

## **DESAIN PEMBELAJARAN PEDATI SEBAGAI ALTERNATIF PENGEMBANGAN METODE ASINKRON**

Safeti Jultri  
SMP Free Methodist 2 Medan  
surel: [safetijultri07@gmail.com](mailto:safetijultri07@gmail.com)

### **Abstrak**

Sistem pendidikan di era kenormalan baru menuntut guru untuk melaksanakan pembelajaran jarak jauh. PJJ dapat dilaksanakan dengan menggunakan strategi pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Salah satu strategi pembelajaran yang kreatif dan inovatif adalah dengan menggunakan desain pedati. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan desain pembelajaran pedati sebagai alternatif pengembangan metode asinkron di SMP Free Methodist 2 Medan. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data secara observasi dan studi pustaka. Berdasarkan hasil penelitian, penerapan desain pembelajaran pedati sebagai alternatif pengembangan metode asinkron pada pembelajaran bahasa Indonesia menghasilkan dampak yang positif bagi guru dan siswa.

*Kata Kunci: PJJ, Desain Pedati, Metode Asinkron*

### **PENDAHULUAN**

Kebijakan pemerintah akibat Covid-19 terhadap pelaksanaan pembelajaran adalah dengan membuat pembelajaran jarak jauh (PJJ). Pelaksanaan pembelajaran jarak jauh menuntut guru agar dapat berinovasi dalam mengembangkan desain pembelajaran untuk menyampaikan materi dalam proses belajar dan mengajar. Desain pembelajaran yang tepat merupakan salah satu faktor pendukung bagi siswa untuk dapat menanggapi setiap materi pembelajaran yang diberikan guru. Istilah desain pembelajaran merujuk pada seperangkat kegiatan merancang dan mengembangkan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dengan memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran tersebut.

Kemampuan seorang pendidik dalam merancang pembelajaran akan mempengaruhi pelaksanaan pembelajaran dan hasil belajar. Dalam hal ini, bagaimana guru merancang pembelajaran akan mencerminkan tindakannya dalam pembelajaran, atau sebaliknya apa yang dilakukan guru dalam pembelajaran adalah cerminan dari rancangan pembelajarannya. Dengan demikian, keberhasilan guru dalam merancang pembelajaran akan mencerminkan keberhasilannya dalam melaksanakan pembelajaran.

Pada masa pandemi Covid-19 berbagai desain pembelajaran digunakan oleh pendidik yang bertujuan untuk mempermudah siswa memahami materi yang diajarkan. Tanpa adanya desain pembelajaran yang menarik dan bervariasi, maka siswa akan merasa bosan saat belajar. Untuk mengatasi hal tersebut guru harus mampu membuat desain pembelajaran. Desain pembelajaran adalah prosedur yang digunakan dalam proses pembelajaran agar dapat dilaksanakan dengan baik. Desain pembelajaran juga digunakan sebagai acuan dalam melaksanakan proses pembelajaran. Salah satu desain pembelajaran yang menarik dan bervariasi adalah desain Pedati.

Desain Pedati merupakan salah satu desain pembelajaran yang merancang prosedur kerja yang sistematis, logis, serta memiliki unsur-unsur yang saling berhubungan. Desain ini merancang sistem pembelajaran mulai dari merumuskan capaian pembelajaran, memetakan dan mengorganisasikan materi pembelajaran, memilih dan menentukan aktivitas pembelajaran sinkron atau asinkron, merancang aktivitas pembelajaran sinkron dan asinkron.

Aktivitas pembelajaran sinkron salah satu aktivitas pembelajaran yang mewajibkan guru dan siswa untuk bertatap muka baik secara langsung maupun secara maya. Sedangkan sistem

pembelajaran asinkron merupakan salah satu sistem pembelajaran yang tidak mewajibkan guru dan siswa untuk bertatap muka. Aktivitas pembelajaran asinkron di bedakan menjadi dua jenis yaitu, asinkron mandiri dan asinkron kolaboratif. Asinkron mandiri merupakan aktivitas belajar yang terjadi secara daring dan siswa lebih cenderung untuk belajar mandiri. Aktivitas pembelajaran mandiri lebih terfokus kepada siswa. Siswa dituntut untuk dapat memiliki rasa tanggung jawab yang tinggi dalam belajar.

Menurut Dick and Carey (1992) mendefenisikan desain pembelajaran adalah mencakup seluruh proses yang dilaksanakan pada pendekatan system yang terdiri dari analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Sedangkan menurut Sells and Richey (1994), desain pembelajaran adalah prosedur yang terorganisasi yang meliputi langkah-langkah penganalisaan, perancangan, pengembangan, pengaplikasian, dan penilaian. Berdasarkan dua pendapat di atas maka desain pembelajaran adalah prosedur kerja yang digunakan oleh guru dalam melaksanakan proses pembelajaran yang bertujuan agar pembelajaran dapat dilaksanakan dengan baik.

Menurut Uwes Anis Chaeruman (2017: 17) PEDATI adalah kependekan dari PELajari – DALami – Terapkan dan evaluasI, yang merupakan siklus alur pembelajaran yang ditawarkan dalam sistem pembelajaran blended. Desain pedati sama dengan desain sistem pembelajaran blended. Pedati sebagai desain pembelajaran menggambarkan suatu prosedur kerja yang sistematis dan logis, serta memiliki komponen yang jelas dan saling berhubungan.

Djamarah dan Zain (2010) menyebutkan bahwa kedudukan metode adalah sebagai alat motivasi ekstrinsik, sebagai strategi pengajaran dan juga sebagai alat untuk mencapai tujuan. Sedangkan menurut Husnaeni (2009), metode pembelajaran adalah model pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru di kelas. Jadi, dapat disimpulkan metode pembelajaran adalah cara penyajian pembelajaran yang dilakukan oleh seorang guru untuk memberikan materi pembelajaran kepada siswa baik secara individu maupun secara kelompok agar materi pembelajaran dapat diterima dan dipahami siswa serta dapat dimanfaatkan dengan baik. Sedangkan metode asinkron adalah pembelajaran yang berpusat kepada siswa hampir sama dengan pembelajaran mandiri dengan sumber belajar online yang diperlukan. Pembelajaran asinkron dapat dilakukan melalui diskusi online, komunikasi menggunakan email, memposting video presentasi oleh guru di forum diskusi serta membaca artikel. Metode asinkron menuntut siswa untuk belajar mandiri..

## **PEMBAHASAN**

Pembelajaran merupakan proses penyampaian informasi untuk menambah kemampuan siswa. Pembelajaran online adalah model pembelajaran jarak jauh yang dilaksanakan sejak pertengahan tahun 1960-an oleh Universitas terbuka di Amerika Serikat dan Inggris. Pada masa pandemi Covid-19, pembelajaran jarak jauh merupakan salah satu alternatif bagi guru agar pembelajaran tetap dapat dilaksanakan. Pembelajaran jarak jauh juga mempunyai beragam desain. Kalk dan Cennamo (2005) menjelaskan desain adalah upaya merencanakan sesuatu secara hati-hati sebelum melakukan pengembangan. Desain pembelajaran jarak jauh juga beragam, salah satunya adalah desain pedati. Untuk membuat suatu desain diperlukan suatu model atau prosedur kerja yang akan dijadikan sebagai panduan.

Pedati merupakan singkatan dari Pelajari, Dalami, Terapkan dan Evaluasi. Desain pedati menurut Uwes Anis Chaeruman (2017: 17) adalah menggambarkan suatu prosedur kerja yang sistematis dan logis, serta memiliki unsur-unsur (komponen) yang jelas dan berhubungan satu sama lain. PEDATI dapat dijadikan sebagai panduan atau acuan dalam merancang suatu sistem pembelajaran blended. Pedati, terdiri atas empat langkah utama, yaitu;

1. Merumuskan capaian pembelajaran  
Capaian pembelajaran adalah pernyataan kinerja yang diharapkan dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu proses pembelajaran. Rumusan capaian pembelajaran yang baik, sangat penting, karena capaian pembelajaran akan menjadi dasar dalam menentukan komponen sistem pembelajaran berikutnya, diantaranya:
  - a. memilih, menentukan dan mengorganisasikan materi
  - b. memilih dan menentukan strategi pembelajaran
  - c. memilih dan menentukan asesmen/evaluasi hasil belajar
  - d. memonitor dan mengevaluasi keberhasilan suatu proses pembelajaran
2. Memetakan dan mengorganisasikan materi pembelajaran  
Langkah kedua adalah memetakan dan mengorganisasikan bahan kajian atau materi pembelajaran. Pemetaan dan pengorganisasian materi pembelajaran adalah upaya menentukan dan mengelompokkan materi pembelajaran kedalam pokok bahasan, subpokok bahasan, dan pokok-pokok materi sesuai dengan capaian pembelajaran yang telah ditentukan.
3. Memilih dan menentukan aktivitas pembelajaran  
Langkah ketiga adalah memilih dan menentukan aktivitas pembelajaran sinkron dan asinkron. Langkah ini adalah upaya menentukan apakah capaian dan pokok atau subpokok bahasan tertentu akan dan dapat dicapai melalui strategi pembelajaran asinkron atau sinkron. Untuk memilih dan menentukan strategi pembelajaran asinkron dan sinkron diperlukan suatu kriteria tertentu. Oleh karena itu, dalam langkah ini disajikan kriteria memilih dan menentukan strategi pembelajaran yang relevan sebagai panduan. Dalam penelitian ini aktivitas pembelajaran yang digunakan adalah aktivitas pembelajaran asinkron.
4. Merancang aktivitas pembelajaran yang akan digunakan  
Aktivitas pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah aktivitas pembelajaran asinkron mandiri. Sistem pembelajaran yang terjadi dalam situasi belajar mandiri secara daring disebut dengan metode asinkron mandiri. Dalam metode asinkron mandiri, siswa dapat menentukan waktu dan tempat untuk belajar sesuai dengan kondisi dan kecepatan belajarnya masing-masing.

### **Metode Asinkron**

Metode pembelajaran asinkron mandiri merupakan metode pembelajaran yang dapat dilakukan siswa secara mandiri kapanpun dan dimanapun. Siswa dapat menentukan inisiatif sendiri untuk menentukan kebutuhan dan tujuan belajar. Selain itu, siswa juga dapat mengidentifikasi sumber belajar, memilih dan menerapkan strategi belajar serta mengevaluasi hasil belajarnya secara mandiri. Metode pembelajaran ini dapat dilakukan dengan cara melihat, membaca, mendengar, dan memperhatikan objek belajar dalam berbagai jenis. Media yang digunakan dapat melalui televisi, radio, web, email, youtube dan lain-lain. Semua media tersebut dipastikan dapat terhubung dengan media digital. Dalam asinkron mandiri siswa akan menyelesaikan pelajarannya secara mandiri dan internet hanya sebagai alat pendukung, bukan menjelajahi secara online.

Metode pembelajaran asinkron mandiri memiliki kelebihan dan kekurangan, yaitu sebagai berikut;

1. Kelebihan asinkron mandiri
  - a. Fleksibel waktu bagi guru dan siswa
  - b. Proses belajar dan mengajar dapat disesuaikan dengan kecepatan dan kondisi masing-masing
  - c. Mendorong siswa dan guru untuk berpikir lebih mendalam sebelum mengutarakan pendapat melalui forum diskusi
  - d. Melatih siswa agar terbiasa berpikir tingkat tinggi (HOTS)

2. Kekurangan asinkron mandiri

- a. Terdapat keterlambatan dalam interaksi yang membuat guru dan siswa merasa kurang dekat
- b. Adanya akemungkinan terjadi perbedaan pemahaman materi karena kurangnya interaksi langsung

**Implementasi Desain Pembelajaran PEDATI**

Implementasi desain pembelajaran pedati pada materi pembelajaran bahasa Indonesia dapat dilakukan dengan mengikuti langkah-langkah yang disajikan berikut ini. Implementasi desain pembelajaran pedati dalam materi ajar bahasa Indonesia adalah sebagai berikut;

Materi : Teks Eksposisi

KD : Menganalisis Struktur, isi (permasalahan, argumentasi, pengetahuan, dan rekomendasi), kebahasaan teks eksposisi yang didengar atau dibaca

Indikator : a. Mengidentifikasi tesis, argumen, dan rekomendasi dalam teks eksposisi.  
b. Membedakan fakta dan opini dalam teks eksposisi.

Sebelum masuk pada desain pedati, guru telah menyiapkan materi pembelajaran yang dapat diakses dengan menggunakan media digital atau disebut juga dengan materi digital. Materi digital tersebut dapat berupa teks, audio, video, animasi, simulasi ataupun games.

NO	MEDIA DIGITAL	CONTOH
1.	Teks	Link artikel, sepenggal tulisan/bacaan (pdf, doc, xls), instruksi penjelasan sendiri.
2.	Audio	Rekaman suara (mp3, mp4), audiocast, dll.
3.	Visual	Slide presentasi, infografis, ilustrasi, komik, diagram, tabel, grafik, sketsa, dll.
4.	Video	Rekaman video, videografis (MP4, flv, mov, dll)
5.	Animasi	Animasi video, animasi dalam bentuk swf, html, dll.
6.	Simulasi	Simulator, games, <i>augmented reality</i> , <i>virtual reality</i>

Materi tersebut dibagikan ke grup belajar siswa seperti WAG (whatsapp grup), google classroom, dll sesuai kesepakatan antara guru dan siswa media mana yang akan digunakan. Materi pada penelitian ini adalah mengidentifikasi tesis, argumen, dan rekomendasi dalam teks eksposisi serta membedakan fakta dan opini. Materi tersebut disajikan dalam bentuk teks. Setelah materi tersebut dibagikan, maka guru dapat merealisasikan desain pedati ini, yaitu sebagai berikut;

1. Pelajari

Pada tahap pelajari ini, guru menginstruksikan kepada siswa agar membaca materi yang sudah dibagikan. Setelah membaca materi tersebut, siswa diharapkan mampu mengidentifikasi tesis, argumen, dan rekomendasi dalam teks eksposisi serta membedakan fakta dan opini.

2. Dalami

Pada tahap ini, guru menginstruksikan lagi kepada siswa agar kembali membaca dan mempelajari materi yang diberikan atau disebut juga dengan mendalami materi. Pada tahap mendalami ini, siswa dapat melakukan aktivitas ini dengan mandiri dan kolaboratif melalui grup belajar online yang disepakati.

3. Terapkan

Pada tahap terapkan ini, guru menginstruksikan siswa mencoba menerapkan apa yang telah dipelajari dengan mengerjakan tugas daring yang diberikan. Sama halnya dengan forum diskusi, penugasan daring inipun, merupakan salah satu bentuk asesmen dalam pembelajaran asinkron.

4. Evaluasi

Evaluasi dilaksanakan oleh siswa dengan mengerjakan asesmen dalam tes. Bentuk tes dapat berupa obyektif seperti pilihan ganda, benar/salah, mencocokkan, jawaban pendek dan lain-lain

yang disajikan dalam bentuk online dapat menggunakan aplikasi Google form, Quizz, Khoot, dll.

Melalui desain pembelajaran pedati, guru dan siswa dapat menyelesaikan aktivitas pembelajaran dengan baik. Desain pedati sangat membantu guru dalam menyampaikan materi ajar kepada siswa selama pembelajaran jarak jauh berlangsung. Hal tersebut disebabkan karena desain pedati sangat fleksibel.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa pada masa kenormalan baru saat ini menuntut guru dan siswa untuk melakukan pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran jarak jauh menuntut guru untuk dapat menggunakan berbagai metode, teknik ataupun desain pembelajaran yang sesuai dalam penyampaian materi. Tujuannya adalah agar materi pembelajaran yang disampaikan kepada siswa walaupun tidak dengan tatap muka secara langsung, materi tersebut dapat di sampaikan dan diterapkan siswa dengan baik. Salah satu desain pembelajaran yang fleksibel dan sangat cocok digunakan untuk pembelajaran jarak jauh adalah desain pembelajaran pedati. Implementasi pembelajaran pedati pada pembelajaran bahasa Indonesia dapat dilakukan pada saat kegiatan inti. Setelah guru menyiapkan materi digital maka guru dapat menerapkan desain pedati, yaitu dengan menginstruksikan kepada siswa agar mempelajari terlebih dahulu materi yang diberikan. Mempelajari materi dapat dilakukan dengan membaca, menonton, atau mendengarkan. Hal tersebut disesuaikan dengan bentuk materi digital yang disediakan guru dan siswa hanya mengikuti instruksi yang diberikan.

Setelah materi di pelajari, langkah selanjutnya siswa dapat mendalami materi tersebut baik secara mandiri ataupun kolaboratif. Jika mendalami materi tersebut secara kolaboratif, dapat dilakukan siswa dengan rekan sejawatnya menggunakan media diskusi online yang disepakati. Langkah selanjutnya adalah terapkan. Pada langkah ini diharapkan siswa dapat menerapkan materi yang diberikan guru pada saat pengerjaan tugas. Pemahaman siswa mengenai materi yang diberikan akan tergambar pada saat siswa mengerjakan tugas atau latihan mengenai materi. Langkah terakhir adalah evaluasi. Soal evaluasi dapat disajikan guru dalam bentuk soal obyektif.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Chaeruman., U.A. (2017). PEDATI Model Desain Sistem Pembelajaran Blended. Jakarta: Ristekdikti.
- Dick, W., and Carey, L. (1992). *The Systematic Design of Instruction*. London: Scot and Foresman.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Husnaeni. 2009. Penerapan Model Pembelajaran Van Hiele dalam Membantu Siswa Kelas IV SD Membangun Konsep Segitiga. *Jurnal Pendidikan*.
- Moleong, Lexy. (2002). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Riduwan. 2004. *Metode dan Teknik Menyusun Tesis*. Cetakan Pertama. Bandung: Alfabeta.
- Seels, B.B. & Richey, R.C. (1994). *Instructional technology: the definition and domains of the field*. (Terjemahan Yusuf Hadi Miarso, Dewi S Prawiradilaga & Raphael Rahardjo. IPTPI, Unit Percetakan UNJ).
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.CV.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY