

Penggunaan Metode Asynchronous dan Synchronous System pada Pembelajaran di SMAN 1 Sumber

Aiman Faiz¹, Mulyadi², Imas Kurniawaty³

¹ FKIP, Universitas Muhammadiyah Cirebon

² STAI Daarut Tauhiid Bandung

³ FPIPS, Universitas Pendidikan Indonesia

Email: aimanfaiz@umc.ac.id¹, mulyadiaf@staidaaruttauhiid.ac.id²,
i.kurniawaty@upi.edu³

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengungkapkan hal apa saja yang dapat dilakukan oleh guru dalam kondisi pembelajaran darurat/ masa pandemi khususnya mata pelajaran seni budaya. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif yang dilakukan di SMAN 1 Sumber. Tujuan penelitian deskriptif adalah untuk mengeksplorasi apa saja hal yang ditemukan oleh peneliti dalam penelitiannya. Hasil penelitian mengungkapkan guru seni budaya memilih metode *asynchronous system* dan *synchronous system* menggunakan beberapa media *platform* seperti *WhatsApp Grup*, *Google Classroom*, *Microsoft Teams* dan *Youtube*. Penggunaan media tersebut memiliki beberapa fungsi yang berbeda, memang terlihat tidak praktis, namun perlu menyesuaikan dengan karakteristik pembelajaran seni budaya. Dalam pembelajaran seni budaya sendiri terdapat kesulitan dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode *asynchronous system* dan *synchronous system* karena kecenderungan pelajaran seni budaya adalah praktik, hal tersebut yang menjadi tantangan dan hambatan guru-guru seni budaya saat ini.

Kata Kunci: Pembelajaran Masa Pandemic, Metode *Asynchronous*, *Synchronous System*

Abstract

This study aims to reveal what teachers can do in an emergency/pandemic learning condition, especially in arts and culture subjects. This study uses descriptive qualitative research conducted at SMAN 1 Sumber. The purpose of descriptive research is to explore what the researchers found in their research. The results of the study revealed that art and culture teachers chose the asynchronous system and synchronous system methods using several media platforms such as WhatsApp Groups, Google Classroom, Microsoft Teams and Youtube. The use of these media has several different functions, it does look impractical but needs to be adjusted to the characteristics of learning arts and culture. In learning art and culture itself, there are difficulties in implementing learning using the asynchronous system and synchronous system methods because of the tendency for art and culture lessons in practice, this is a challenge and obstacle for art and culture teachers today.

Keywords: *Learning During the Pandemic, Asynchronous Method, Synchronous System*

PENDAHULUAN

Efek dari kemajuan teknologi saat ini mulai terasa manfaatnya, terutama ketika kondisi pandemi covid-19 saat ini yang memaksa manusia menghentikan segala aktivitasnya diluar rumah. Tak terkecuali dunia pendidikan yang melahirkan kebijakan-kebijakan baru yang menyesuaikan dengan kondisi yang ada. Salah satunya kebijakan pemerintah memberhentikan sementara sistem tatap muka langsung yang diganti dengan sistem sekolah dalam jaringan (Daring). Kebijakan tersebut harus diterima oleh seluruh stakeholder dibidang pendidikan agar kegiatan pembelajaran tetap berjalan meskipun menggunakan

media teknologi baik itu melalui E-learning, Teleconference, WhatsApp Grup, Google Classroom, Microsoft Teams dan berbagai aplikasi lainnya (Faiz, 2021; Robby et al., 2022).

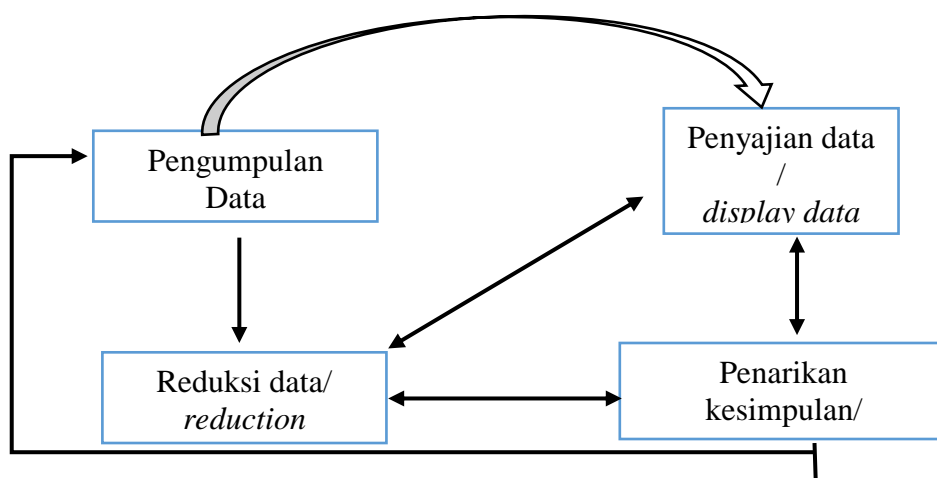
Dengan kondisi demikian, seorang guru harus memiliki kemauan untuk memperoleh ilmu baru terkait dengan pemanfaatan teknologi untuk menunjang proses belajar mengajar melalui media teknologi. Pemanfaatan media teknologi menjadi salah satu ciri khas pembelajaran abad-21 yang mampu mengembangkan kreativitas dan pemikiran kritis dari para guru tak terkecuali guru seni budaya.

Sebagaimana yang kita ketahui, ciri khas pembelajaran abad ke-21 dikenal dengan abad ilmu pengetahuan dan teknologi (Rusman, 2012). Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan berpengaruh dalam proses pembelajaran abad ke-21, dalam proses pembelajaran abad 21 ini adanya pemanfaatan teknologi dan informasi yakni menggunakan komputer serta internet untuk proses pembelajaran dalam kelas. Keberadaan teknologi pada saat pembelajaran harus dianggap terbiasa, bahkan dimasa yang akan datang komputer dianggap sama keberadaannya dengan media alat tulis ataupun media yang tidak tergolong dalam teknologi di setiap ruangan kelas. Perhatian utama pendidikan di abad 21 adalah untuk mempersiapkan hidup dan kerja bagi masyarakat. Abad 21 ini merupakan abad pengetahuan dengan tuntutan yang lebih mendalam serta rumit. Dampak abad ini yaitu perubahan cara pandang manusia kepada manusia lainnya, cara dan sudut pandang terhadap pendidikan, perubahan peran orang tua, guru, serta perubahan pola hubungan antara pihak terlibat. Hal tersebut artinya bahwa aspek pendidikan harus mampu mengikuti kondisi yang ada (Faiz et al., 2021; Arif et al., 2022).

Berdasarkan pada urgensi yang sudah dibahas di atas maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengungkapkan hal apa saja yang dapat dilakukan oleh guru dalam kondisi pembelajaran darurat/ masa pandemi khususnya mata pelajaran seni budaya yang notabene sebagian besar adalah praktik. Untuk menggali informasi tersebut maka peneliti melakukan wawancara kepada guru seni budaya di SMAN 1 Sumber Kabupaten Cirebon.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif yang dilakukan di SMAN 1 Sumber. Tujuan penelitian deskriptif adalah untuk mengeksplorasi apa saja hal yang ditemukan oleh peneliti dalam penelitiannya (Faiz, Hadian, et al., 2022). Dalam penelitian ini terdapat narasumber yang terdiri dari guru seni budaya kelas 12 di SMAN 1 Sumber. Untuk menganalisis hasil data yang sudah diperoleh peneliti menggunakan teknik analisis yang dirancang oleh (Sugiyono, 2015) yang mencakup pengumpulan data, reduksi data dan display data, selanjutnya data yang sudah lengkap disimpulkan. Adapun visualisasi alur teknik analisis data tersebut dapat dijelaskan dibawah ini;



Gambar 1: alur analisis data (Sugiyono, 2013; Faiz & Soleh; Faiz, Novthalia, et al., 2022)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Salah satu komponen penting dalam memajukan sebuah negara adalah dengan memperhatikan bagaimana berjalannya proses pendidikan (Parhan et al., 2020). Untuk itu perlu adanya perubahan yang harus diikuti oleh dunia pendidikan Indonesia secara khusus karena berbagai kondisi yang ada salah satunya saat pandemi covid-19 melanda. Perubahan proses pendidikan perlu juga diimbangi oleh perubahan keterampilan yang dibutuhkan. Para guru juga perlu membekali diri dengan memegang empat *core value* pendidikan yaitu; adaptasi, resiliensi, integritas dan kompetensi (Oey-Gardiner et al., 2017; Faiz & Purwati, 2021). Pentingnya membekali diri tersebut untuk menghindari adanya *learning loss* dalam dunia pendidikan yang dapat mengakibatkan tidak optimalnya proses pembelajaran yang dikhawatirkan akan menurunkan kualitas pendidikan bahkan dapat menjadi kemunduran bangsa (Margaretha P.N & Konten, 2021; Faiz, Parhan, et al., 2022). Untuk itu diperlukan guru-guru yang siap dalam menghadapi paradigma baru pendidikan untuk menunjang proses pendidikan yang lebih baik lagi di dalam pembelajaran abad-21 ini salah satunya adalah guru seni budaya.

Penggunaan metode *asynchronous system* dan *synchronous system*

Untuk menunjang pembelajaran jarak jauh mata pelajaran seni budaya, guru seni budaya memilih metode *asynchronous system* dan *synchronous system* menggunakan beberapa media *platform* seperti *WhatsApp Grup*, *Google Classroom*, *Microsoft Teams* dan *Youtube*. Penggunaan media tersebut memiliki beberapa fungsi yang berbeda, memang terlihat tidak praktis, namun perlu menyesuaikan dengan karakteristik pembelajaran seni budaya. Sebagaimana yang kita ketahui bahwa dalam kajian seni budaya khususnya terdapat teori dan praktik dengan persentase 40% teori dan 60% praktik. Adapun rincian penggunaan media yang guru seni budaya gunakan dalam proses pembelajaran diantaranya; 1) untuk keperluan absen kelas dan pengiriman tugas, maka guru seni budaya menggunakan *google classroom*, adapun metode yang digunakan dalam hal ini adalah metode *asynchronous system*; 2) untuk proses tanya jawab tugas dan lainnya maka *WhatsApp Grup* menjadi media yang paling simpel, metode yang digunakan dalam hal ini adalah metode *asynchronous system*; 3) adapun penggunaan media youtube untuk memberikan keleluasaan bagi siswa untuk mencari materi yang diperlukan baik dalam teori maupun praktik, metode yang digunakan dalam hal ini adalah metode *asynchronous system*; 4) yang terakhir adalah penggunaan media *Microsoft Teams*, penggunaan media ini sangat diperlukan dalam proses pembelajaran seni budaya terutama hal-hal yang berkaitan dengan konsep dan teori, metode yang digunakan dalam hal ini adalah metode *synchronous system*.

Dengan demikian, penggunaan beberapa media *platform* dalam proses pembelajaran seni budaya diharapkan mampu memberikan peningkatan kemampuan kognitif siswa terkait hal-hal yang dipelajari secara teoritis dan kemampuan psikomotor siswa terkait daya imajinasi siswa dalam kreativitas di bidang seni budaya. Memang secara praktik dilapangan masih jauh dari kata memuaskan, namun setidaknya penggunaan media tersebut bisa mengisi kekosongan terkait pembelajaran jarak jauh/ daring dalam mata pelajaran seni budaya agar pembelajaran tidak monoton yang bisa membuat siswa menjadi jenuh.

Aktivitas yang dilakukan bersama siswa tentunya merujuk pada RPP yang sudah disiapkan secara matang baik itu secara *asynchronous system* maupun *synchronous system*. Pada saat proses pembelajaran, sehari sebelumnya PJ atau penanggung jawab mata pelajaran setiap akan menghubungi untuk mengkonfirmasi bagaimana teknis pembelajaran yang akan dilaksanakan esok hari. Jika sudah disepakati bersama media dan metode yang digunakan maka pembelajaran bisa berlangsung. PJ mata pelajaran akan membagikan link google form kepada para siswa untuk mengisi absen yang kemudian dilaporkan kepada guru seni budaya. Laporan dari PJ ke siswa akan diteruskan kepada wakasek kurikulum guna melaporkan kepada kepala sekolah terkait pembelajaran daring atau PJJ yang telah dilakukan guru.

Adapun pembelajaran *synchronous system* dilakukan di sekolah menggunakan *Microsoft Teams*. Waktu yang disediakan menggunakan *Microsoft Teams* adalah 60 menit. Guru ini lebih fokus kepada *knowing* siswa terkait konsep apa saja yang harus dipelajari siswa. Tujuannya agar para siswa tidak kebingungan ketika ada tugas yang berbentuk *asynchronous system*.

Tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran abad-21

Bagi setiap guru, tantangan adalah sesuatu yang selalu muncul, namun harus ditaklukkan dengan berbagai strategi yang bisa di manfaatkan. Bagi guru seni budaya tantangan yang paling sulit dalam pembelajaran seni budaya adalah ketika siswa praktik. Contoh dalam membuat karya musik, guru seni budaya tidak bisa melihat proses siswa melakukan kreatifitas bermusik. Saat luring, guru seni budaya bisa langsung mengomentari kekurangan dan apa yang perlu dikembangkan oleh siswa dari sisi musikalitasnya ataupun improvisasi musiknya. Namun ketika pembelajaran jarak jauh/ online pengamatan guru menjadi terbatas sehingga diperlukan cara lain untuk mengobservasi para siswa saat praktik seni budaya.

Tantangan lain yang muncul dalam pembelajaran jarak jauh/ online adalah bagaimana mengatasi siswa yang memiliki keterbatasan kuota internet dan jaringan yang kurang bagus. Sehingga diperlukan strategi lain dalam menghadapinya. Selain itu tantangan yang muncul dalam pembelajaran jarak jauh/ online adalah kesiapan siswa saat proses pembelajaran. Masih terdapat siswa yang menyepelkan pembelajaran jarak jauh/ online ini. Sebagai contoh ketika *asynchronous system* banyak siswa yang telat mengerjakan tugas, bisa jadi karena ketidaktahuan, atau juga memang karena siswa tidak aktif di kelas online. Dalam metode *synchronous system* misalnya, masih banyak siswa yang tidak mengaktifkan kamera saat pembelajaran berlangsung. Hal ini menimbulkan pertanyaan apakah siswa ada dan mendengarkan, atau justru hanya hadir saja namun tidak mendengarkan. Ketika dipanggilpun, siswa tidak menyahut panggilan. Hal tersebut terjadi bukan hanya saat proses pembelajaran seni budaya saja, namun pada mata pelajaran lainpun sama. Hal ini menjadi tantangan terkait bagaimana guru bisa membuat pembelajaran lebih aktif lagi. Tentu diperlukan rencana tindaklanjut, contohnya dengan diadakan pelatihan bagi para guru agar bisa mengkonstruksi pembelajaran dengan menarik dan menyenangkan.

Efektivitas metode *asynchronous system* dan *synchronous system*

Jika ditanya seberapa efektif, tentu hasilnya akan sangat subjektif terutama bagi mata pelajaran dengan persentase praktik lebih besar seperti Seni budaya, PKWU, Olahraga dan lainnya. Namun sejauh ini, jika indikatornya sebatas pemahaman, pembelajaran menggunakan berbagai *platform* aplikasi cukup optimal dalam memberikan *transfer of knowledge* bagi para siswa. Namun dalam hal psikomotor dan afektif kurang efektif. Seperti yang sudah dikatakan di atas bahwa pembelajaran seni budaya memiliki persentase tinggi pada praktik, sehingga kemampuan psikomotor siswa dalam hal kreativitas tidak bisa dinilai dengan baik. Dari aspek afektif misalnya, masih banyak siswa yang belum memahami bagaimana cara berkomunikasi dengan bahasa yang santun. Kurangnya sentuhan, gesture dan penanaman nilai dari guru menjadi bagian yang tidak bisa dipisahkan dari pembelajaran. Kondisi pandemi membuat etika para siswa kurang tertanam dengan baik, namun tidak semuanya, hanya sebagian dan itu perlu ditindaklanjuti agar siswa bisa berkomunikasi dengan sopan dan santun.

Kondisi tersebut menjadi tantangan tersendiri bagi guru dalam pembelajaran saat ini, karena sebenarnya pendidikan tidak hanya menyampaikan pesan dalam materi namun juga lebih jauh ada nilai yang perlu disentuh yaitu terkait karakter siswa agar membentuk manusia yang insan kamil dan paripurna secara utuh sebagaimana diungkapkan dalam konsep pemikiran Drikarya (Zaim Elmubarak, 2008) yang mengungkapkan bahwa untuk dapat menhidupkan nilai afeksi manusia maka diperlukan pengakuan dan penghargaan terhadap nilai-nilai kemanusiaan. Artinya, seseorang dapat memunculkan sisi kemanusiaannya

apabila mendapatkan sentuhan sisi afektifnya dan mencapai tujuan pendidikan (Faiz & Kurniawaty, 2022).

SIMPULAN

Kondisi perubahan proses pendidikan di masa pandemi saat ini menuntut para guru agar ekstra dalam melakukan proses pembelajaran. Untuk itu diperlukan keterbukaan, kemauan dan keberanian guru dalam melakukan pembelajaran yang sebelumnya belum pernah dilakukan. Guru seni budaya memilih metode *asynchronous system* dan *synchronous system* menggunakan beberapa media *platform* seperti *WhatsApp Grup*, *Google Classroom*, *Microsoft Teams* dan *Youtube*. Penggunaan media tersebut memiliki beberapa fungsi yang berbeda, memang terlihat tidak praktis, namun perlu menyesuaikan dengan karakteristik pembelajaran seni budaya. Dalam pembelajaran seni budaya sendiri terdapat kesulitan dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode *asynchronous system* dan *synchronous system* karena kecenderungan pelajaran seni budaya adalah praktik, hal tersebut yang menjadi tantangan dan hambatan guru-guru seni budaya saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif, J. R., Faiz, A., & Septiani, L. (2022). Penggunaan Media Quiziz Sebagai Sarana Pengembangan Berpikir Kritis Siswa. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(1), 201–210.
- Faiz, A. (2021). PERAN FILSAFAT PROGRESIVISME DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN CALON PENDIDIK DI ABAD-21. *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 9(1), 131–135.
- Faiz, A., Hadian, V. A., & Kurniawaty, I. (2022). Persepsi Mahasiswa dalam program International Credit Transfer. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(3), 3264–3269.
- Faiz, A., Hakam, K. A., Nurihsan, J., & Komalasari, K. (2021). Development of Moral Dilemma Model in Elementary School. *1st International Conference In Education, Science And Technology*, 17–22.
- Faiz, A., & Kurniawaty, I. (2022). Urgensi Pendidikan Nilai di Era Globalisasi. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3222–3229.
- Faiz, A., Parhan, M., & Ananda, R. (2022). Paradigma Baru dalam Kurikulum Prototipe. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(1), 1544–1550.
- Faiz, A., & Purwati. (2021). Koherensi Program Pertukaran Pelajar Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka dan General Education. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(3), 649–655. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i3.378>
- Faiz, A., & Soleh, B. (2021). Implementasi pendidikan karakter berbasis kearifan lokal. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 7(1), 68–77. <https://doi.org/10.22219/jinop.v7i1.14250>
- Margaretha P.N., & Konten, Y. P. (2021). SCRATCH SEBAGAI PROBLEM SOLVING COMPUTATIONAL THINKING DALAM KURIKULUM PROTOTIPE. *Jurnal In Create (Inovasi Dan Kreasi Dalam Teknologi Informasi) Program Studi Informatika – Univ. Nusa Nipa Maumere*, 8.
- Oey-Gardiner, M., Rahayu, S. I., Abdullah, M. A., Effendi, S., Darma, Y., Dartanto, T., Aruan, C. D., & SANDI, P. A. (2017). *Era Disrupsi: Peluang Dan Tantangan Pendidikan Tinggi Indonesia*. https://www.ksi-indonesia.org/file_upload/Era-Disrupsi--Peluang-dan-Tantangan-Pendidikan-Ti-06Jul2017054316.pdf
- Parhan, M., Fitriani, A., Pramesti, A. N., & Cahyati, C. (2020). Rekonstruksi Sistem Ranking Berdasarkan Teori Motivasi Maslow dan Al-Ghazali di Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Primary Education*, 4(2).
- Robby, S. K. I., Abdilah, D., & Faiz, A. (2022). Implementasi Pendidikan Karakter Di Masa Pandemi Covid-19: Proses Pembelajaran Dan Hambatan. *Jurnal Education and Development Institut*, 10(1), 234–239. <http://journal.ipts.ac.id/index.php/ED>
- Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran berbasis Komputer: Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Alfabeta.

- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D. Bandung: Alfabeta., April 2015, 31–46. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta.
- Zaim Elmubarok. (2008). *Membumikan Pendidikan Nilai*.