

## PELATIHAN ASYNCHRONOUS LEARNING DENGAN PLATFORM DAN MEDIA DIGITAL SEBAGAI ALTERNATIF PEMBELAJARAN PASCA PANDEMI COVID-19 DI MTS DINIYAH BABUSSALAM BANJARMASIN

Faisal Rahman<sup>1)\*</sup>, Aulia Azmi<sup>2)</sup>, Yusri<sup>3)</sup>

<sup>1)</sup>Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Humaniora

<sup>2)</sup>Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Humaniora

<sup>3)</sup>Program Studi Akuntansi, Fakultas Humaniora

Universitas Sari Mulia, Indonesia

\*Corresponding author: [faisalrahman@unism.ac.id](mailto:faisalrahman@unism.ac.id)

### ABSTRAK

#### Informasi Artikel

Terima : 26-12-2022

Revisi :

Disetujui : 14-03-2023

#### Kata Kunci:

*Asynchronous*

*Learning, Media*

*Digital, Pembelajaran*

*Pasca Pandemi*

Pandemi covid-19 memaksa semua aspek kehidupan untuk beradaptasi, tidak terkecuali bidang Pendidikan. Proses pembelajaran dilaksanakan secara online, salah satunya melalui model *Asynchronous Learning*. Akan tetapi, hal tersebut justru memberikan alternatif pembelajaran yang dapat diimpleentasikan walaupun pandemi telah mereda. Walaupun begitu, hal ini memiliki beberapa tantangan tersendiri, salah satunya adalah kesiapan para pendidik dalam penerapannya serta memanfaatkan media dan platform digital dalam pembelajaran. Oleh karena itu, tim pengabdian masyarakat memberikan pelatihan mengenai penerapan *Asynchronous Learning* melalui media digital yang bertempat di MTs Babussalam. MTs Babussalam dipilih sebagai tempat pelatihan karena berdasarkan hasil analisis situasi menunjukkan para guru masih memrlukan peningkatan wawasan daam penerapan pembelajaran, khususnya dengan model *Asynchronous Learning*. Pelatihan yang dilaksanakan tidak hanya berupa penyampaian materi, tetapi juga memberikan kesempatan kepada para guru untuk mempraktikkan secara langsung pembelajaran menggunakan media digital *Kahoot!* di dalam kelas. Berdasarkan hasil evaluasi pelatihan, para guru mendapatkan peningkatan wawasan dan kesiapan dalam menerapkan model *Asynchronous Learning* dengan media digital khususnya *Kahoot!* sebagai alternatif pembelajaran pasca pandemic covid-19.

### PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 memberikan dampak yang signifikan dalam kehidupan masyarakat di berbagai aspek, seperti ekonomi, sosial, dan tidak terkecuali pendidikan. Proses pendidikan di Indonesia berubah secara drastis dengan adanya pandemi Covid-19 dimana pelaksanaan pembelajaran harus dijalankan secara online melalui berbagai media dan platform digital seperti Youtube, Google Classroom, LMS, dan lain sebagainya.

Banyak sekolah di Indonesia menerapkan pembelajaran daring saat pandemi Covid-19 dengan berbagai macam

kendala dan tantangan yang dihadapi, mulai dari kesiapan yang masih minim karena harus secara instan berpindah dari pembelajaran luring ke pembelajaran daring, pemilihan strategi pembelajaran yang cukup sulit karena kurangnya pengalaman dalam melaksanakan pembelajaran daring, hingga pemilihan media yang tepat dalam menerapkan pembelajaran daring. Pemilihan media digital yang tepat dapat membuat pembelajaran lebih fleksibel dan siswa dapat belajar lebih mandiri (YeşilEl, 2016).

Seiring berjalannya waktu, sekolah-sekolah mulai terbiasa menerapkan

pembelajaran daring dengan berbagai macam metode dan media. Para pengajar dan pembelajar pun semakin siap dalam pelaksanaannya. Pada akhirnya pandemi Covid-19 memberikan hikmah tersendiri bagi pendidikan di Indonesia, yaitu berupa alternatif pembelajaran daring yang dapat diimplementasikan di sekolah.

Secara umum, pembelajaran daring terbagi menjadi 2 tipe pembelajaran, yaitu *Synchronous Learning* dan *Asynchronous Learning*. Pada dasarnya kedua jenis pembelajaran tersebut membutuhkan media atau platform digital dalam penerapannya, akan tetapi cara pelaksanaan dan penggunaan media digital tersebut berbeda satu sama lain.

*Synchronous Learning* merupakan pembelajaran daring dimana pengajar dan pembelajar berinteraksi secara langsung di waktu yang bersamaan melalui media pembelajaran seperti teleconference (Zoom, Google Meet) dan chat (Whatsapp, telegram) sehingga pembelajaran dilaksanakan di satu waktu walaupun pengajar dan pembelajar tidak berada di tempat yang sama (Sulistio, 2021).

*Asynchronous Learning* adalah pembelajaran jarak jauh dimana pengajar dan pembelajar terhubung melalui media atau platform digital tidak dalam waktu yang bersamaan (Sudarsana et al., 2018). Media yang dapat digunakan dalam pembelajaran *Asynchronous Learning* misalnya, Google Classroom, Youtube, LMS, Kahoot!.

*Asynchronous Learning* memberikan beberapa manfaat dalam proses pembelajaran, antara lain memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar tanpa batas waktu (Basri et al., 2021), meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran (Novantara, 2018). Selain itu, berdasarkan beberapa penelitian, penerapan *Asynchronous Learning* memberikan dampak positif dalam pembelajaran (Santoso, 2019).

Penerapan model *Asynchronous Learning* memerlukan dukungan dari media pembelajaran berbasis digital, seperti *Kahoot!* yang merupakan sebuah platform untuk menguji pemahaman siswa dalam pembelajaran (Nguyen & Yukawa, 2019). Beberapa penelitian menunjukkan bahwa *Kahoot!* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Rosmawati & Sham, 2018;

Wichadee & Pattanapichet, 2018) serta dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Licorish et al., 2018).

Implementasi *Asynchronous Learning* pada masa pandemi cukup memberikan dampak yang positif pada sistem pembelajaran di Indonesia. Hal ini karena sistem pembelajaran *Asynchronous Learning* dapat memberikan alternatif pembelajaran baru bagi para pengajar dan pembelajar dengan dukungan dari teknologi digital membuat pembelajaran lebih fleksibel dan efisien. Oleh karena itu *Asynchronous Learning* dapat diimplementasikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pasca pandemic covid-19.

Madrasah Tsanawiyah Babussalam adalah sekolah menengah swasta yang beralamat di Kelurahan Pemurus Dalam, Kecamatan Banjarmasin Selatan, Kota Banjarmasin, Provinsi Kalimantan Selatan kode pos 70654. Madrasah ini memiliki luas tanah sebesar M<sup>2</sup>. Sekolah ini berdiri pada tahun 2016 dengan nomor SK pendirian 528/Kk.17.01-2/PP.00/2016 yang artinya telah beroperasi selama kurang lebih 5 tahun. Sekolah yang dipimpin oleh Ibu Lini Khalisa, S.Ag sebagai kepala madrasah ini memiliki 8 orang guru dan 1 orang tenaga kependidikan untuk memberikan pelayanan pendidikan kepada 146 siswa yang terdiri dari 76 siswa laki-laki dan 70 siswa perempuan. Selain itu, MTsS Babussalam juga memiliki sarana dan prasarana untuk menunjang proses pendidikan yaitu berupa 6 buah ruang kelas, laboratorium, 1 perpustakaan, dan 1 UKS.

MTsS Babussalam merupakan salah satu sekolah yang terdampak cukup besar oleh adanya Pandemi Covid-19 karena proses belajar mengajar harus dilaksanakan secara daring. Hal ini mengakibatkan para guru dan siswa harus mampu beradaptasi dengan kebiasaan baru yaitu Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) melalui media daring. Akan tetapi, pembelajaran jarak jauh bukanlah hal yang mudah untuk diimplementasikan mengingat keterbatasan sarana dan prasarana yang dimiliki oleh sekolah, terutama sekolah swasta yang notabene merupakan sekolah kecil. Selain sarana dan prasarana, permasalahan lain yang dihadapi oleh sekolah adalah kesiapan

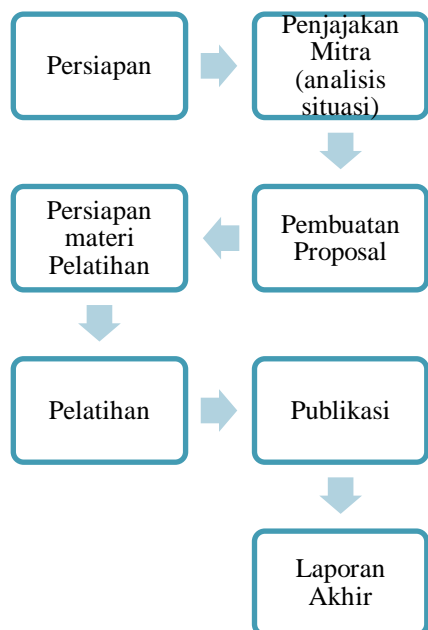
dari para pengajar dan siswa di sekolah.

Walaupun sekarang pandemic covid-19 sudah mulai mereda dan melandai, namun perlu adanya peningkatan keterampilan guru dalam pembelajaran jarak jauh menggunakan media daring dalam rangka peningkatan mutu pendidikan, penyesuaian terhadap perkembangan teknologi, dan persiapan terhadap berbagai hal yang mungkin saja terjadi di masa yang akan datang.

Berdasarkan analisis situasi tersebut, penulis memberikan solusi berupa pelatihan model pembelajaran *asynchronous Learning* dengan media dan platform digital sebagai alternatif pembelajaran pasca pandemic covid-19.

Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan wawasan dan keterampilan terkait model pembelajaran *Asynchronous Learning* kepada guru-guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di MTs Babussalam Banjarmasin.

#### METODE KEGIATAN



**Gambar 1. Proses Pelaksanaan Kegiatan**

Sebelum melaksanakan pelatihan, penulis melakukan analisis situasi dengan melakukan penjajakan ke lapangan dan mempelajari data sekolah melalui website resmi sekolah untuk mengetahui apa permasalahan yang dihadapi oleh sekolah dan mencari solusi atas permasalahan tersebut. Setelah mendapatkan solusi yang akan ditawarkan, tim pengabdian menyusun proposal pengabdian kepada Masyarakat

untuk selanjutnya diajukan ke pihak sekolah.

Setelah proposal diajukan dan disetujui oleh pihak sekolah, tim mulai Menyusun materi yang akan disampaikan pada pelatihan, lalu dilanjutkan dengan pelaksanaan pelatihan. Setelah pelaksanaan pelatihan selesai, tim melakukan evaluasi dengan memberikan kuesioner untuk melihat peningkatan wawasan para guru terkait *Asynchronous Learning*.

Kegiatan dilanjutkan dengan menyusun artikel untuk publikasi dan pelaporan kegiatan. Jadwal pelaksanaan kegiatan dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 1. Jadwal kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat**

No	Tanggal	Kegiatan
1	15 Agustus 2022	Penjajakan ke MTs Babussalam untuk melakukan analisis situasi
2	23 – 30 Agustus 2022	Penyusunan Proposal Pengabdian Kepada Masyarakat
3	1 September 2022	Diskusi dengan kepala sekolah mengenai kegiatan pelatihan yang akan dilaksanakan
4	8 – 15 September 2022	Mengurus ijin pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat
5	16 – 29 September 2022	Mempersiapkan materi pelatihan
6	1 Oktober 2022	Pelaksanaan pelatihan
7	15 Oktober – 30 Nopember 2022	Penulisan artikel ilmiah untuk publikasi
8	Desember 2022	Penyusunan Laporan akhir

#### HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan yang diselenggarakan di MTs Babussalam Banjarmasin terbagi menjadi 3 tahapan kegiatan, yaitu penyampaian materi, praktik, dan diskusi.

Pada tahap pertama, tim menyampaikan materi terkait *Asynchronous Learning* dan korelasinya dengan kondisi terkini yang dihadapi oleh dunia Pendidikan di Indonesia saat ini. Selain itu, disampaikan juga tentang keuntungan

dalam mengimplementasikan *Asynchronous Learning* dalam pembelajaran di kelas, serta bagaimana cara mengimplementasikannya di dalam kelas pasca pandemic covid-19.

Selain itu, tim juga memberikan pelatihan cara menggunakan salah satu platform yang dapat digunakan dalam penerapan *Asynchronous Learning*, yaitu *Kahoot!*. Pelatihan cara menggunakan kahoot! Diberikan secara menyeluruh, dimulai dari pendaftaran akun, cara membuat soal, cara menerapkannya dalam pembelajaran, serta evaluasi pembelajaran melalui kahoot!.



**Gambar 2. Pemberian Materi mengenai *Asynchronous Learning***



**Gambar 3. Pemberian Materi mengenai Cara penggunaan *Kahoot!***

Pada tahap kedua, para peserta yang terdiri dari para guru semua mata pelajaran di MTs Babussalam mempraktikkan secara langsung cara menggunakan kahoot! dalam pembelajaran dengan dibimbing oleh tim pengabdian masyarakat.

Para peserta mempraktikkan cara membuat kuis menggunakan Kahoot! dan bersama-sama menerapkan pembelajaran kahoot! di dalam kelas.



**Gambar 4. Para Peserta sedang praktik membuat kuis *Kahoot!***



**Gambar 5. Salah satu peserta mempraktikkan penerapan *Kahoot!* di depan kelas**

Kegiatan pada tahap ketiga dilanjutkan dengan diskusi dan tanya jawab oleh tim pengabdian masyarakat bersama seluruh peserta. Pada tahapan ini, para peserta memberikan beberapa pertanyaan terkait implementasi *Asynchronous Learning* khususnya melalui Kahoot! di dalam pembelajaran.

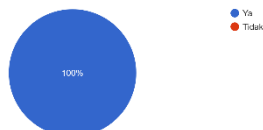


**Gambar 6. Diskusi dan tanya jawab**

Pada akhir kegiatan, tim pengabdian masyarakat melakukan evaluasi melalui kuesioner untuk mengukur ketercapaian hasil pelatihan dan peningkatan wawasan

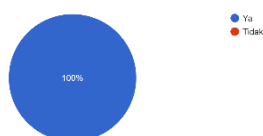
serta minat para guru dalam menerapkan *Asynchronous Learning*. Hasil evaluasi adalah sebagai berikut:

Apakah wawasan anda mengenai Asynchronous Learning meningkat setelah mengikuti pelatihan ini?  
7 responses



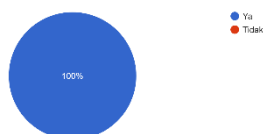
**Gambar 7. Hasil evaluasi peningkatan wawasan peserta pelatihan mengenai *Asynchronous Learning***

Apakah wawasan anda mengenai Penggunaan Kahoot! meningkat setelah mengikuti pelatihan ini?  
7 responses



**Gambar 8. Hasil evaluasi peningkatan wawasan peserta pelatihan mengenai penggunaan *Kahoot!***

Apakah anda tertarik untuk menggunakan Kahoot! dalam pembelajaran anda?  
7 responses



**Gambar 9. Hasil evaluasi peningkatan minat peserta pelatihan dalam menerapkan *Kahoot!***

Berdasarkan hasil kuesioner tersebut, seluruh peserta menyadari bahwa mereka mendapatkan peningkatan wawasan mengenai penerapan *Asynchronous Learning* dan penggunaan *Kahoot!* sebagai media pembelajaran digital.

Selain itu, hasil evaluasi juga menunjukkan bahwa minat para peserta dalam mengimplementasikan *Kahoot!* sebagai media pembelajaran *Asynchronous Learning* meningkat dan mereka tertarik untuk menerapkannya di dalam kelas.

## PENUTUP

Berdasarkan hasil pengabdian masyarakat dan evaluasi yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa *Asynchronous Learning* dapat diimplementasikan di sekolah sebagai alternatif pembelajaran pasca pandemic covid-19.

Penggunaan media digital, khususnya *Kahoot!* dapat membantu para guru dalam menerapkan model *Asynchronous Learning* di sekolah. Oleh karena itu, tim pengabdian masyarakat merekomendasikan agar para pendidik dapat memberikan alternatif pembelajaran, salah satunya dengan model *Asynchronous Learning* melalui media dan platform digital seperti *Kahoot!*, *Quizizz*, *Youtube*, dan lain sebagainya.



**Gambar 10. Dokumentasi akhir kegiatan**

## DAFTAR PUSTAKA

- Basri, M., Husain, B., & Modayama, W. (2021). University Students' Perceptions in Implementing Asynchronous Learning during Covid-19 Era. *Metathesis: Journal of English Language, Literature, and Teaching*, 4(3), 263. <https://doi.org/10.31002/metathesis.v4i3.2734>
- Licorish, S. A., Owen, H. E., Daniel, B., & George, J. L. (2018). Students' Perception of Kahoot!'s Influence on Teaching and Learning. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*.
- Nguyen, T. T. T., & Yukawa, T. (2019). Kahoot with Smartphones in Testing and Assessment of Language Teaching and Learning, the Need of Training on Mobile Devices for Vietnamese Teachers and Students. *International Journal of Information and Education Technology*, 9(4), 286–296. <https://doi.org/10.18178/ijiet.2019.9.4.1214>
- Novantara, P. (2018). Implementasi E-Learning Berbasis Virtual Class dengan Menggunakan Metode Synchronous Learning pada

- Pembelajaran di Universitas Kuningan. *Buffer Informatika*, 4(1).  
<https://doi.org/10.25134/buffer.v4i1.1290>
- Rosmawati, & Sham, J. (2018). *Gamification of Kahoot! Boosts Students' Motivation in ESL Classroom*.  
<https://doi.org/10.13140/RG.2.2.33446.37448>
- Santoso, P. B. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Penilaian Google Form terhadap Hasil Belajar Pelajaran TIK. *Prosiding Seminar Nasional PEP 2019, 1*, 287–292.  
<https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/snpep2019/article/view/5711>
- Sudarsana, I. K., Simarmata, J., Swasgita, I. P. H. Y., Suciati, N. P., Rudiadnyana, I. M., Buana, K., & Anggreni, P. K. N. (2018). *Teknologi dan Aplikasinya dalam Dunia Pendidikan*. Jayapangus Press.
- Sulistio, A. (2021). Peningkatan Prestasi Belajar Bahasa Inggris Melalui Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) Dalam Penerapan Pembelajaran Sinkron Dan Asinkron Melalui Google Classroom, Google Meet Dan Aplikasi E-Learning. *SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah*, 1(2), 63–69.  
<https://doi.org/10.51878/secondary.v1i2.128>
- Wichadee, S., & Pattanapichet, F. (2018). *Enhancement of performance And Motivation through Application of Digital Games in An English Language Class*. 77–92.
- YeşilLel, D. B. A. (2016). Technology-enhanced Language Learning for Digital Natives. *Participatory Educational Research*, IV, 97–111.