 Kegiatan Penutup

Guru menyampaikan kesimpulan dari pelajaran yang sudah disampaikan yaitu ada dua cara membaca ayat ghorib dengan waqof dan dengan washol. Guru memberikan evaluasi kepada peserta didik yaitu peserta didik untuk mempraktekan membaca ayat ghorib dengan waqof dan washol. Selanjutnya guru menyampaikan pesan afektif kepada peserta didik. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan membaca hamdalah bersama dan mengucapkan salam.

- b. Metode pembelajaran berbasis power point

Guru harus memperhatikan peserta didik secara khusus sebagai sasaran dalam penggunaan media powerpoint. Dalam membantu pemahaman peserta didik, media yang digunakan harus dapat berperan secara maksimal. Guru harus melihat karakter peserta didik dan karakter media. Powerpoint dapat digunakan untuk menyajikan konten yang mengakomodasi segala perbedaan gaya belajar siswa. Dengan begitu, media powerpoint akan berperan dengan baik. Dengan menggunakan media Microsoft powerpoint maka akan semakin memudahkan peserta didik dalam proses belajar. Selain itu, dengan digunakannya Microsoft PowerPoint mengurangi ekspresi verbal sehingga materi yang disajikan lebih jelas dan proses pembelajaran semakin menarik siswa dan memotivasi mereka untuk belajar.

1) Pembelajaran ke 1

Guru : Ibu Sri Mulyani, S.Pd

Hari/tanggal : Selasa, 3 Agustus 2021

Pembelajaran : Tematik Tema 1 Subtema 3

“Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup.”

Link vidpem : <https://youtu.be/ldqdGe7d79Q>

a) Data hasil wawancara

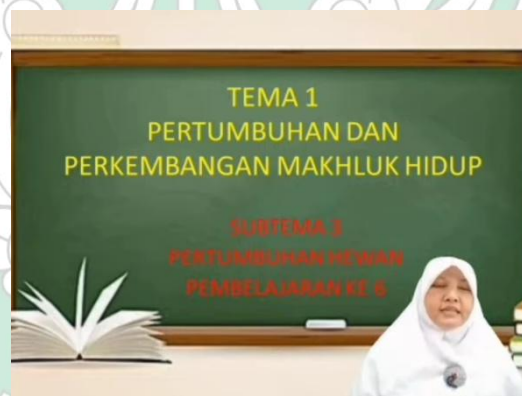
Bagaimana proses pembuatan bahan video pembelajaran ?

“Pembuatan bahan ajar pembelajaran tematik tema 1 subtema 3 ini menggunakan Microsoft power point. Bahan ajar tersebut termuat dari tujuan pembelajaran dan materi pembelajaran, didalam materi pembelajaran harus disertakan contoh yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Power point yang dibuat mencakup 18 slide, diantaranya adalah 2 slide pembuka, 13 slide materi, dan 3 slide penutup. Power point tersebut digunakan sebagai bahan ajar dalam pembuatan video pembelajaran. Pembuatan video pembelajaran melalui proses editing menggunakan aplikasi kine master. Pertama guru melakukan shooting mengenai penjelasan materi pembelajaran dibarengi dengan perekaman layar power point menggunakan ocam. Setelah itu hasil video shooting dengan hasil perekaman layar disatukan melalui proses editing menggunakan

aplikasi kine master. Setelah melalui proses editing, video kemudian di upload ke youtube dan pada saat pembelajaran guru membagikan link video pembelajaran kepada peserta didik”.⁴⁴

Dalam pembuatan bahan ajar berbasis power point, dibuatlah power point terlebih dahulu yang memuat materi pembelajaran dan kegiatan mulai dari pembuka sampai tahap penutup yaitu evaluasi pembelajaran. Setelah itu guru melakukan pengambilan video power point dan shooting untuk menjelaskan materi yang sudah dirangkum didalam power pont. Setelah semua proses pengambilan video selesai, guru melakukan proses editing menggunakan aplikasi kine master agar video dengan power pont dapat disatukan.

- b) Data hasil observasi
(1) Kegiatan pendahuluan



Gambar 4.10 Kegiatan Pendahuluan

Dalam kegiatan pendahuluan guru terlebih dahulu memberi salam kepada peserta didik. Lalu, guru menanyakan kabar peserta didik. Setelah itu, guru menyampaikan materi apa yang akan dibahas yaitu pembelajaran tematik tema 1

⁴⁴ Wawancara Bersama Ibu Sri Mulyani, S.Pd.I selaku koordinator kelas III. Selasa, 3 Agustus 2021

subtema 3 mengenai “Pertumbuhan Hewan”. Sebelum memulai pembelajaran guru juga membacakan tujuan pembelajaran dan tidak lupa untuk membaca basmallah.

(2) Kegiatan inti



Gambar 4.11 Kegiatan Inti

Dalam kegiatan inti guru menanyakan materi mengenai nyamuk/ pertumbuhan hewan kepada peserta didik. Lalu guru menjelaskan proses dari pertumbuhan nyamuk mulai dari telur, jentik-jentik, lalu pupa hingga menjadi nyamuk dewasa. Guru juga menjelaskan apa penyebab dari munculnya jentik-jentik, yaitu dari air yang dibiarkan menggenang. Guru juga memberikan contoh kepada peserta didik untuk selalu membersihkan lingkungan sekitar agar tidak tumbuh jentik-jentik. Pembelajaran selanjutnya adalah pembelajaran bahasa Indonesia. Guru memberikan penjelasan mengenai poster dan contoh-contohnya. Dan yang terakhir adalah pembelajaran matematika. Guru memberikan penjelasan mengenai penyelesaian perkalian secara rinci kepada peserta didik.

(3) Penutup



Gambar 4.12 Kegiatan Penutup

Pada kegiatan penutup, guru memberikan kesimpulan dari pembelajaran yang telah dibahas. Setelah itu guru memberikan saran kepada peserta didik terkait dengan pembelajaran tematik. Lalu guru memberikan tugas sebagai bahan evaluasi pembelajaran. Tidak lupa guru juga menyampaikan pesan afektif agar peserta didik termotivasi untuk tetap semangat belajar.⁴⁵

2) Pembelajaran ke 2

Guru : Fitri Yastofi Nurhidayah., S.Pd

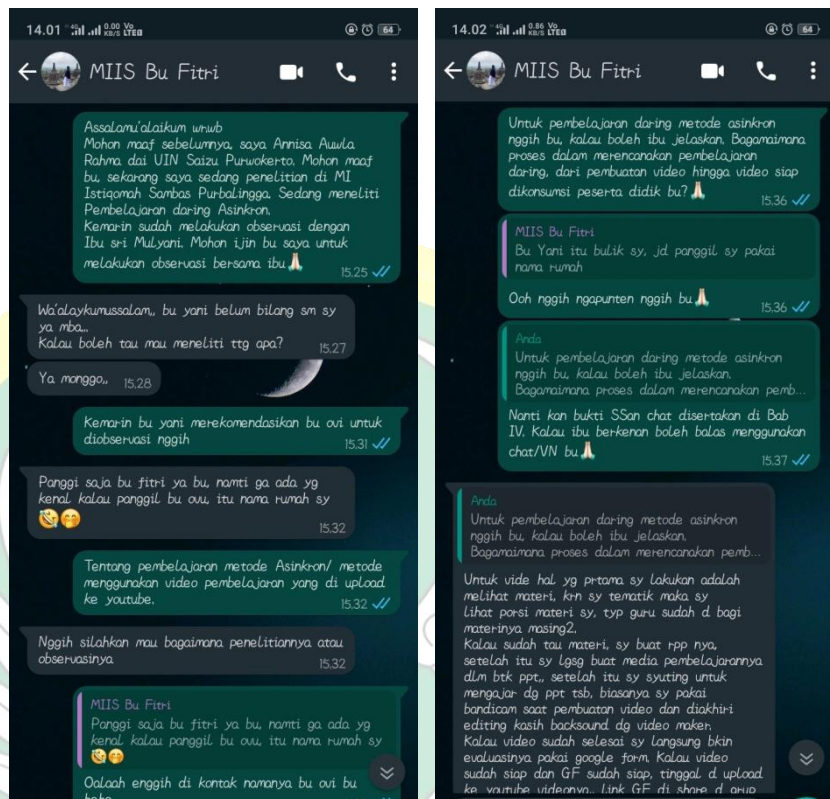
Hari/ Tanggal : Kamis, 9 September 2021

Pembelajaran : Matematika Dasar kelas III semester 1

Link vidpem : <https://youtube/b3wd1NAt7Yg>

⁴⁵ Observasi DI MI Istiqomah Sambas Purbalingga, Ibu Sri Mulyani, Tanggal 3 Agustus 2021, Pukul 08.00-10.30

a) Data hasil wawancara



Gambar 4.13 Data Hasil Wawancara

Bagaimana proses dalam merencanakan pembelajaran daring metode asinkron, dari pembuatan video hingga siap dikonsumsi peserta didik?

“untuk video, hal yang pertama saya lakukan adalah melihat materi, karena saya tematik maka saya lihat porsi materi saya, tiap guru sudah dibagi materinya masing-masing. Kalau sudah tau materi, saya buat RPP nya, setelah itu saya langsung buat media pembelajarannya dalam bentuk power point. Setelah itu saya shooting untuk mengajar di power point tersebut, biasanya saya pakai bandicam saat pembuatan video dan diakhiri editing diberi background dengan video maker. Kalau video sudah selesai saya langsung bikin evaluasinya menggunakan google form. Kalau

video sudah siap dan google form sudah siap, tinggal di upload ke youtube , dan link di share di grup kelas masing-masing”.⁴⁶

Hal yang dilakukan terlebih dahulu yaitu melihat materi yang akan disampaikan. Setelah guru mengetahui materi, guru menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang memuat komponen-komponen dalam pembelajaran. Setelah itu guru langsung membuat media bahan ajar yaitu menggunakan power point. Materi yang sudah ditulis dituangkan kedalam power point. Dan melalui proses shooting, pengambilan suara, dan editing, bahan pembelajaran siap dikonsumsi kepada peserta didik.

b) Data Hasil Observasi

(1) Kegiatan pendahuluan



Gambar 4.14 Kegiatan Pendahuluan

Di awal video kelas, guru memulai tugas dengan menyapa dan menanyakan kabar siswa. Setelah itu, guru menyajikan pelajaran yang akan dibahas dalam video yaitu dasar-dasar matematika kelas 3 semester 1. Guru juga mengumumkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

⁴⁶ Wawancara bersama Ibu Fitri Yastofi Nurhidayah, S.Pd. Selaku Guru Mata Pelajaran Matematika. Kamis, 09 September 2021

(2) Kegiatan inti

1. Perkalian dengan Loncatan

Tabel perkalian 1 :

	X 1	=	
1	X 1	=	1
2	X 1	=	2
3	X 1	=	3
4	X 1	=	4
5	X 1	=	5
6	X 1	=	6
7	X 1	=	7
8	X 1	=	8
9	X 1	=	9
10	X 1	=	10

Perkalian 1 berarti setiap turun ke bawah ditambah 1

1 + 1 = 2
2 + 1 = 3
3 + 1 = 4

Gambar 4.15 Kegiatan Inti

Terlebih dahulu guru mereview mengenai cara menghafalkan perkalian 1 – 100. Guru menjelaskan cara menyelesaikan perkalian dengan metode loncatan, metode penjumlahan berulang, metode hafalan lisan.

(3) Kegiatan penutup

Evaluasi :

1. Foto proyek tabel perkalian yang telah kalian buat di kertas manila/asturo pada pertemuan sebelumnya, kemudian upload di link google form berikut :
bit.ly/ProyekTabelPerkalian_MtkDasar_Kls3_Ptm7_Sem1_20212022

Gamar 4.16 Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup guru memberikan tugas evaluasi dalam bentuk google form. Guru membagikan link google form didalam video pembelajaran. Setelah itu guru memberikan beberapa poin kesimpulan dari pembelajaran yang sudah disampaikan. Pada akhir kegiatan, guru juga memberikan beberapa poin pesan afektif kepada peserta didik. Dan diakhiri dengan bacaan hamdalah dan mengucapkan salam.

3) Pembelajaran ke 3

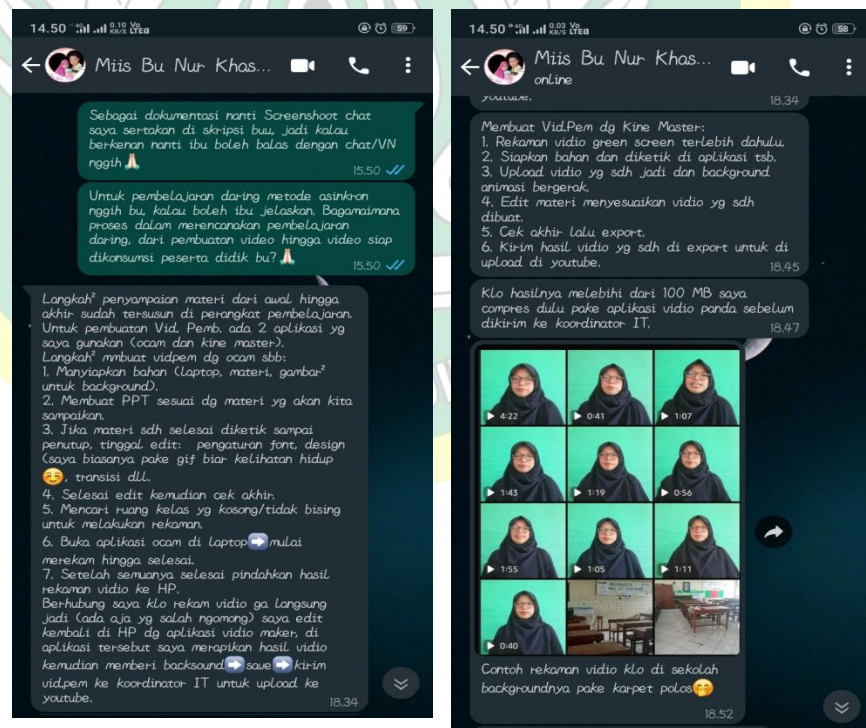
Guru : Nur Khasanah, S.Pd.I

Hari/ Tanggal : Kamis, 09 September 2021

Pembelajaran : Al Qur'an Hadits Kelas III semester 1

Link Vidpem : <https://youtu.be/DM5uJmN95cQ>

a) Data hasil wawancara



Gambar 4.17 Data Hasil Wawancara

Bagaimana proses dalam merencanakan pembelajaran daring metode asinkron, dari pembuatan bahan ajar hingga video siap di konsumsi peserta didik?

“Langkah-langkah penyampaian materi dari awal hingga akhir sudah tersusun di perangkat pembelajaran. Untuk pembuatan video pembelajaran ada 2 aplikasi yang saya gunakan (ocam dan kine master). Langkah-langkah membuat video pembelajaran dengan ocam sebagai berikut :

- (1) Menyiapkan bahan (Laptop, materi, gambar-gambar, untuk background).
- (2) Membuat PPT sesuai dengan materi yang akan kita sampaikan.
- (3) Jika materi sudah selesai diketik sampai penutup, selanjutnya mengedit font, dan design.
- (4) Selesai edit kemudian cek akhir.
- (5) Mencari ruang kelas yang kosong/ tidak bising untuk melakukan rekaman.
- (6) Buka aplikasi ocam di laptop, kemudian mulai merekam hingga selesai.
- (7) Setelah semuanya selesai, pindahan hasil rekaman video ke HP.

Berhubung saya kalau merekam video tidak langsung jadi, terkadang ada kesalahan-kesalahan saat menjelaskan, saya edit kembali di HP dengan aplikasi video maker. Di aplikasi tersebut saya merapikan hasil video kemudian member backsound, lalu save, dan setelah jadi, video pembelajaran dikirim ke koordinator media”.⁴⁷

Langkah-langkah dalam pembuatan bahan ajar, semuanya sudah tersusun didalam perangkat pembelajaran. Sehingga proses pembelajaran dari mulai perencanaan hingga kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara runtut dan sistematis. Langkah-langkahnya terbagi dalam beberapa poin mulai dari menyiapkan bahan (Laptop, materi, dan gambar background) hingga video pembelajaran dapat dikonsumsi oleh peserta didik.

⁴⁷ Wawancara bersama Ibu Nur Khasanah, SPd.I selaku Guru Mata Pelajaran Al-Qur'an hadits. Kamis, 09 September 2021

b) Data hasil observasi

(1) Kegiatan pendahuluan



Gambar 4.18 Kegiatan Pendahuluan

Pada kegiatan pendahuluan, guru memulai dengan mengucapkan salam dan bertanya mengenai kabar peserta didik. Guru juga menyampaikan materi yang akan dijelaskan yaitu “Mengartikan Surah Al- Fatihah”. Setelah itu, guru menyampaikan tujuan dari pembelajaran yang akan disampaikan.

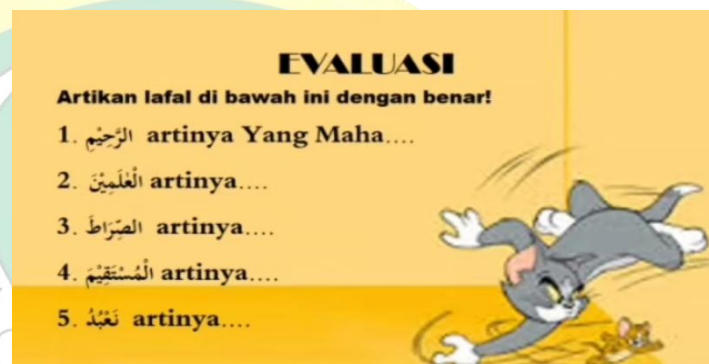
(2) Kegiatan inti



Gambar 4.19 Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, guru menjelaskan arti kata pada surah al- fatihah. Mulai dari ayat pertamasampai ayat terakhir dengan menyertakan mufrodat beserta artinya agar peserta didik dapat memahami dan menghafalkan arti kata dalam surah al fatihah.

(3) Kegiatan penutup



Gambar 4.20 Kegiatan Penutup

Pada akhir pembelajaran, guru memberikan pertanyaan dalam bentuk soal tertulis sebagai bahan evaluasi pembelajaran. Soal evaluasi terdiri dari 5 pertanyaan. Setelah itu guru memberikan pesan afektif kepada peserta didik. Dan diakhiri dengan membaca hamdalah dan mengucapkan salam.

c. Gamifikasi

Gamifikasi merupakan metode dengan penggunaan elemen game dalam pembelajaran. Metode ini dipakai dalam rangka untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Dalam pelaksanaannya, metode ini dapat memaksimalkan perasaan enjoy dan peserta didik dapat menikmati proses pembelajaran. Biasanya mata pelajaran yang digunakan dalam pemakaian metode ini adalah mata pelajaran matematika. Agar

siswa tidak sepaneng dalam melaksanakan proses pembelajaran, maka guru dapat memilih metode gamifikasi.

1) Pembelajaran ke 1

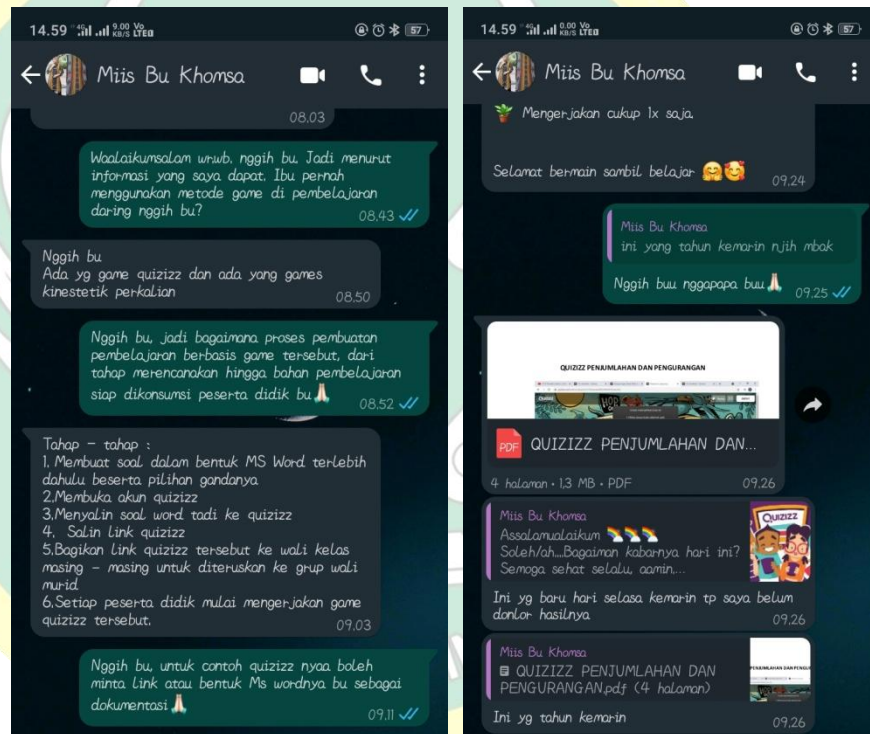
Guru : Khomsah Akhsinah, S.Pd.Si

Hari/ Tanggal : Senin, 27 September 2021

Pembelajaran : Matematika

Link : <https://quizizz.com/join?gc=16879822>

a) Data hasil wawancara



Gambar 4.21 Data Hasil Wawancara

Menurut informasi yang saya dapat, pembelajaran daring yang ibu gunakan menggunakan metode gamifikasi. Bagaimana proses pembuatan pembelajaran dari tahap merencanakan hingga bahan pembelajaran siap dikonsumsi peserta didik?

“ Jadi jenis game yang saya gunakan adalah game quizizz dan game kinestetik perkalian, tahap-tahap dalam pembuatan bahan pembelajaran adalah :

- (1) Membuat soal dalam bentuk Microsoft Word terlebih dahulu beserta pilihan gandanya.
- (2) Membuka akun quizizz.
- (3) Menyalin soal word tadi ke quizizz.
- (4) Salin link quizizz.
- (5) Bagikan link quizizz tersebut ke wali kelas masing-masing untuk diteruskan ke grup wali murid.
- (6) Setiap peserta didik mulai mengerjakan game quizizz tersebut”.⁴⁸

Berbeda dari metode yang lain, gamifikasi menggunakan aplikasi berbasis game untuk melaksanakan proses pembelajaran yaitu menggunakan aplikasi quizizz. Untuk langkah pembuatan bahan ajarnya, guru dapat mengupload soal kedalam quizizz. Dan untuk peserta didik yang mengakses quizizz tersebut dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan yang sudah diupload oleh guru.

b) Data hasil observasi

Dalam aplikasi quizizz, akun yang masuk terlebih dahulu memilih perannya, sebagai guru, siswa, orang tua atau yang lainnya. Aplikasi Kuis berisi permainan kuis interaktif yang digunakan untuk pengajaran di kelas. Kuis interaktif yang dihasilkan bisa sampai 4 termasuk jawaban yang benar, dan gambar dapat ditambahkan ke latar belakang pertanyaan. Kuis ini bisa diambil di kelas maupun soal pekerjaan rumah (PR) sehingga siswa bisa bermain asalkan tidak melebihi waktu yang ditentukan. Di akhir permainan ada skor, yang dicapai dengan jawaban cepat dan akurat sebagai persentase dari skor itu sendiri. Juga, akan ada kompetisi karena kuis akan langsung menghasilkan peringkat waktu nyata di antara para peserta kuis. Sangat menyenangkan

⁴⁸ Wawancara bersama Ibu Khomsah Akhsinah, S.Pd. S.I Selaku Guru Mata Pelajaran Matematika. Senin, 27 September 2021

dengan musik live dan meme lucu yang. Data-data tersebut dapat dijelaskan sebagaimana *terlampir*.

B. Analisis Data Terkait Penerapan Metode *Asynchronous Learning*

Peneliti menggunakan analisis deskriptif berdasarkan data observasi, wawancara, dan data yang disajikan di atas, yang dikumpulkan dari artikel yang menerapkan metode pembelajaran asinkron dalam pembelajaran *online*. Analisis ini meliputi analisis prinsip metode *asynchronous learning*, analisis ragam metode *asynchronous learning*, dan analisis proses pelaksanaan pembelajaran. Berikut analisis yang peneliti lakukan berdasarkan data yang telah disajikan pada pembahasan sebelumnya adalah sebagai berikut :

1. Analisis Tujuan

Tujuan pembelajaran di MI Istiqomah Sambas Purbalingga didapatkan dari hasil wawancara oleh beberapa guru di MI Istiqomah Sambas. Para narasumber memberikan tujuan pembelajaran secara beragam, namun pada esensinya tujuan dari pembelajaran *Asynchronous* mengarah pada (1) Agar peserta didik dapat merasakan situasi pembelajaran yang sama dengan pembelajaran tatap muka walaupun dalam jaringan, sehingga terjadi perubahan tingkah laku peserta didik, (2) Materi yang disampaikan guru akan tersampaikan kepada peserta didik secara jelas. Terdapat persamaan dan perbedaan antara teori dan hasil wawancara lapangan mengenai tujuan pembelajarannya. Kesamaan dari keduanya adalah bahwa mereka mengarah pada perubahan perilaku siswa. Memang, dalam wawancara ini, guru mengejar tujuan yang sama: terjadinya perubahan perilaku siswa setelah pembelajaran terjadi.

Tujuan yang kedua menurut narasumber yaitu materi yang disampaikan dapat tersampaikan kepada peserta didik dengan jelas. Dalam teori, ahli tidak menyebutkan secara kompleks mengenai tujuan pembelajaran,

tujuan pembelajaran menurut Henry Ellington dalam Hamza adalah pernyataan yang diharapkan dapat dicapai sebagai hasil belajar.

2. Analisis Prinsip

Prinsip yang diterapkan dalam penerapan metode *asynchronous learning* di MI Istiqomah Sambas mengacu pada poin-poin yang ada pada instrument supervisi mengenai pelaksanaan pembelajaran guru masa darurat covid-19, dimana prinsip yang diterapkan terdapat persamaan dengan teori mengenai pembelajaran *asynchronous*. Persamaan itu terdapat pada teori prinsip pembelajaran *asynchronous* yaitu terstruktur dan sistematis. Topik diatur dengan cara yang dapat dikonfigurasi berdasarkan tingkat keahlian. Materi yang mudah diberikan pada awal pertemuan, dan materi yang sulit diberikan dengan penjelasan dan contoh kalimat. Sama halnya dengan prinsip yang diterapkan di MI Istiqomah Sambas, guru menerapkan prinsip yaitu menyajikan materi secara sistematis. Maksudnya disini guru memberikan materi mulai dari materi yang mudah terlebih dahulu lalu kemudian ke materi yang sulit. Guru memberikan materi yang konkrit lalu ke abstrak. Adapun terstruktur disini maksudnya adalah sebelum melaksanakan kegiatan belajar mengajar, guru terlebih dahulu mempersiapkan kurikulum, mata pelajaran, media dan sumber belajar yang kesemuanya dilakukan secara terstruktur. Sama halnya dengan prinsip yang diterapkan di MI Istiqomah Sambas yaitu sebelum dilaksanakannya kegiatan pembelajaran, guru mempersiapkan silabus, materi pembelajaran, media dan sumber belajar dalam satu kesatuan yang disebut dengan Rencana Pelaksanaan pembelajaran (RPP). Guru merumuskan tujuan pembelajaran dalam RPP sesuai dengan kurikulum/silabus dan memperhatikan karakteristik siswa.

Kesamaan pada prinsip yang kedua, dalam teori menjelaskan prinsip penerapan pembelajaran asinkron yaitu mengutamakan keaktifan siswa. Dengan memanfaatkan perkembangan IPTEK, guru dapat merancang

beberapa aktifitas yang dapat membuat siswa aktif, baik dalam aktif berpikir, aktif bersosialisasi maupun aktif dalam hal lainnya. Sama halnya dengan prinsip yang diterapkan di MI Istiqomah Sambas, prinsip ini berkaitan dengan penerapan media pembelajaran, yaitu menarik dan menimbulkan antusias peserta didik. Dengan menggunakan media yang menarik, akan membuat siswa aktif berpikir, aktif bersosialisasi dan aktif dalam hal lainnya.

3. Analisis Ragam

Hasil observasi di MI Istiqomah Sambas Purbalingga menunjukkan, terdapat kesamaan dalam penerapan ragam dari Metode *asynchronous learning* sesuai dengan teori-teori yang sudah dijelaskan. Menurut Medina Nur Asyifah Purnama dalam Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme, salah satu ragam dari metode *asynchronous learning* adalah metode asinkron mandiri. Metode *independent asynchronous* adalah proses pembelajaran *online* dan kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara individu. Dimana siswa dapat belajar kapan saja, di mana saja, tergantung pada *capture rate*. Metode yang kedua menurut Medina Asyifa Purnama yaitu metode *blended learning*. *Blended learning* adalah metode pembelajaran non real time seperti *Google Classroom*, *e-Learning*, *Fishmonger*, grup diskusi, papan buletin, dan newsgroup. Anda juga dapat menerapkan buku teks, skor kuis, dan semua aktivitas dalam proses pembelajaran. di internet. Metode yang ketiga yaitu menurut Doby Putro dalam bukunya Efektivitas Pembelajaran Berbasis Video, yaitu pembelajaran yang dalam penyajian materinya dilakukan dengan menggunakan media berbasis visualisasi video. Metode yang keempat menurut Pratiwi Kartika dalam bukunya Penerapan *asynchronous learning* menggunakan media digital yaitu metode gamifikasi. Metode gamifikasi merupakan pendekatan pembelajaran yang menggunakan unsur-unsur dari permainan atau video game untuk memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Sedangkan ragam metode pembelajaran yang di terapkan di lokasi penelitian, ada 3 yaitu metode pembelajaran berbasis video, metode pembelajaran berbasis power point, dan gamifikasi. Penggunaan metode pembelajaran berbasis power point sendiri merupakan klasifikasi dari metode blended learning.

Dalam penggunaan metode pembelajaran berbasis video, guru mengetik langsung materi yang akan disampaikan kedalam aplikasi edit video tanpa melalui power point atau aplikasi Microsoft lainnya. Untuk pembelajaran asinkron berbasis video, kelas harus fokus pada satu topik, konsep, atau pesan tertentu. Setelah memilih topik untuk fokus, guru harus memberikan ide pendukung yang menarik dan relevan. Naskah harus dirancang untuk menggambarkan fokus secara akurat. Sesuaikan jenis skenario sesuai dengan jenis video yang Anda buat. Audio di latar belakang video juga sangat penting. Guru dapat meningkatkan efek pendengaran dari pelatihan berbasis video.

Dalam pembelajaran berbasis power point, guru menggunakan power point sebagai media dalam menyampaikan materi pelajaran. Guru membuat naskah materi ke dalam Microsoft power point. Microsoft Power Point adalah aplikasi yang membantu mempersiapkan presentasi yang efektif, sederhana dan profesional. Guru menggabungkan semua elemen multimedia seperti teks, gambar, suara dan video menjadi alat pendidikan. Setelah itu guru merecord suara dibarengi dengan screenshoot powerpoint untuk dijadikan video pembelajaran. Dan melalui proses penggabungan record dan screenshoot video,

Dalam pembelajaran berbasis gamifikasi, guru memiliki tujuan agar pembelajaran dilaksanakan secara maksimal dengan perasaan enjoy dan dapat menikmati setiap proses pembelajaran tersebut. Proses dari penggunaan metode gamifikasi dengan menggunakan aplikasi quizizz guru mengupload pertanyaan-pertanyaan yang dapat dijawab oleh peserta didik. Dengan

penerapan metode gamifikasi, peserta didik tertarik untuk melaksanakan pembelajaran.

4. Dampak dari Penerapan Metode *Asynchronous Learning*

Dengan menerapkan metode *Asynchronous Learning*, yang pelaksanaannya mengacu pada prinsip yang diterapkan, dan penerapannya dengan menggunakan 3 ragam metode pembelajaran yang meliputi pembelajaran berbasis power point, pembelajaran berbasis video, dan pembelajaran berbasis gamifikasi. Dampak pada pembelajaran yaitu :

- a) Waktu yang digunakan dalam pembelajaran fleksibel, karena penggunaan E-Learning dapat diakses 24 jam.
- b) Guru tetap dapat menyampaikan materi secara efektif dan efisien, dibandingkan dengan hanya memberikan tugas saja.
- c) Guru tetap dapat menyampaikan materi menggunakan metode-metode yang sama seperti saat sedang tatap muka karena pembuatan bahan pembelajaran dengan perekaman/video.
- d) Bahan pembelajaran semakin menarik karena berupa visualisasi suara, gambar dan juga permainan.

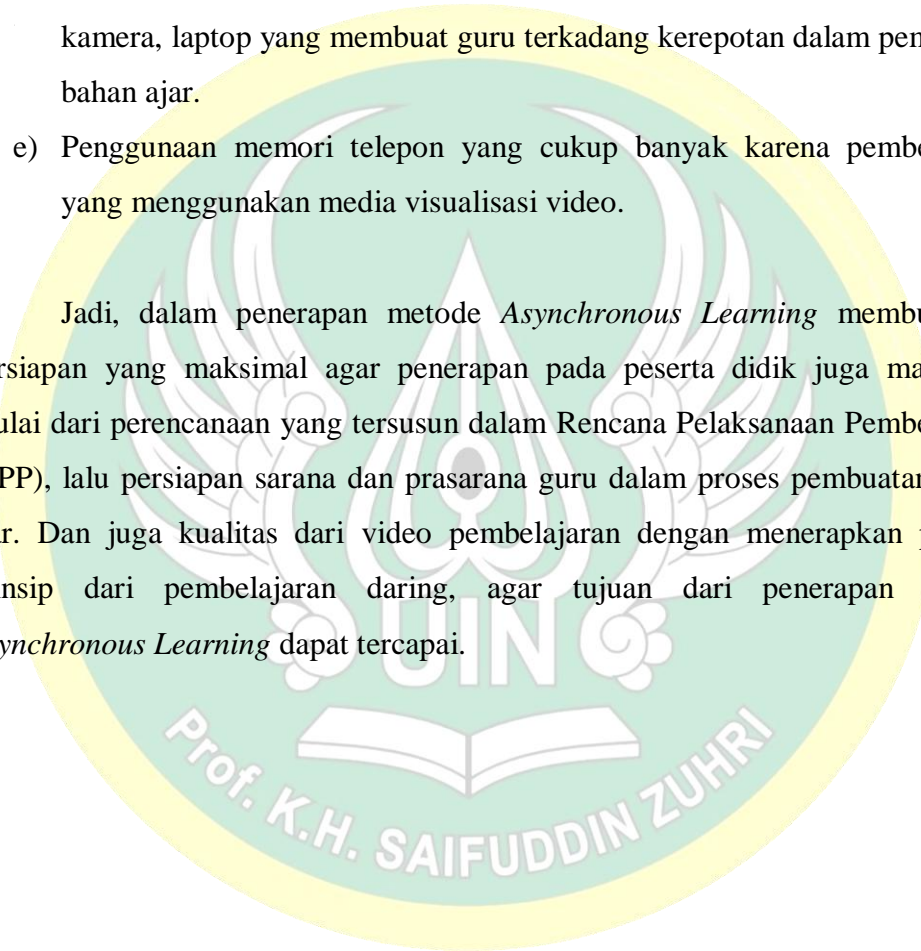
5. Keterbatasan

Walaupun tujuan pembelajaran dapat terealisasi dengan penerapannya Metode *Asynchronous Learning*, namun terdapat keterbatasan-keterbatasan dalam pelaksanaan pembelajaran metode ini. Dikarenakan metode ini juga membutuhkan suatu media/alat sebagai perantara dalam proses belajar mengajar, diantara keterbatasan-keterbatasan itu adalah :

- a) Sarana dan prasarana yang kurang memadai seperti green screen, guru masih kesulitan dalam mencari bahan untuk membuat green screen.

- b) Tempat yang kurang efektif untuk membuat video, karena dalam perekaman suara dan pembuatan video suasana harus dalam keadaan hening.
- c) Kesulitan guru ketika salah proses perekaman pembuatan video. Karena harus diulang dari awal ketika ada yang salah.
- d) Peralatan yang begitu banyak yang harus dipersiapkan seperti tripod, kamera, laptop yang membuat guru terkadang kerepotan dalam pembuatan bahan ajar.
- e) Penggunaan memori telepon yang cukup banyak karena pembelajaran yang menggunakan media visualisasi video.

Jadi, dalam penerapan metode *Asynchronous Learning* membutuhkan persiapan yang maksimal agar penerapan pada peserta didik juga maksimal. Mulai dari perencanaan yang tersusun dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), lalu persiapan sarana dan prasarana guru dalam proses pembuatan bahan ajar. Dan juga kualitas dari video pembelajaran dengan menerapkan prinsip-prinsip dari pembelajaran daring, agar tujuan dari penerapan metode *Asynchronous Learning* dapat tercapai.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang telah peneliti lakukan di MI Istiqomah Sambas Purbalingga, mengenai implementasi metode *asynchronous learning* pada pembelajaran daring selama pandemi Covid-19 di MI Istiqomah Sambas Purbalingga dapat disimpulkan bahwa tujuan dari metode *asynchronous learning* adalah peserta didik dapat merasakan situasi pembelajaran yang sama dengan pembelajaran tatap muka walaupun dalam jaringan, sehingga terjadi perubahan tingkah laku peserta didik, artinya pembelajaran dengan metode *asynchronous learning* ini diterapkan dengan menggunakan prinsip-prinsip yang ada, sehingga guru dapat memberikan suatu pembelajaran secara maksimal. Yang kedua, materi yang disampaikan guru akan tersampaikan kepada peserta didik secara jelas. Prinsip-prinsip yang diterapkan dari metode *asynchronous learning* yaitu terstruktur dan sistematis, mengutamakan keaktifan siswa, dan keterhubungan.

Ragam dari metode *asynchronous learning* ada 3 yaitu, pembelajaran berbasis video, merupakan pembelajaran yang dalam penyajian materinya dilakukan dengan menggunakan media berbasis visualisasi video. Ragam yang kedua adalah metode pembelajaran berbasis power point. Metode pembelajaran berbasis power point adalah metode pembelajaran yang dalam penyajian materinya menggunakan media powerpoint/presentasi. Powerpoint dapat digunakan untuk menyajikan materi yang dapat mengakomodasi seluruh perbedaan dari gaya belajar peserta didik. Metode yang ketiga yaitu metode pembelajaran berbasis gamifikasi. Metode gamifikasi merupakan pendekatan pembelajaran dengan menggunakan *game* atau *video game*. Metode ini memunculkan rasa santai pada peserta didik saat melaksanakan pembelajaran. Dalam penerapan ragam metode pembelajaran, perlu dilihat juga materi yang

akan disampaikan, harus ada keseimbangan antara materi dengan metode yang diterapkan.

Dampak yang terjadi pada peserta didik dengan menerapkan metode *Asynchronous Learning* yaitu waktu yang digunakan sangat fleksibel karena penggunaan E-Learning dapat diakses selama 24 jam, guru tetap dapat menyampaikan materi secara efektif dan efisien, dibandingkan dengan hanya memberikan tugas saja, guru tetap dapat menyampaikan materi menggunakan metode-metode yang sama seperti saat sedang tatap muka karena pembuatan bahan pembelajaran dengan perekaman/video, bahan pembelajaran semakin menarik karena berupa visualisasi suara, gambar, dan juga permainan.

Namun dalam penerapannya, guru juga memiliki keterbatasan-keterbatasan di antaranya adalah sarana dan prasarana yang kurang memadai seperti *green screen*, guru masih kesulitan dalam mencari bahan yang dijadikan *green screen*; Tempat yang kurang efektif untuk membuat video, karena dalam perekaman suara dan pembuatan video suasana harus dalam keadaan hening; Kesulitan guru ketika salah proses perekaman pembuatan video. karena harus diulang dari awal ketika ada yang salah; peralatan yang begitu banyak yang harus dipersiapkan seperti tripod, kamera, laptop yang membuat guru terkadang kerepotan dalam pembuatan bahan ajar; Penggunaan memori telepon yang cukup banyak karena pembelajaran yang menggunakan media visualisasi video.

Jadi, penerapan pembelajaran daring dengan menggunakan metode *Asynchronous Learning* sudah dapat dikatakan sebagai pembelajaran yang efektif diterapkan dalam pembelajaran daring selama pandemi Covid-19 karena memiliki dampak yang baik bagi peserta didik. Namun dalam pelaksanaannya, pendidik harus mempersiapkan segala kebutuhan pembelajaran secara maksimal agar hasil dari pembelajaranpun maksimal.

B. Saran

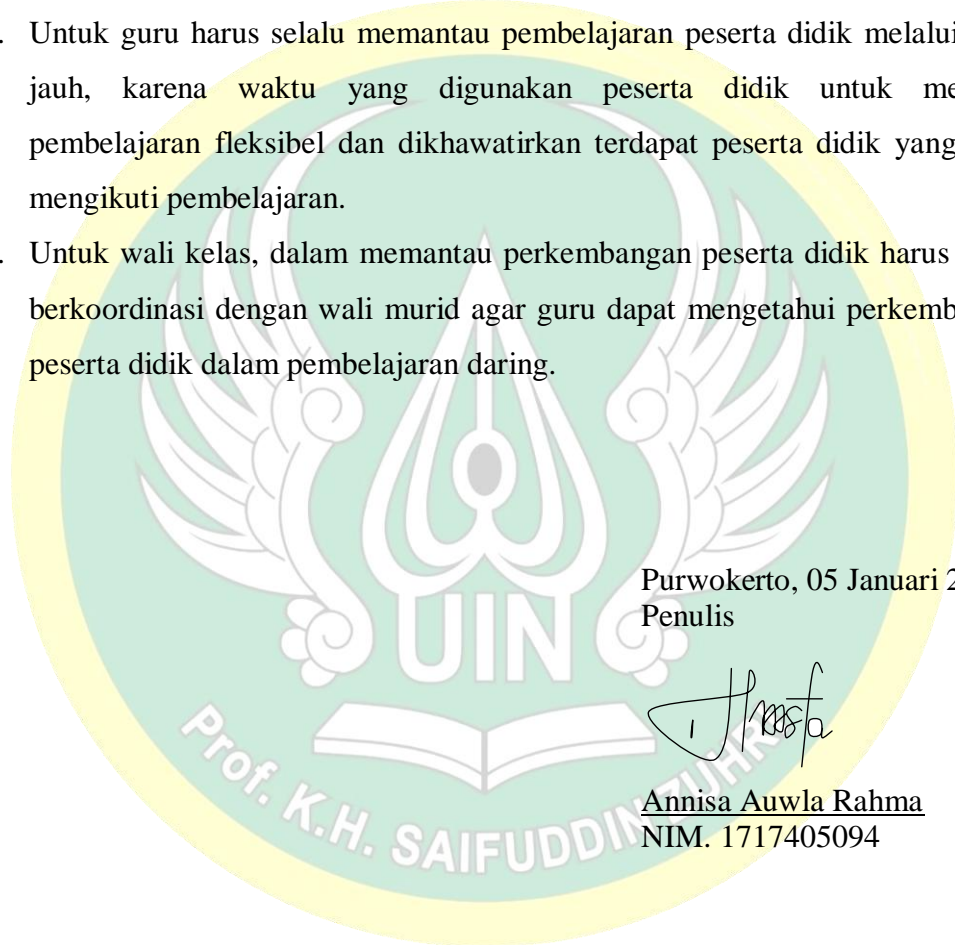
1. Untuk kepala sekolah dan pemegang kebijakan di MI Istiqomah Sambas Purbalingga, proses dalam penerapan metode *Asynchronous Learning* di MI Istiqomah Sambas sudah dilaksanakan secara terstruktur mulai dari perencanaan hingga bahan ajar dapat dikonsumsi oleh peserta didik.
2. Untuk guru harus selalu memantau pembelajaran peserta didik melalui jarak jauh, karena waktu yang digunakan peserta didik untuk memulai pembelajaran fleksibel dan dikhawatirkan terdapat peserta didik yang tidak mengikuti pembelajaran.
3. Untuk wali kelas, dalam memantau perkembangan peserta didik harus selalu berkoordinasi dengan wali murid agar guru dapat mengetahui perkembangan peserta didik dalam pembelajaran daring.

Purwokerto, 05 Januari 2022

Penulis



Annisa Auwla Rahma
NIM. 1717405094



DAFTAR PUSTAKA

- Aidah, Siti Nur . 2020. *Cara Efektif Penerapan Metode dan Model Pembelajaran*. Jogjakarta :Penerbit KBM Indonesia.
- Aji, Rizqon Halal Syah. 2020. *Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia : Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran*. FSH UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, Vol.7 No.5.
- Anggito, Albi & Johan Setiawan. 2019. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi : CV Jejak.
- Arikunto, Suharismi. 1995. *Dasar – Dasar Research*. Tarsoto:Bandung.
- Cintiasih, Tiara. 2020. “Implementasi Model Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19 di Kelas II SD PTQ Annida Kota Salatiga Tahun Pelajaran 2020”, *Skripsi*. Salatiga : IAIN Salatiga.
- Gulo, W. 2002. *Metodologi Penelitian*. Jakarta : Grasindo.
- Gusti, Sry ,dkk. 2020. *Belajar Mandiri : Pembelajaran Daring di Tengah Pandemi Covid-19*. Medan : Yayasan Kita Menulis.
- Kurniasari, Asrilia, dkk. 2020. *Analisis Efektivitas Pelaksanaan Belajar Dari Rumah (BDR) Selama Pandemi Covid-19*, *Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian* Vol. VI No. 1, 2020.
- Novita, Lina, dkk. 2019. *Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD*. *Indonesian Journal Of Primary Education*, Vol 3 No. 2.
- Parlindungan, Doby Putro,dkk. 2020. *Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di SD Islam AN-Nuriyah*.

- Pohan, Albert Efendi. 2020. *Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah*. Grobogan : CV Sarnu Untung.
- Purnama, Medina Nur Asyifah . 2020. *Blended Learning sebagai Sarana Optimalisasi Pembelajaran Daring di Era New Normal*. Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme, Vol. 2, No. 2.
- Putri, Hilna, dkk. 2020. *Analisis Proses Pembelajaran Dalam Jaringan (DARING)Masa Pandemi Covid-19 pada Guru Sekolah Dasar*. Vol. 4.
- Riyana, Cipi. *Konsep Pembelajaran Online*.
- Rukin. 2019. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Takalar : Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia.
- Sabrina, Farah. 2020. *Pembelajaran Daring dengan Menggunakan Metode Information Search Mata Pelajaran Al-Islam di SMP Muhammadiyah 2 Surakarta pada Kondisi Covid-19, Skripsi*, Surakarta : Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Sari, Lurita. 2020. *Upaya Meningkatkan Kualitas Pendidikan dengan Pemanfaatan Youtube sebagai Media Ajar pada Masa Pandemi Covid-19*. Jurnal Tawadhu, Vol. 4 No. 1.
- Sari, Pratiwi Kartika , dkk. 2021. *Penerapan Asynchronous Learning Menggunakan Media Digital Berbasis Gamifikasi Untuk Guru Sekolah Dasa*, Universitas Muhammadiyah Jakarta. Vol. 4 No.1.
- Solikhah, Alifatu . 2019. *Strategi Peningkatan Mutu Pembelajaran Pada Sekolah Unggulan*. Sleman : CV Budi Utama.
- Supuwingsih, Ni Nyoman . 2021. *E-learning untuk Pembelajaran Abad 21 dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0*. Bandung : Media Sains Indonesia.

- Suwendra, Wayan. 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Badung : Nilacakra.
- Tanduklangi, Amri & Carlina Amri. 2019. *Manajemen Sumber Daya Pembelajaran Bahasa Berbantuan Komputer*. Yogyakarta : Deepublish.
- Tim Pelaksana Tashih Al-Qur'an. 2017. *Qur'an Hafalan dan Terjemahan*. Jakarta : Almahira.
- Wahyuni, Indah Suasani . 2020. *Pembelajaran Kreatif* . Pekalongan : PT. Nasya Expanding Management.
- Widyastono, Herry. 2007. *Model Rencana Pelaksanaan Pembelajaran*, Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan. No. 069.
- Wijaya, Hengky. 2018. *Analisis Data Kualitatif Ilmu Pendidikan Teologi*, Makassar : Sekolah Tinggi Theologia Jaffary.
- Wijoyo, Hadion ,dkk. 2021. *Efektivitas Proses Pembelajaran di Masa Pandemi*. Solok : Insan Cendekia Mandiri.
- Yuliani, Meda, dkk. 2020. *Pembelajaran Daring Untuk Pendidikan : Teori dan Penerapan*. Medan : Yayasan Kita Menulis.
- Yusuf, Muri. 2017. *Metode Penelitian*. Jakarta : Kencana.