

DESAIN PEMBELAJARAN PEDATI UNTUK MENGEMBANGKAN METODE PEMBELAJARAN DARING ASINKRON SELAMA MASA PANDEMI COVID-19

Agus Hadi Utama¹

¹Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Lambung Mangkurat

agus.utama@ulm.ac.id

Abstract

The Covid-19 pandemic resulted in the implementation of learning switching from face-to-face to virtual face-to-face or asynchronously online. Asynchronous online learning requires both teachers and students to adopt distance learning independently and collaboratively. However, one of the independent and collaborative learning strategies is to apply PEDATI learning design to develop asynchronous online learning methods. This study aims to describe the application of PEDATI learning design to develop asynchronous online learning methods in Banjarmasin elementary schools. The subjects of this study were teachers and students who developed asynchronous online learning methods in elementary schools in Central Banjarmasin Subdistrict, while the object of this study was how to apply PEDATI learning design into asynchronous online learning methods during the Covid-19 pandemic. The research method used is descriptive qualitative with the technique of collecting primary data sources is observation and interview and the secondary data source is literature study. The validity of the data source used triangulation techniques and extension of informant participation. Data analysis techniques use Spradley's interwoven analysis model. The results showed a positive response from participation extension program judging by the effectiveness of question-and-answer sessions between instructors and trainees in the "very satisfied" category, as well as Google Classroom virtual classroom content that has implemented PEDATI learning design in the "fair" category.

Keywords: *PEDATI Learning Design, Asynchronous Online Learning Method, Distance Learning, The Covid-19 Pandemic.*

Abstrak

Pandemi Covid-19 mengakibatkan pelaksanaan pembelajaran beralih dari tatap muka menjadi tatap maya dan atau secara daring asinkron. Pembelajaran daring asinkronus menuntut baik guru dan siswa untuk dapat beradaptasi dengan pembelajaran jarak jauh (PJJ) secara mandiri dan kolaboratif. Bagaimanapun, salah satu strategi pembelajaran yang mandiri dan kolaboratif adalah dengan penerapan desain pembelajaran PEDATI untuk mengembangkan metode pembelajaran daring asinkron. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan desain pembelajaran PEDATI untuk mengembangkan metode pembelajaran daring asinkron di sekolah dasar (SD) Kota Banjarmasin. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa yang mengembangkan metode pembelajaran daring asinkron di sekolah dasar (SD) Kecamatan Banjarmasin Tengah, sedangkan objek penelitian ini adalah bagaimana penerapan desain pembelajaran PEDATI kedalam metode pembelajaran daring asinkron selama masa pandemi Covid-19. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan sumber data primer adalah observasi dan wawancara dan sumber data sekunder adalah studi pustaka. Uji keabsahan data dengan Teknik triangulasi sumber data dan perpanjangan keikutsertaan informan. Teknik analisis data menggunakan model analisis jalinan Spradley. Hasil penelitian menunjukkan respon yang positif dari Lembaga mitra untuk mengikuti program perpanjangan keikutsertaan dilihat dari keefektifan sesi tanya jawab antara instruktur dan peserta pelatihan dengan kategori "sangat puas", serta konten ruang kelas maya Google Classroom yang sudah menerapkan desain pembelajaran PEDATI dalam kategori "layak".

Kata kunci: *Desain Pembelajaran PEDATI, Metode Pembelajaran Daring Asinkron, Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ), Pandemi Covid-19.*

menggunakan platform e-learning/learning management system. 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. Pengetahuan dan kemampuan guru dalam mengembangkan pembelajaran daring akan mempengaruhi pelaksanaan pembelajaran dan hasil belajar siswa. Dalam hal ini, bagaimana guru mengembangkan pembelajaran daring akan mencerminkan tindakannya dalam pembelajaran jarak jauh, dan atau sebaliknya apa yang dilakukan guru dalam pembelajaran daring adalah cerminan dari rancangan pembelajaran jarak jauhnya. Dengan demikian, keberhasilan guru dalam mengembangkan pembelajaran daring akan mencerminkan keberhasilannya dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh di masa pandemi Covid-19 (Jultri, 2020).

Pada masa pandemi Covid-19 berbagai desain pembelajaran digunakan oleh guru guna untuk mempermudah siswa dalam mencerna materi pembelajaran secara daring asinkron atau dengan kata lain belajar secara mandiri dan kolaboratif. Tanpa adanya penerapan desain pembelajaran yang mandiri dan kolaboratif, maka siswa akan merasa susah untuk mencerna materi pembelajaran secara mandiri; apalagi tidak didukung dengan penyampaian materi secara kolaboratif baik antar siswa kepada siswa, siswa kepada guru, dan guru kepada siswa. Untuk mengatasi hal tersebut guru harus mampu mengembangkan desain pembelajaran yang mandiri dan kolaboratif. 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 mandiri dan kolaboratif dan cocok untuk pembelajaran daring/PJJ adalah penerapan desain PEDATI (Aminah, 2018).

Desain pembelajaran 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 daring/PJJ mulai dari merumuskan capaian pembelajaran, memetakan dan mengorganisasikan materi pembelajaran, memilih dan menentukan aktivitas pembelajaran daring apakah itu sinkron maupun asinkron, dan merancang aktivitas pembelajaran daring sinkron dan asinkron (Chaeruman et al., 2020). Metode pembelajaran daring asinkron merupakan salah satu sistem pembelajaran yang mewajibkan guru dan siswa untuk ke kelas maya melalui platform e-learning/learning management system. Aktivitas pembelajaran daring asinkron dibedakan menjadi dua jenis yaitu, asinkron mandiri dan asinkron kolaboratif. Asinkron mandiri merupakan aktivitas belajar yang terjadi secara daring dan siswa lebih cenderung untuk belajar secara mandiri. Aktivitas pembelajaran mandiri lebih terfokus kepada siswa (*students-center*). Siswa dituntut untuk dapat memiliki rasa tanggung jawab yang tinggi dalam kegiatan pembelajarannya. Sedangkan, asinkron kolaboratif merupakan aktivitas belajar yang terjadi secara daring dan melibatkan berbagai media dan sumber belajar yang tepat dan dikemas dalam platform *e-learning/learning management system* (Utama, A. H., Mansur, H., Rini, S., & Satrio, A., 2021).

Desain pembelajaran PEDATI menyediakan berbagai metode pembelajaran daring asinkron mandiri dan kolaboratif. Menurut Uwes Anis Chaeruman (2017: 17) PEDATI adalah kependekan dari **PE**lajari – **DA**lami – **TE**rapkan dan **evaluas**I, yang pada umumnya merupakan siklus alur pembelajaran yang ditawarkan dalam sistem pembelajaran blended. Desain pembelajaran PEDATI secara umum 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. Desain pembelajaran PEDATI belum cukup populer di kalangan praktisi pendidikan, dibandingkan dengan desain sistem pembelajaran blended, khususnya di sekolah dasar (SD) Kota Banjarmasin pada masa PPKM Level 4 akibat pandemi Covid-19 (Utama, A. H., 2021). Oleh sebab itu sosialisasi desain pembelajaran PEDATI di tingkat sekolah dasar harus dilakukan dengan mengadakan pelatihan mengembangkan

metode pembelajaran daring asinkron selama masa pandemi Covid-19.

Berdasarkan analisis situasi dan kondisi dapat diidentifikasi beberapa permasalahan mitra sekolah dasar Kota Banjarmasin yang dihadapi, adalah sebagai berikut:

1. Teridentifikasinya kondisi faktual persepsi guru dan siswa terhadap penerapan desain sistem pembelajaran blended selama masa pandemi Covid-19.
2. Mengadakan sosialisasi desain pembelajaran PEDATI bagi guru di sekolah dasar (SD) Kota Banjarmasin.
3. Mengadakan pelatihan pengembangan metode pembelajaran daring asinkron dengan penerapan desain pembelajaran PEDATI dari instruktur ke guru dan dari guru ke siswa di sekolah dasar (SD) Kota Banjarmasin.
4. Teridentifikasinya respon guru dan siswa terhadap penerapan desain pembelajaran PEDATI dalam mengembangkan metode pembelajaran daring asinkron selama masa pandemi Covid-19.

Metode Penelitian

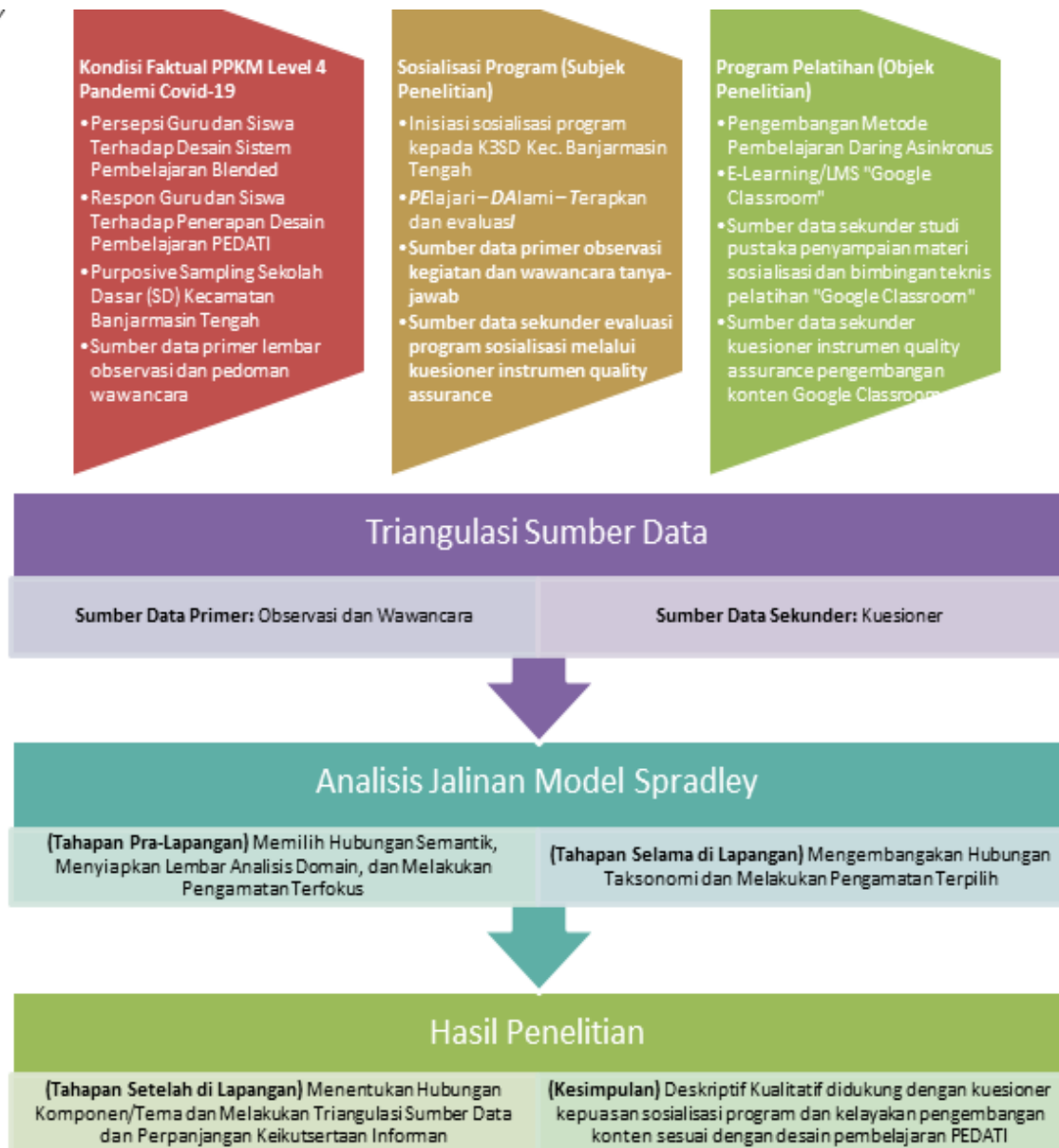
Berdasarkan analisis situasi dan kondisi yang dihadapi oleh mitra sekolah dasar Kota Banjarmasin, beberapa alternatif solusi yang dapat ditawarkan adalah sebagai berikut:

1. Ketua peneliti melakukan inisiasi program sosialisasi desain pembelajaran PEDATI untuk mengembangkan metode pembelajaran daring asinkron selama masa pandemi Covid-19 kepada Ketua Kelompok Kerja Kepala Sekolah Dasar (K3SD) Kecamatan Banjarmasin Tengah Bapak M. Noor, M.Pd untuk mengkoordinir peserta program sosialisasi, menyiapkan alat kerja, menentukan waktu, dan tempat program sosialisasi.

2. Ketua peneliti dan anggota peneliti menyiapkan materi program sosialisasi, bahan pelatihan, dan instrumen quality assurance untuk evaluasi program.
3. Ketua peneliti dan anggota peneliti melakukan sosialisasi program sekaligus melakukan pengumpulan sumber data primer melalui observasi kegiatan sosialisasi dan wawancara tanya-jawab selama kegiatan sosialisasi berlangsung. Sumber data sekunder adalah studi pustaka terhadap materi sosialisasi dan pelatihan yang disampaikan oleh instruktur dan bimbingan teknis kegiatan sosialisasi program terkait materi penerapan desain pembelajaran PEDATI untuk mengembangkan metode pembelajaran daring asinkron yang mandiri dan kolaboratif.
4. Uji keabsahan data dilakukan dengan teknik triangulasi sumber data primer dan sumber data sekunder serta perpanjangan keikutsertaan informan melalui instrument quality assurance berupa kuesioner evaluasi program sosialisasi (Utama, A. H., 2021)
5. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa untuk mengetahui persepsi guru dan siswa terhadap desain sistem pembelajaran blended dan respon guru dan siswa terhadap penerapan desain pembelajaran PEDATI di sekolah dasar (SD) Kota Banjarmasin, dengan mengambil sampel secara purposive di sekolah dasar (SD) Kecamatan Banjarmasin Tengah. Objek penelitian ini adalah bagaimana penerapan desain pembelajaran PEDATI untuk mengembangkan metode pembelajaran daring asinkron selama masa pandemi Covid-19.
6. Teknik analisis data menggunakan model analisis jalinan Spradley, yang dapat dideskripsikan ke dalam gambar 1 sebagai berikut (Spradley et al., 1980):



Gambar 1. Teknik Analisis Data Kualitatif Model Jalinan Spradley



Gambar 2. Kerangka Kerja Penelitian dan Pengabdian Masyarakat

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan desain pembelajaran PEDATI untuk mengembangkan metode pembelajaran daring asinkron di sekolah dasar (SD) Kecamatan Banjarmasin Tengah. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif-kualitatif, sehingga gambaran umum kerangka kerja kegiatan penelitian dan pengabdian masyarakat ini dapat dideskripsikan ke dalam gambar 2 diatas.

Hasil dan Pembahasan

Proses Pembelajaran merupakan proses penyampaian informasi dan pengalaman belajar siswa untuk menambah pengetahuan dan kemampuan siswa. Pembelajaran daring atau online learning merupakan salah satu model pembelajaran jarak jauh (PJJ) yang telah lama dilaksanakan sejak pertengahan tahun 1960-an di Universitas terbuka Amerika Serikat dan Inggris. Pada masa pandemi Covid-19 penyelenggaraan pembelajaran jarak jauh merupakan suatu kewajiban bagi setiap instansi dan jenjang pendidikan formal di Indonesia. Pada tingkat jenjang pendidikan sekolah dasar (SD), guru dan siswa dituntut agar proses pembelajaran tetap dapat dilaksanakan dengan cara menerapkan pembelajaran jarak jauh dan atau belajar dari rumah secara mandiri dan kolaboratif. Pembelajaran jarak jauh pada masa kini tidak terlepas dari penggunaan teknologi internet, sehingga PJJ juga dapat diartikan sebagai pembelajaran daring atau online learning pada masa kini dan biasanya mempunyai desain sistem pembelajaran blended sinkronus dan sinkronus. Kalk dan Cennamo (2005), menjelaskan desain pembelajaran adalah upaya merencanakan sesuatu secara hati-hati sebelum melakukan pengembangan strategi atau metode pembelajaran.

Desain sistem pembelajaran blended sudah cukup familiar ketimbang desain pembelajaran PEDATI. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kegiatan sosialisasi program, ditemukan data bahwa persepsi guru dan siswa sekolah dasar (SD) di Kota Banjarmasin sangat jarang atau bahkan tidak

pernah menerapkan desain sistem pembelajaran blended, kebanyakan guru dan siswa melaksanakan proses pembelajaran daring dilakukan dengan metode pemberian tugas melalui forum group diskusi, seperti pemanfaatan WhatsApp Group, Google Classroom, dan media sosial lainnya. Berdasarkan kondisi faktual ini, tim peneliti melakukan pengamatan terfokus terhadap metode pembelajaran daring asinkron melalui platform e-learning/learning management system berbasis Google Classroom. Desain pembelajaran PEDATI diperlukan sebagai kerangka acuan suatu metode dan atau prosedur kerja yang akan dijadikan sebagai panduan untuk mengembangkan metode pembelajaran daring asinkron.

Desain pembelajaran PEDATI merupakan singkatan dari **PE**lajari, **DA**lami, **TE**rapkan dan **E**valuasi. Desain pembelajaran PEDATI, terdiri atas empat langkah utama, yaitu:

Merumuskan Capaian Pembelajaran: Capaian pembelajaran adalah pernyataan kinerja yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu proses pembelajaran daring asinkron. Rumusan capaian pembelajaran yang baik, sangat penting, karena capaian pembelajaran akan menjadi dasar dalam menentukan komponen sistem pembelajaran berikutnya, diantaranya adalah bagaimana: a) memilih, menentukan, dan mengorganisasikan materi b) memilih dan menentukan strategi dan metode pembelajaran, c) memilih dan menentukan penilaian/evaluasi hasil belajar, dan d) memonitor dan mengevaluasi keberhasilan suatu proses pembelajaran.

Memetakan dan Mengorganisasikan Materi Pembelajaran: Pemetaan dan pengorganisasian materi pembelajaran adalah upaya menentukan dan mengelompokkan materi pembelajaran ke dalam pokok bahasan, sub-pokok bahasan, dan pokok-pokok materi sesuai dengan capaian dan atau tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya.

Memilih dan Menentukan Aktivitas Pembelajaran: Menentukan aktivitas pembelajaran sinkronus dan atau asinkron. Dalam penelitian ini analisis data terfokus pada pengamatan pembelajaran daring asinkron dengan menggunakan platform Google Classroom. Langkah ini adalah upaya menentukan apakah capaian dan pokok atau sub-pokok bahasan tertentu akan dan dapat dicapai melalui metode pembelajaran daring asinkron. Untuk memilih dan menentukan metode pembelajaran daring asinkron diperlukan suatu kriteria tertentu yang telah disampaikan melalui sosialisasi program dan bimbingan teknis pelatihan. Oleh karena itu, dalam langkah ini disajikan kriteria-kriteria dalam memilih dan memasukkan materi dan atau bahan ajar yang relevan kedalam platform Google Classroom dan sesuai dengan capaian dan atau tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya.

Merancang Aktivitas Pembelajaran: Aktivitas pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah aktivitas pembelajaran asinkron mandiri dan kolaboratif. Metode 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. Aktivitas pembelajaran asinkron mandiri lebih terfokus kepada siswa. Siswa juga dituntut untuk dapat memiliki rasa tanggung jawab yang tinggi dalam kegiatan pembelajarannya. Sedangkan, asinkron kolaboratif merupakan aktivitas belajar yang terjadi secara daring dan melibatkan berbagai media dan sumber belajar yang tepat dan dikemas dalam platform Google Classroom.

Tim peneliti menemukan data selama kegiatan sosialisasi desain pembelajaran PEDATI berlangsung melalui observasi kegiatan dan wawancara tanya-jawab terkait penerapan desain pembelajaran PEDATI untuk mengembangkan metode pembelajaran daring asinkron. Data yang terungkap adalah bahwa respon guru dan siswa terhadap sosialisasi materi desain pembelajaran PEDATI ini mendapatkan respon yang positif, dilihat dari

keefektifan sesi tanya jawab yang mendalam antara instruktur pelatihan dengan guru sekolah dasar (SD) Kota Banjarmasin. Terlihat juga respon siswa di sekolah masing-masing, melalui hasil wawancara dengan beberapa guru selama kegiatan sosialisasi program berlangsung tentang pemanfaatan Google Classroom, menunjukkan data bahwa siswa-siswi di sekolahnya telah terbiasa mengerjakan tugas dan belajar dari apa yang telah diunggah/di share guru di platform Google Classroom.

Analisis data pengamatan terpilih dilakukan dengan cara mengadakan pelatihan pemanfaatan Google Classroom. Materi atau bahan ajar yang telah diunggah/di share oleh guru kedalam platform Google Classroom diberikan bimbingan teknis tentang pengembangan metode pembelajaran daring asinkron melalui optimalisasi fitur-fitur yang ada pada platform Google Classroom selama sesi program pelatihan. Berdasarkan hasil observasi kegiatan pelatihan, dan studi pustaka kelas maya platform Google Classroom guru sekolah dasar (SD) Kota Banjarmasin, terungkap beberapa fakta sebagai berikut: 1) Guru dan siswa memiliki forum diskusi WhatsApp Group untuk mempermudah penyampaian instruksi pembelajaran dan atau pemberian tugas yang mengarahkan kepada pembelajaran daring asinkron mandiri dan kolaboratif melalui platform Google Classroom. 2) Didalam platform kelas maya Google Classroom guru dan siswa memiliki kesepakatan capaian dan atau tujuan akhir pembelajaran yang terangkum dalam forum diskusi/kolom chat komentar Google Classroom. 3) Pengembangan metode pembelajaran daring asinkron dilihat dari beragamnya media pembelajaran digital yang disematkan ke dalam platform Google Classroom dan atau menyematkan hyperlink media dan sumber belajar yang tepat. 4) Pengembangan materi dan bahan ajar berupa media pembelajaran digital dan atau penyematkan hyperlink media dan sumber belajar lainnya yang tepat berisi tentang bermacam opini, argumentasi, deskripsi, eksposisi, rekomendasi, dan fakta yang dikemas secara kolaboratif baik antara guru kepada siswa, siswa kepada guru, dan antar

siswa kepada siswa (Utama, A. H., & Salim, A., 2021).

Setelah materi dan bahan ajar berupa media pembelajaran digital dan hyperlink media dan sumber belajar lainnya yang tepat tersebut diunggah/di share ke dalam platform Google Classroom, maka guru dan siswa dapat merealisasikan desain pembelajaran 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 bermacam opini, argumentasi, deskripsi, eksposisi, rekomendasi, dan fakta yang dikemas secara kolaboratif sesuai dengan capaian dan atau tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan di dalam forum diskusi/kolom chat komentar Google Classroom.
2. **DA**lami: Pada tahap ini, guru menginstruksikan lagi kepada siswa agar kembali membaca dan mempelajari materi yang telah diberikan atau disebut juga dengan mendalami materi. Pada tahap mendalami ini, siswa dapat melakukan aktivitas baik secara mandiri dan kolaboratif melalui forum diskusi dan atau mengakses hyperlink media dan sumber belajar yang telah direkomendasikan oleh guru sebagai bahan pengayaan belajar siswa.
3. **Terapkan:** Pada tahap terapkan ini, guru menginstruksikan kepada siswa untuk mencoba menerapkan apa yang telah dipelajari dengan mengerjakan tugas di rumah berupa lembar portofolio dan atau membuat proyek pekerjaan rumah lainnya yang telah dirancang oleh guru seperti pada contoh yang disematkan di dalam platform Google Classroom. Pada tahap terapkan ini siswa melakukan aktivitas ini secara mandiri dan kolaboratif untuk mengakuisisi pengetahuan dan kemampuan yang telah didapat selama sesi forum diskusi.
4. **Evaluasi:** Pada tahap evaluasi ini, guru menginstruksikan kepada siswa untuk mencoba menerapkan apa yang telah

dipelajari dengan metode pemberian tugas daring yang telah dikembangkan oleh guru berupa quiz/Google Form dan atau mengakses hyperlink media pembelajaran digital dan sumber belajar lainnya seperti: Kahoot dan Quizizz. Tahapan evaluasi merupakan lanjutan dari tahapan terapkan, yaitu dapat berupa pengumpulan tugas mandiri/berkelompok berupa lembar portofolio secara daring dalam bentuk media digital audio, visual, dan audio-visual.

Melalui desain pembelajaran PEDATI, guru dan siswa dapat menyelesaikan aktivitas pembelajaran daring asinkron dengan baik dan tepat sesuai dengan capaian dan atau tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Desain pembelajaran PEDATI sangat membantu guru dalam menyampaikan materi dan bahan ajar kepada siswa selama proses pembelajaran daring/PJJ berlangsung. Hal tersebut disebabkan karena desain pembelajaran PEDATI sangat fleksibel dan cocok untuk diterapkan kedalam metode pembelajaran daring asinkron mandiri dan kolaboratif (Salim & Utama, 2020). Secara garis besar hasil kegiatan penelitian dan pengabdian masyarakat ini dapat dilihat dalam tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Kegiatan Penelitian dan Pengabdian Masyarakat

No	Sosialisasi Program	Uraian Program	Hasil Penelitian
1	Tahapan Pra-Lapangan (Observasi Awal dan Pedoman Wawancara)	Inisiasi sosialisasi program sesuai dengan analisis kondisi dan situasi dimana lembaga mitra memerlukan penyegaran kembali terkait peningkatan kualitas pembelajaran daring/PJJ	1. Persepsi guru dan siswa terkait pembelajaran blended masih rendah 2. Tatap maya atau metode pembelajaran daring sinkron (video conference/live virtual) jarang dilakukan 3. Guru dan siswa selama pembelajaran daring lebih sering menggunakan metode pembelajaran daring asinkron pemberian tugas melalui WhatsApp Group dan Google Classroom
2	Tahapan Selama di Lapangan (Observasi Kegiatan, Wawancara Tanya-Jawab, dan Kuesioner Kepuasan)	1. Penyampaian materi sosialisasi desain pembelajaran PEDATI: PE lajari- DA lami- Terapkan-Evaluasi 2. Bimbingan teknis optimalisasi pemanfaatan fitur-fitur Google Classroom	1. Mendapatkan respon yang positif dilihat dari keefektifan sesi tanya jawab antara instruktur dan peserta pelatihan 2. Kuesioner evaluasi program quality assurance mendapatkan skor 4.7 masuk kategori "Sangat Puas"
3	Tahapan Setelah di Lapangan (Observasi Kegiatan, Wawancara Tanya-Jawab, Kuesioner Kelayakan, dan studi pustaka)	1. Triangulasi sumber data dan perpanjangan keikutsertaan informan/peserta pelatihan 2. Studi pustaka konten ruang kelas maya Google Classroom yang telah dikembangkan dengan metode pembelajaran daring asinkron mandiri dan kolaboratif; terdiri dari beragam media pembelajaran digital (audio, visual, audio-visual) dan hyperlink sumber belajar lainnya yang tepat	1. Mendapatkan respon yang positif untuk program perpanjangan keikutsertaan dilihat dari konten ruang kelas maya Google Classroom yang sudah menerapkan desain pembelajaran PEDATI 2. Kuesioner evaluasi program quality assurance mendapatkan skor 4.0 masuk kategori "Layak" dan sesuai dengan konsep desain pembelajaran PEDATI

Simpulan

Kondisi faktual pembelajaran daring dan atau pembelajaran jarak jauh (PJJ) selama masa pandemi Covid-19 di sekolah dasar (SD) Kota Banjarmasin adalah guru dan siswa jarang menerapkan desain sistem pembelajaran blended, khususnya pada tatap maya atau metode pembelajaran daring sinkron (video conference/live virtual). Guru dan siswa selama pembelajaran daring/PJJ lebih sering menggunakan metode pembelajaran daring asinkron berupa pemberian tugas melalui WhatsApp Group dan Google Classroom. Pengembangan metode pembelajaran daring asinkron; baik secara mandiri dan kolaboratif dilakukan dengan cara mengadakan sosialisasi penerapan desain pembelajaran PEDATI dan mendapatkan respon yang positif dari lembaga mitra, karena sesuai dengan analisis kondisi dan situasi lembaga mitra yang memerlukan penyegaran kembali terkait peningkatan kualitas pembelajaran daring/PJJ di masa pandemi Covid-19. Desain pembelajaran PEDATI diperlukan sebagai kerangka acuan suatu metode dan atau prosedur kerja yang akan dijadikan sebagai panduan untuk mengembangkan konten metode pembelajaran daring asinkron mandiri dan asinkron kolaboratif melalui optimalisasi pemanfaatan fitur-fitur Google Classroom. Kegiatan sosialisasi desain pembelajaran PEDATI dalam mengembangkan metode pembelajaran daring asinkron mendapatkan respon yang positif dari lembaga mitra untuk mengikuti program perpanjangan keikutsertaan dilihat dari keefektifan sesi tanya jawab antara instruktur dan peserta pelatihan dengan kategori “sangat puas”, serta konten ruang kelas maya Google Classroom yang sudah menerapkan desain pembelajaran PEDATI dengan kategori “layak”.

Desain pembelajaran PEDATI sangat fleksibel dan cocok untuk diterapkan ke dalam metode pembelajaran daring asinkron mandiri dan asinkron kolaboratif, karena desain ini memiliki 4 (empat) tahapan dalam merancang sistem pembelajaran daring/PJJ mulai dari: merumuskan capaian pembelajaran, memetakan dan mengorganisasikan materi pembelajaran, memilih dan menentukan aktivitas pembelajaran daring asinkron mandiri dan asinkron kolaboratif, dan merancang aktivitas pembelajaran daring asinkron di

Google Classroom. Realisasi tahapan desain pembelajaran PEDATI di dalam ruang kelas maya Google Classroom adalah: **PE**lajari, **DA**lami, **TE**rapkan, dan **E**valuasi. Tahapan **PE**lajari memuat konten digital yang telah diunggah/di share oleh guru agar siswa mampu mengidentifikasi bermacam opini, argumentasi, deskripsi, eksposisi, rekomendasi, dan fakta yang dikemas secara kolaboratif sesuai dengan capaian dan atau tujuan pembelajaran. Tahapan **DA**lami memuat konten digital yang diperkuat dengan akses hyperlink ke beragam media pembelajaran digital dan sumber belajar lainnya yang tepat direkomendasikan oleh guru, serta siswa belajar mendalami secara mandiri dan kolaboratif melalui forum diskusi. Tahapan **TE**rapkan memuat instruksi guru kepada siswa untuk mencoba menerapkan apa yang telah dipelajari dengan mengerjakan tugas di rumah berupa lembar portofolio dan atau membuat proyek pekerjaan rumah lainnya. Tahapan **E**valuasi memuat instruksi guru kepada siswa untuk mencoba menerapkan apa yang telah dipelajari dengan mengerjakan tugas secara daring berupa: Quiz/Google Form, Kahoot, dan Quizizz, serta mengumpulkan kembali lembar portofolio/proyek pekerjaan rumah siswa secara daring dalam bentuk media digital audio, visual, dan audio-visual.

DAFTAR PUSTAKA

- Aminah, S. (2018). Pengaruh Pembelajaran Matematika Diskrit dengan Blended Learning terhadap Hasil Belajar. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 3(1), 22. <https://doi.org/10.30651/must.v3i1.1456>
- Carey, L. & Dick, W. (2005). *The Systematic Design of Instruction*. Longman; New York, NY.
- Cennamo Katherine & Kalk, D (2005). *Real World Instructional Design*. Canada: Thomson Learning, Inc.
- Chaeruman, U. A., Wibawa, B., & Syahrial, Z. (2020). Development of an instructional system design model as a guideline for lecturers in creating a course using a blended learning

- approach. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 14(14), 164–181. <https://doi.org/10.3991/ijim.v14i14.14411>
- Djamarah Syaiful Bahri, & Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Husnaeni, F., & Setiawati, M. R. (2018). Pengaruh Pupuk Hayati dan Anorganik Terhadap Populasi Azotobacter, Kandungan N, dan Hasil Pakcoy Pada Sistem Nutrient Film Technique. *Jurnal Biodjati*, 3(1), 90-98.
- Jultri, S. (2020). *Desain Pembelajaran Pedati Sebagai Alternatif*. 61–66.
- Mansur, H., & Utama, A. H. (2021). The Evaluation of Appropriate Selection Learning Media at Junior High School. *Indonesian Journal of Instructional Media and Model*, 3(1), 17. <https://doi.org/10.32585/ijimm.v3i1.1401>
- Rafiudin, R., Mansur, H., Mastur, M., Utama, A. H., & Satrio, A. (2021). Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Elektronik (E-Book) di SMKN 1 Banjarmasin. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 9. <https://doi.org/10.20527/btjpm.v3i1.1803>
- Salim, A., & Utama, A. H. (2020). Evaluasi Sumatif Ketepatan Pemilihan Media Pembelajaran Tepat Guna di Sekolah Dasar (SD) Se-Kota Banjarmasin. *Penelitian Tindakan Dan Pendidikan*, 6(2), 71–78. <https://rumahjurnal.net/ptp/article/download/886/561>
- Sells, B. B., & Richey, R. (1994). *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Spradley, L. W., Stalnaker, J. F., & Ratliff, A. W. (1980). Computation of Three-Dimensional Viscous Flows with the Navier-Stokes Equations. *AIAA Paper*. <https://doi.org/10.2514/6.1980-1348>.
- Utama, A. H. (2021). Model Desain Penyelenggaraan Pendidikan Inklusif. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(3).
- Utama, A. H. (2021). The Implementation Curriculum 13 (K-13) in Teacher's Ability to Develop Learning Media at Distance Learning. *Indonesian Journal of Instructional Media and Model*, 3(2), 56-65.
- Utama, A. H., & Salim, A. (2021). Program Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Video Pembelajaran. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 1(2), 73-82.
- Utama, A. H., Mansur, H., Rini, S., & Satrio, A. (2021). Pelatihan E-learning Google Classroom Bagi Kelompok Kerja Kepala Sekolah Dasar (K3SD) Kecamatan Banjarmasin Utara. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(4), 415-424.