

**ANALISIS PEMBELAJARAN SECARA SINKRON DAN ASIKRON PADA  
PEMBELAJARAN DIGITAL**

*Analysis of Synchronous and Asynchronous Learning in Digital Learning*

**Haekal Febriansyah Ramadhan<sup>\*</sup>, Muhammad Yahya<sup>(2)</sup>, Abdul Muis Mappalotteng<sup>(3)</sup>**

<sup>(1)</sup>Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Pascasarjana Universitas Negeri Makassar

<sup>(2)</sup> Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Pascasarjana Universitas Negeri Makassar

<sup>(3)</sup> Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Pascasarjana Universitas Negeri Makassar

**ABSTRACT**

*The purpose of this study is to collect, process, and describe data regarding (1) The level of effectiveness of synchronous and asynchronous learning on postgraduate students during the digital learning era (2) The level of satisfaction of postgraduate students with synchronous and asynchronous learning during the digital learning era (3) Combination of synchronous and asynchronous learning in one course according to postgraduate students. The type of research conducted is descriptive qualitative research. The population of this study were postgraduate students from Makassar State University and the University of Indonesia with probability sampling technique using simple random sampling method. The results of this study indicate that the average value of the effectiveness of synchronous learning for postgraduate students is 4 out of 5 and asynchronous learning is 3.70 out of 5 while the average value of postgraduate student satisfaction for synchronous learning is 3.94 out of 5 and for asynchronous learning is 3.76 out of 5, and all interview respondents agreed that synchronous and asynchronous learning can be combined in one course.*

**Keywords:** *Synchronous Learning, Asynchronous Learning, Effectiveness, Satisfaction*

**ABSTRAK**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengumpulkan, mengolah, serta mendeskripsikan data mengenai (1) Tingkat keefektifan pembelajaran sinkron dan asinkron terhadap mahasiswa pascasarjana pada masa pembelajaran digital (2) Tingkat kepuasan mahasiswa pascasarjana terhadap pembelajaran sinkron dan asinkron pada masa pembelajaran digital (3) Pemaduan pembelajaran sinkron dan asinkron pada satu mata kuliah menurut mahasiswa pascasarjana. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian deskriptif kualitatif. Adapun populasi penelitian ini adalah mahasiswa pascasarjana dari Universitas Negeri Makassar dan Universitas Indonesia dengan teknik pengambilan sampel probability sampling dengan metode simple random sampling untuk angket dan purposive sampling untuk wawancara. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata keefektifan pembelajaran sinkron terhadap mahasiswa pascasarjana adalah 4 dari 5 dan pembelajaran asinkron sebesar 3,70 dari 5 sedangkan nilai rata-rata kepuasan mahasiswa pascasarjana untuk pembelajaran sinkron adalah 3,94 dari 5 dan untuk pembelajaran asinkron adalah 3,76 dari 5, serta semua responden wawancara setuju bahwa pembelajaran sinkron dan asinkron dapat dipadukan dalam satu mata kuliah.

**Kata Kunci:** Pembelajaran Sinkron, Pembelajaran Asinkron, Keefektifan, Kepuasan

## LATAR BELAKANG

Salah satu hal yang paling berpengaruh secara global saat ini adalah sebuah penyakit yang dapat menjangkiti seseorang dengan mudah tanpa orang tersebut menyadarinya. Penyakit ini bernama Coronavirus atau COVID-19. Menurut berita dari detikHealth (Azizah, 2020), orang pertama yang tertular penyakit ini adalah seseorang berusia 55 tahun yang berasal dari Hubei, China.

Salah satu dampak terbesar karena Corona dapat terasa pada bidang pendidikan di seluruh dunia. Karena diharuskannya pembatasan jumlah tatap muka untuk masyarakat, pendidikan pun tidak boleh diadakan secara tatap muka. Oleh karena itu, pendidikan pun akhirnya diadakan secara daring. Hal ini membawa banyak masalah di awal pelaksanaannya karena belajar mengajar secara daring belum pernah dilakukan secara luas dan banyak siswa maupun guru yang tidak siap dengan perubahan ini. Saat ini, pembelajaran yang paling sering dilakukan adalah belajar mengajar dengan menggunakan aplikasi konferensi video daring agar siswa dan pengajar dapat berinteraksi secara langsung.

Pembelajaran digital ini juga membawa dampak baik bagi pendidikan karena hal ini memaksa seluruh masyarakat di dunia untuk berkembang mengikuti jaman karena banyak sekali baik pelajar maupun pengajar yang masih tidak familiar dengan menggunakan komputer untuk melakukan pembelajaran. Pembelajaran daring juga membuat pendidikan menjadi semakin terjangkau bagi orang-orang yang memiliki tempat tinggal yang jauh dari kota karena pelajar dan pengajar tidak harus berada pada satu tempat yang sama.

Menurut Arlington Public Schools di Amerika (Duran, 2020), pembelajaran secara digital terbagi menjadi dua macam, yaitu pembelajaran secara sinkron dimana tipe pembelajaran digital ini adalah pembelajaran yang dilakukan secara daring secara dua arah dan interaktif yang terjadi secara langsung dengan seorang guru di kelas virtual, dan pembelajaran secara asinkron dimana tipe pembelajaran ini adalah pembelajaran secara daring yang dilakukan dengan cara pemberian materi dalam bentuk file dan pemberian tugas untuk penilaian pemahaman materi yang telah diberikan.

Pada tahun 2019, jumlah mahasiswa sarjana di Indonesia adalah 6.904.202 orang sedangkan jumlah mahasiswa program pascasarjana di Indonesia adalah 309.235 orang (Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi, 2019). Hal ini menggambarkan

bahwa hanya sedikit mahasiswa sarjana yang melanjutkan pendidikannya ke jenjang pascasarjana. Salah satu hal yang menyebabkan hal ini adalah banyaknya yang memilih bekerja daripada melanjutkan studinya. Tidak sedikit pula mahasiswa program pascasarjana saat ini yang bekerja sementara melanjutkan studinya. Karena banyaknya mahasiswa program pascasarjana yang bekerja, waktu untuk belajar pun menjadi berkurang.

Hasil observasi yang telah dilakukan adalah masih seringnya dilakukan pembelajaran sinkron untuk mahasiswa pascasarjana. Hal ini menyebabkan banyak mahasiswa pascasarjana yang sulit menghadiri perkuliahan karena tidak memiliki waktu yang luasa untuk melakukan pembelajaran karena memiliki pekerjaan. Hal lain yang dapat menyebabkan hal ini adalah dosen yang berhalangan hadir pada jadwal yang telah ditetapkan dan akan menggantik perkuliahan ke jadwal lain di minggu yang sama. Pergantian jadwal ini akan menyebabkan mahasiswa pascasarjana yang bekerja menjadi lebih kesulitan untuk menghadiri perkuliahan.

Solusi yang mumpuni untuk menyelesaikan masalah ini adalah dengan melaksanakan pembelajaran asinkron karena salah satu keunggulan dari pembelajaran asinkron adalah fleksibilitas waktu yang diberikan kepada baik dosen maupun mahasiswanya. Pembelajaran asinkron juga membuat mahasiswa yang tidak memiliki sinyal yang stabil lebih mudah untuk mengikuti pembelajaran. Beberapa kendala dari penerapan pembelajaran asinkron untuk mahasiswa pascasarjana adalah dosen akan merasa bahwa pembelajaran menjadi tidak efektif karena tidak adanya interaksi secara langsung. Hal ini dikarenakan belum terbiasanya dosen dalam menjalani pembelajaran secara tidak langsung. Mahasiswa juga menjadi lebih rentan untuk meniru tugas dari temannya.

Oleh karena itu, diadakanlah penelitian ini yang diharapkan dapat mengetahui pandangan mahasiswa pascasarjana mengenai bagaimana keefektifan dan kepuasan dari pembelajaran sinkron dan asinkron serta penggabungan pembelajaran sinkron dan asinkron pada satu mata kuliah agar dosen dapat mempertimbangkan penerapan pembelajaran asinkron selama pembelajaran digital.

## METODE PENELITIAN

### 3.1. Pendekatan Penelitian

Penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Menurut Hikmawati (2018), penelitian deksriptif adalah penelitian yang dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi mengenai status suatu gejala yang ada, yaitu keadaan gejala menurut apa adanya oada saat penelitian dilakukan tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

### 3.2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang dilakukan adalah studi kasus dimana akan diteliti mengenai bagaimana tingkat keefektifan dan kepuasan yang dirasakan mahasiswa pascasarjana terhadap pembelajaran sinkron dan asinkron serta pendapat mengenai penggabungan pembelajaran sinkron dan asinkron pada satu mata kuliah. Populasi penelitian ini adalah mahasiswa pascasarjana jurusan PTK kelas A 2020 di Universitas Negeri Makassar sebanyak 24 orang dan mahasiswa pascasarjana jurusan Teknik Elektro peminatan Keamanan Siber dan Internet Masa Depan 2020 di Universitas Indonesia sebanyak 10 orang. Teknik sampling yang digunakan pada penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu pada angket, teknik yang digunakan adalah random sampling pada kedua jurusan dengan total 15 orang, sedangkan pada wawancara menggunakan teknik purposive sampling dimana orang-orang yang dipilih harus mewakili mahasiswa yang bekerja dan tidak bekerja dengan total 5 orang.

### 3.3. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang dipergunakan dalam penelitian ini berupa angket atau kuesioner yang dibuat sendiri oleh peneliti. Angket yang digunakan untuk mengumpulkan data sehubungan dengan penelitian yakni menyangkut tingkat kepuasan dan tingkat keefektifan kedua jenis pembelajaran terhadap mahasiswa pascasarjana dengan mengajukan beberapa pertanyaan secara tertulis dan dijawab oleh responden sesuai petunjuk yang diberikan. Lembar wawancara yang digunakan akan berisikan tentang pernyataan yang membahas tentang pendapat dan pengalaman yang dirasakan oleh responden saat menjalani pembelajaran sinkron dan pembelajaran asinkron.

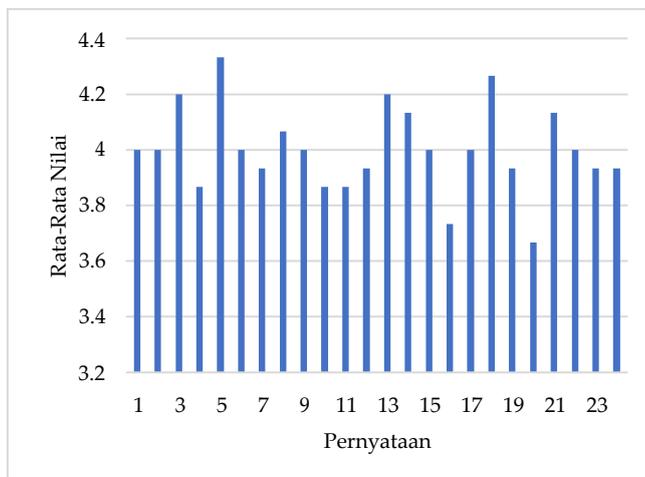
### 3.4. Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif. Nilai dari masing-masing predikat adalah 5 untuk "Sangat Setuju" / "Sangat Puas", 4 untuk "Setuju" / "Puas", 3 untuk "Netral", 2 untuk "Tidak Setuju" / "Tidak Puas", dan 1 untuk "Sangat Tidak Setuju" / "Sangat Tidak Puas". Nilai tersebut akan diakumulasi dan dirata-ratakan untuk setiap responden dan akan ditarik kesimpulan berdasarkan rata-rata nilai tersebut. Jarak nilai rata-rata untuk kesimpulan keefektifan dan kepuasan kedua pembelajaran adalah 1,00 - 1,80 untuk "Sangat Rendah", 1,81 - 2,60 untuk "Rendah", 2,61 - 3,40 untuk "Netral", 3,41 - 4,20 untuk "Tinggi", dan 4,21 - 5,00 untuk "Sangat Tinggi".

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1. Hasil Penelitian

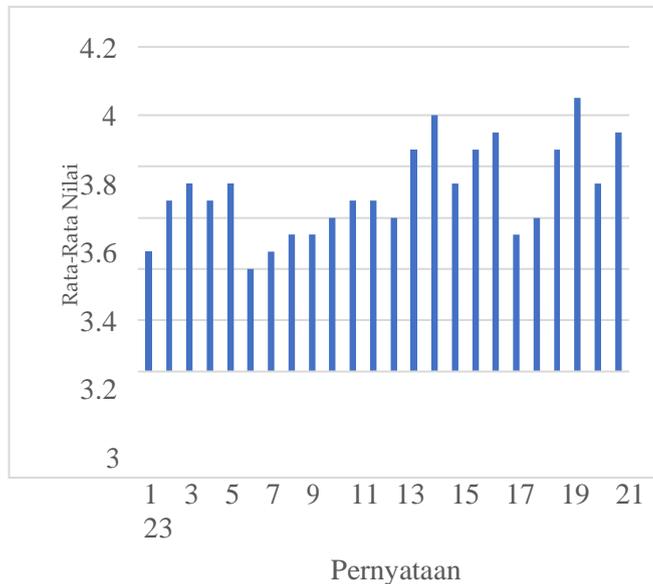
Hasil angket yang didapatkan dari 15 responden untuk keefektifan dan kepuasan pembelajaran sinkron dan asinkron adalah sebagai berikut:



**Gambar 1.** Rata-rata Hasil Angket Keefektifan Pembelajaran Sinkron

Gambar diatas memperlihatkan rata-rata nilai pada angket untuk setiap pernyataan mengenai keefektifan pembelajaran sinkron yang diberikan oleh responden. Nilai rata-rata paling rendah adalah pada pernyataan 20 dengan nilai 3,67. Isi dari pernyataan 20 adalah "Pembelajaran selalu dilakukan tepat waktu". Sedangkan untuk nilai rata-rata paling tinggi pada angket ini adalah pada pernyataan 5 dengan nilai 4,33. Isi dari pernyataan 5 adalah "Pembelajaran sinkron memiliki fitur dan fungsi penting yang Saya

butuhkan”. Nilai rata-rata keseluruhan pernyataan untuk keefektifan pembelajaran sinkron adalah 4. Maka dengan itu, tingkat keefektifan pembelajaran sinkron tinggi karena masuk skala nilai 3,40 hingga 4,20.



**Gambar 2.** Rata-rata Hasil Angket Keefektifan Pembelajaran Asinkron

Gambar diatas memperlihatkan rata-rata nilai pada angket untuk setiap pernyataan mengenai keefektifan pembelajaran asinkron yang diberikan oleh responden. Nilai rata-rata paling rendah adalah pada pernyataan 6 dengan nilai 3,4. Isi dari pernyataan 6 adalah “Pembelajaran asinkron memudahkan Saya berinteraksi dengan dosen dan teman kelas”. Sedangkan untuk nilai rata-rata paling tinggi pada angket ini adalah pada pernyataan 22 dengan nilai 4,07. Isi dari pernyataan 22 adalah “Dosen selalu memberikan batas waktu untuk mengumpulkan tugas”. Nilai rata-rata keseluruhan pernyataan untuk keefektifan pembelajaran asinkron adalah 3,70. Maka dengan itu, tingkat keefektifan pembelajaran asinkron tinggi karena masuk skala nilai 3,40 hingga 4,20.

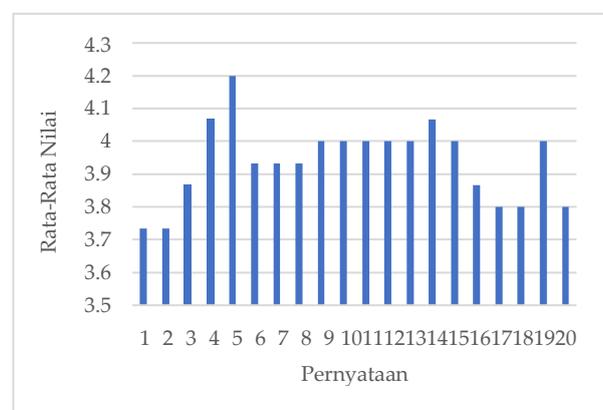
Hasil wawancara dari 5 responden untuk keefektifan kedua pembelajaran adalah:

- a) Mutu Pembelajaran: Pembelajaran sinkron lebih efektif daripada pembelajaran asinkron karena mudahnya untuk berinteraksi dengan dosen serta teman kelas membuat pembelajaran menjadi lebih mudah untuk dijalankan. Untuk poin feedback dosen dan pencarian pengetahuan, semua responden setuju bahwa kedua pembelajaran

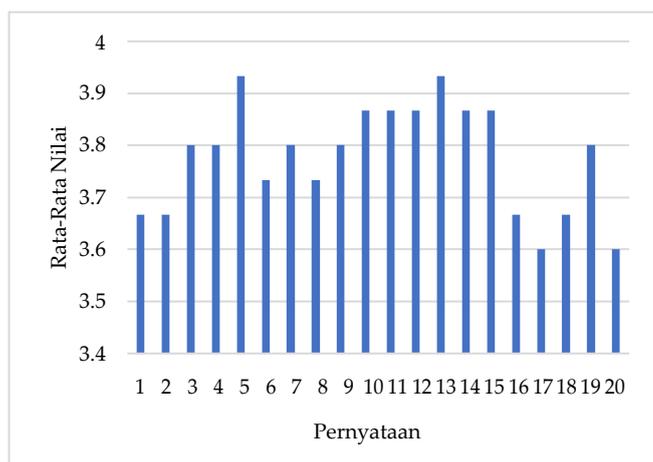
sudah efektif pada poin-poin tersebut.

- b) Kesesuaian Tingkat Materi: Materi pada kedua pembelajaran sudah sesuai dengan tingkatan mahasiswa pascasarjana. Salah satu responden menyatakan bahwa materi kedua pembelajaran masih sulit untuk dipahami dengan sendirinya, mahasiswa harus mencari informasi dari sumber lain untuk memenuhi kebutuhan pembelajarannya. Untuk keinteraktifan pembelajaran, semua responden setuju bahwa pembelajaran sinkron lebih baik dari pembelajaran asinkron karena mahasiswa lebih bisa untuk terlibat dalam pembelajaran karena bisa berinteraksi secara langsung.
- c) Reward Pembelajaran: Semua responden setuju bahwa terdapat reward yang diberikan oleh dosen baik berupa nilai tambahan maupun motivasi. Salah satu responden menyatakan bahwa untuk nilai tambahan, pembelajaran sinkron lebih baik dari pembelajaran asinkron karena salah satu faktor yang bisa digunakan untuk penambahan nilai adalah keaktifan mahasiswa saat pembelajaran.
- d) Waktu Pembelajaran: Semua responden setuju bahwa pembelajaran asinkron memiliki waktu yang lebih fleksibel dari pembelajaran sinkron karena biasanya baik dosen maupun mahasiswa pascasarjana memiliki kesibukan lain selain perkuliahan yang menyebabkan sulitnya untuk mengikuti pembelajaran tepat waktu. Waktu pengerjaan tugas pada pembelajaran sinkron juga dinilai kurang cukup untuk mahasiswa karena kurang bisanya mahasiswa dalam mengeksplorasi informasi-informasi tambahan untuk melengkapi tugas.

**Gambar 3.** Rata-rata Hasil Angket Kepuasan Pembelajaran Sinkron



Gambar diatas memperlihatkan rata-rata nilai pada angket untuk setiap pernyataan mengenai kepuasan pembelajaran sinkron yang diberikan oleh responden. Nilai rata-rata paling rendah adalah pada pernyataan 1 dan 2 dengan nilai 3,73 dari 5. Isi dari pernyataan 1 adalah “Saya puas dengan informasi mata kuliah (RPS) yang diberikan” dan pernyataan 2 adalah “Saya puas dengan struktur materi yang diberikan”. Sedangkan untuk nilai rata-rata paling tinggi pada angket ini adalah pada pernyataan 5 dengan nilai 4,2 dari 5. Isi dari pernyataan 5 adalah “Saya puas dengan keragaman strategi pembelajaran (perkuliahan, diskusi kelompok, belajar mandiri)”. Nilai rata-rata keseluruhan pernyataan untuk kepuasan pembelajaran sinkron adalah 3,94. Maka dengan itu, tingkat kepuasan pembelajaran sinkron tinggi karena masuk skala nilai 3,40 hingga 4,20.



**Gambar 4.** Rata-rata Hasil Angket Kepuasan Pembelajaran Asinkron

Gambar diatas memperlihatkan rata-rata nilai pada angket untuk setiap pernyataan mengenai kepuasan pembelajaran asinkron yang diberikan oleh responden. Nilai rata-rata paling rendah adalah pada pernyataan 17 dan 20 dengan nilai 3,6 dari 5. Isi dari pernyataan 17 adalah “Saya puas dengan aksesibilitas media pembelajaran sinkron/asinkron selama perkuliahan” dan isi dari pernyataan 20 adalah “Saya puas dengan kesesuaian media pembelajaran sinkron/asinkron”. Sedangkan untuk nilai rata-rata paling tinggi pada angket ini adalah pada pernyataan 5 dan 13 dengan nilai 3,93 dari 5. Isi dari pernyataan 5 adalah “Saya puas dengan keragaman strategi pembelajaran (perkuliahan, diskusi kelompok, belajar mandiri)” dan isi dari pernyataan 13 adalah “Saya puas dengan kemampuan dosen dalam menggunakan media pembelajaran asinkron”. Nilai rata-rata

keseluruhan pernyataan untuk kepuasan pembelajaran sinkron adalah 3,76. Maka dengan itu, tingkat kepuasan pembelajaran asinkron tinggi karena masuk skala nilai 3,40 hingga 4,20.

Hasil wawancara dari 5 responden untuk kepuasan kedua pembelajaran adalah:

- Bahan Pembelajaran:** Semua responden puas dengan RPS, struktur materi, konten materi, dan tampilan materi yang mereka pernah dapatkan. Untuk keragaman strategi pembelajaran dan metode evaluasi, jawaban dari responden beragam. Responden yang menyatakan puas mengatakan bahwa strategi pembelajaran yang didapatkan sudah beragam dan membuat mahasiswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran serta untuk metode evaluasi yang didapatkan sudah sesuai dengan materi yang pernah didapatkan. Responden yang menyatakan kurang puas mengatakan bahwa strategi pembelajaran yang didapatkan masih kurang beragam karena masih banyaknya pembelajaran dengan sistem mendengarkan materi serta untuk metode evaluasi, ada beberapa dosen yang tidak memberikan metode evaluasi sama sekali sehingga mahasiswa tidak bisa mengetahui kemampuannya dalam mata kuliah tersebut.
- Pengajar:** Semua responden puas dengan penyampaian materi dosen, sikap dosen selama pembelajaran, kemudahan dosen untuk dihubungi, serta tugas yang diberikan untuk dosen. Untuk poin manajemen waktu, semua responden puas kecuali satu orang dimana responden mengatakan bahwa beberapa dosen masih terlambat untuk memulai pembelajaran sinkron karena memiliki kesibukan lain.
- Media Pembelajaran:** Semua responden puas dengan penggunaan media pembelajaran, interaksi dosen dan media pembelajaran, serta kesesuaian media pembelajaran. Untuk poin aksesibilitas media pembelajaran, pada pembelajaran sinkron, banyak responden yang menyatakan kurang puas karena mahasiswa diharuskan untuk memiliki sinyal yang stabil untuk mengikuti pembelajaran secara konsisten.

Penggabungan antara pembelajaran sinkron dan asinkron menurut 5 responden wawancara bisa dilakukan karena keuntungan dari kedua

pembelajaran bisa diterapkan secara bersamaan seperti pembelajaran yang interaktif untuk pembelajaran sinkron dan pembelajaran dengan waktu yang fleksibel untuk pembelajaran asinkron sehingga mata kuliah tersebut masih bisa dijalankan dengan baik serta manajemen waktu untuk dosen dan mahasiswa juga semakin mudah. Tapi, untuk menjalankan penggabungan kedua pembelajaran ini, dosen harus melihat beberapa poin penting seperti kebutuhan dan pemahaman dari mahasiswanya dan isi dari materi yang ingin dibawakan.

#### 4.2. Pembahasan Penelitian

##### a) Keefektifan Pembelajaran Sinkron dan Asinkron untuk Mahasiswa Pascasarjana

Hasil yang didapatkan dari angket yang telah dilakukan memperlihatkan bahwa masing-masing pembelajaran memiliki tingkat keefektifan yang cukup tinggi dengan beberapa kelemahannya masing-masing. Nilai rata-rata pada angket menyatakan bahwa pernyataan dengan nilai terendah pada pembelajaran sinkron adalah ketepatan waktu dalam memulai pembelajaran. Hal ini sudah sesuai dengan teori kekurangan dari pembelajaran sinkron dimana salah satunya adalah waktu yang tidak fleksibel. Hal ini memang sangat sulit untuk dihindari oleh pembelajaran sinkron karena dosen juga memiliki kesibukan selain pembelajaran dengan responden. Pernyataan dengan nilai rata-rata paling tinggi adalah pembelajaran sinkron memiliki fitur dan fungsi yang dibutuhkan. Hal ini menyatakan bahwa pembelajaran secara tatap muka masih sangat dibutuhkan oleh mahasiswa pascasarjana.

Pernyataan untuk pembelajaran asinkron dengan nilai rata-rata terendah adalah pembelajaran asinkron memudahkan untuk berinteraksi dengan teman kelas. Hal ini sesuai dengan teori kelemahan pembelajaran asinkron dimana salah satunya adalah sulitnya untuk melakukan interaksi dengan dosen dan teman kelas. Hal ini terjadi karena pada pembelajaran asinkron, interaksi dengan teman kelas hanya bisa dilakukan melalui media sosial. Interaksi ini sangat membatasi mahasiswa pascasarjana untuk belajar dan mengerjakan tugas. Pernyataan dengan nilai rata-rata tertinggi adalah dosen selalu memberikan batas waktu untuk pengumpulan tugas. Hal ini dikarenakan salah

satu cara untuk mengetahui bahwa mahasiswa tersebut belajar adalah dengan cara memberikan tugas.

Wawancara yang dilakukan terdiri dari empat poin utama yaitu mutu pembelajaran, tingkat pembelajaran, reward pembelajaran, dan waktu pembelajaran. Untuk mutu pembelajaran, semua responden setuju bahwa pembelajaran sinkron lebih efektif dari pembelajaran asinkron karena mahasiswa lebih mudah untuk berinteraksi dengan dosen dan teman kelas. Untuk tingkat pembelajaran, kedua pembelajaran sama-sama memiliki tingkat pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan mahasiswa pascasarjana. Untuk reward pembelajaran, semua responden setuju bahwa terdapat reward pada kedua pembelajaran, tetapi pembelajaran sinkron lebih efektif karena lebih mudah untuk mendapat reward. Untuk waktu pembelajaran, semua setuju bahwa pembelajaran asinkron lebih efektif dari pembelajaran sinkron karena waktu yang lebih efektif dalam pembelajaran dan batas waktu untuk tugas.

##### b) Kepuasan Pembelajaran Sinkron dan Asinkron untuk Mahasiswa Pascasarjana

Hasil yang didapatkan dari angket yang telah dilakukan memperlihatkan bahwa masing-masing pembelajaran memiliki tingkat kepuasan yang cukup tinggi dengan beberapa kelemahannya masing-masing. Nilai rata-rata pada angket menyatakan bahwa pernyataan dengan nilai terendah pada pembelajaran sinkron adalah kepuasan terhadap RPS dan struktur materi. Hal ini berarti bahwa masih harusnya dikembangkan RPS dan struktur materi saat pembelajaran sinkron diterapkan. Pernyataan dengan nilai rata-rata paling tinggi adalah kepuasan terhadap keragaman strategi pembelajaran. Hal ini dikarenakan pembelajaran sinkron memiliki strategi pembelajaran yang fleksibel dan tidak terpaku hanya dengan mendengarkan materi atau mengerjakan tugas saja.

Pernyataan pembelajaran asinkron dengan nilai rata-rata terendah adalah kepuasan terhadap aksesibilitas dan kesesuaian media pembelajaran asinkron. Ketidakpuasan terhadap aksesibilitas media pembelajaran asinkron dapat disebabkan oleh media yang masih kurang user friendly yang dapat menyebabkan mahasiswa untuk kebingungan dalam menggunakannya sedangkan ketidakpuasan terhadap

kesesuaian media pembelajaran dapat disebabkan oleh materi yang dibawakan tidak seharusnya dibawakan dengan pembelajaran asinkron. Pernyataan dengan nilai rata-rata tertinggi adalah kepuasan terhadap keragaman strategi pembelajaran dan kemampuan dosen dalam menggunakan media pembelajaran. Kepuasan terhadap keragaman strategi pembelajaran disebabkan oleh pemberian tugas yang tidak monoton sedangkan kepuasan terhadap kemampuan dosen dalam menggunakan media pembelajaran menyatakan keahlian dosen sudah mumpuni untuk menggunakan media pembelajaran.

Wawancara yang dilakukan terdiri dari tiga poin utama, yaitu bahan pembelajaran, pengajar, dan media pembelajaran. Untuk bahan pembelajaran, semua responden puas dengan kedua pembelajaran serta pada keragaman strategi pembelajaran dan metode evaluasi memiliki ketimpangan ke pembelajaran sinkron karena memiliki strategi pembelajaran yang lebih beragam dan metode evaluasi yang lebih baik. Untuk pengajar, semua responden puas dengan semua poin pertanyaan kecuali pada manajemen waktu dimana salah satu dosen mengatakan bahwa beberapa dosen masih terlambat dalam memulai pembelajaran. Untuk media pembelajaran, semua responden puas dengan semua poin kecuali pada aksesibilitas media pembelajaran dimana pembelajaran sinkron mengharuskan mahasiswa untuk memiliki sinyal yang stabil.

#### c) Penggabungan Pembelajaran Sinkron dan Asinkron untuk Mahasiswa Pascasarjana

Hasil wawancara dari 5 responden menyatakan bahwa penggabungan pembelajaran sinkron dan asinkron untuk satu mata kuliah bisa dilakukan karena keuntungan dari kedua pembelajaran bisa diterapkan secara bersamaan seperti pembelajaran yang interaktif untuk pembelajaran sinkron dan pembelajaran dengan waktu yang fleksibel untuk pembelajaran asinkron sehingga mata kuliah tersebut masih bisa dijalankan dengan baik serta manajemen waktu untuk dosen dan mahasiswa juga semakin mudah. Tapi, untuk menjalankan penggabungan kedua pembelajaran ini, dosen harus melihat beberapa poin penting seperti kebutuhan dan pemahaman dari mahasiswanya dan isi dari materi yang ingin dibawakan.

Hasil dari angket juga mendukung hasil wawancara yang telah dilakukan karena kelemahan-kelemahan yang terdapat pada pembelajaran sinkron dapat ditutupi oleh pembelajaran asinkron, begitu pula sebaliknya. Penerapan yang sebaiknya dilakukan dalam pemaduan pembelajaran sinkron dan asinkron adalah pembelajaran sinkron menjadi pembelajaran dasar dan pembelajaran asinkron menjadi pembelajaran cadangan ketika pengajar berhalangan untuk menghadiri perkuliahan.

Hasil yang didapatkan membuktikan bahwa kedua pembelajaran ini harus dijalankan bersamaan pada satu mata kuliah. Hal ini sejalan dengan teori dimana kedua pembelajaran tidak bisa diterapkan secara terpisah untuk satu mata kuliah karena tidak sesuai dengan tujuan utama dari pembelajaran digital karena salah satu kelebihan utama dari pembelajaran digital adalah pembelajaran bisa dilakukan kapan saja dan dimana saja. Menerapkan pembelajaran sinkron saja akan mengurangi fleksibilitas pelajar dan pengajar dalam mengikuti pembelajaran dan menerapkan pembelajaran asinkron saja akan mengurangi interaksi secara langsung yang dilakukan oleh pengajar dan pelajar. Oleh karena itu, kedua pembelajaran ini harus diterapkan secara bersamaan pada satu mata kuliah.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang diuraikan sebelumnya, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Pembelajaran sinkron dan pembelajaran asinkron memiliki tingkat keefektifan tinggi pada hasil angket dengan nilai 4 dari 5 untuk keefektifan pembelajaran sinkron dan 3,70 dari 5 untuk keefektifan pembelajaran asinkron serta telah dikonfirmasi dengan hasil wawancara.
2. Pembelajaran sinkron dan pembelajaran asinkron memiliki tingkat keefektifan yang tinggi pada hasil angket dengan nilai 3,94 dari 5 untuk kepuasan pembelajaran sinkron dan 3,76 dari 5 untuk kepuasan pembelajaran asinkron serta telah dikonfirmasi dengan hasil wawancara.
3. Penggabungan pembelajaran sinkron dan pembelajaran asinkron dapat dilakukan untuk satu mata kuliah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, K. N. (2020, Mei 6). *Dugaan Kasus Pertama Virus Corona di China Terdeteksi pada November 2019*. Retrieved from detikHealth: <https://health.detik.com/berita-detikhealth/d-5004285/dugaan-kasus-pertama-virus-corona-di-china-terdeteksi-pada-november-2019>. (diakses 20 November 2021).
- Baber, H. (2021). Modelling the acceptance of e-learning during the pandemic of. *The International Journal of Management Education* 19.
- Bower, M., Dalgarno, B., Kennedy, G. E., Lee, M. J., & Kenney, J. (2015). Design and implementation factors in blended synchronous learning. *Computers & Education*, 1-17.
- Chance, M. (1979). *Learning and Behaviour*. Wadsworth Publishing Company.
- Cidral, W., Aparicio, M., & Oliveira, T. (2020). Students' long-term orientation role in e-learning success: A Brazilian study. *Heliyon*.
- Dirmansyah, Y. (2005). *Analisis Tingkat Kepuasan Siswa dalam Mempelajari Akuntansi*. Semarang.
- Domjan, M. (2010). *The Principles of Learning and Behavior*. Wadsworth.
- Duran, F. (2020). *Synchronous vs. Asynchronous Instruction*. Retrieved from Arlington Public Schools: <https://www.apsva.us/school-year-2020-21/synchronous-vs-asynchronous-instruction/>. (diakses 18 November 2021).
- Eysenck, M., & Keane, M. (2010). *Cognitive Psychology a Student's Handbook*. Psychology Press.
- Fadli, d. R. (2021, Juni 11). *Begini Kronologi Lengkap Virus Corona Masuk Indonesia*. Retrieved from halodoc: <https://www.halodoc.com/artikel/kronologi-lengkap-virus-corona-masuk-indonesia>. (diakses 18 November 2021).
- Fontaine, G., & Cossette, S. (2021). A theory-based adaptive E-learning program aimed at increasing intentions. *Nurse Education Today*.
- Gallistel, C. (2008). Learning and representation. *Learning theory and behavior. Vol. 1 of Learning and memory: A comprehensive reference, 4 vols. (J. Byrne Editor)*, 227-242.
- Gay, L., & Diehl, P. (1992). *Research Methods for Business and Management*. New York: Macmillan Publishing Company.
- Hikmawati, F. (2018). *Metodologi Penelitian*. Depok: Rajawali Pers.
- Houwer, J. D., Barnes-Holmes, D., & Moors, A. (2013). What is learning? On the nature and merits of a functional. *Psychonomic Society*.
- Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi. (2019, Desember). *Statistik Pendidikan Tinggi 2019*. Retrieved November 15, 2021, from Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi: <https://pddikti.kemdikbud.go.id/asset/data/publikasi/Statistik%20Pendidikan%20Tinggi%20Indonesia%202019.pdf>. (diakses 21 November 2021).
- Kim, D., Yoon, M., Jo, I.-H., & Branch, R. M. (2018). Learning analytics to support self-regulated learning in. *Computers & Education* 127, 233-251.
- Lachman, S. J. (1997). Learning is a Process: Toward an Improved Definition of Learning. *The Journal of Psychology*, 477-480.
- Pane, d. M. (2021, Agustus 6). *Virus Corona*. Retrieved from alodokter: <https://www.alodokter.com/virus-corona>. (diakses 20 Agustus 2021).
- Riani, P. (2016). Efektivitas Portal Berita Online Sebagai Sumber Informasi Dosen dan Pegawai Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang. Palembang.
- Shetu, S. F., Rahman, M., Ahmed, A., Mahin, M. F., Akib, A. U., & Saifuzzaman, M. (2021). Impactful e-learning framework: A new hybrid form of education. *Current Research in Behavioral Sciences*, 2666-51.