e-ISSN 2580-4766
p-ISSN 2443-3918

Jurnal Membaca
Bahasa & Sastra Indonesia

IMPLEMENTASI MODEL CIPP (*CONTEXT, INPUT, PROCESS, DAN PRODUCT*) SEBAGAI EVALUASI PEMBELAJARAN *ONLINE*

M. Yanuardi Zain, Endry Boeriswati, Fathiaty Murtadho
Lingustik Terapan, Pascasarjana, Universitas Negeri
Jakartayanuardi_9906922014@mhs.unj.ac.id, endry.boeriswati@unj.ac.id,
fathiaty.murtadho@unj.ac.id

ABSTRAK

Pandemi Covid-19 telah berdampak di berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk aspek pendidikan. Selama masa pandemi, proses pembelajaran tatap muka di kelas ditutup hingga batas waktu yang tidak ditentukan karena itu, agar proses pembelajaran terus berjalan, maka kegiatan pembelajaran di lakukan secara *online*. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pembelajaran *online* yang dilaksanakan oleh satuan pendidikan dan peserta didik dengan menggunakan model evaluasi *Context, Input, Process, Product* (CIPP). Penelitian ini menggunakan metode deskriptif serta pengumpulan data yang dilakukan secara kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa program pembelajaran *online* dilihat dari segi konteks dilatarbelakangi oleh adanya sarana dan prasarana yang lengkap. *Input* pembelajaran *online* sangat tinggi karena pendidik dan peserta didik mempunyai karakteristik saling berkesinambungan, seperti halnya peserta didik memiliki potensi untuk berkembang dan pendidik memiliki keterampilan dalam membimbing, serta sarana dan prasarana penunjang program pembelajaran *online* yang telah lengkap. Proses pembelajaran *online* telah terlaksana sangat tinggi dikarenakan ada beberapa pendidik yang mengajarkan mata pelajaran tertentu belum melaksanakan pembelajaran *online*. Produk pembelajaran *online* dapat meningkatkan hasil akhir peserta didik.

Kata kunci: Implementasi, Model CIPP, Pembelajaran *Online*.

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Pembelajaran *online* saat ini harus sejalan antara guru, peserta didik, dan orang tua murid. Namun, ada banyak problematika pada praktiknya. Dari sisi guru, masih banyak guru yang kurang memahami penggunaan IT dan guru-guru harus lebih berkreasi dalam menyusun RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), sumber pembelajaran, sampai aplikasi yang digunakan selama proses pembelajaran *online* berlangsung. Ada beberapa yang mengajar dengan mengambil video dari *website*, serta guru yang kesulitan dalam mengelola kegiatan pembelajaran. Padahal Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan sudah menerangkan dalam edarannya tidak membebani peserta didik dalam capaian kurikulum. Dari sisi orang tua, banyak yang tidak bisa mendampingi proses belajar dari rumah serta tidak bisa mengontrol penggunaan gawai setelah pembelajaran di rumah berlangsung. Sedangkan dari sisi peserta didik, kurangnya minat dalam kegiatan belajar secara daring, mudah bosan

e-ISSN 2580-4766
p-ISSN 2443-3918

belajar, dan rendahnya interaksi dalam kegiatan pembelajaran daring yang serba terbatas waktunya. Hal-hal ini menjadi polemik tersendiri dalam kegiatan pembelajaran daring, baik peserta didik tingkat dasar sampai tingkat menengah.

Pembelajaran pada masa pandemi, dilaksanakan dengan cara daring atau dalam jaringan atau *online* dengan pendampingan orang tua. Pembelajaran *online* adalah pemanfaatan jaringan internet dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran *online* diharapkan peserta didik dapat memiliki pengalaman belajar yang optimal. Interaksi yang dapat dilakukan bisa dengan menggunakan berbagai macam aplikasi, misalnya *google meet, google classroom, whatsapp group, zoom meeting* dan yang lainnya. Pembelajaran *online* dengan menggunakan media dan aplikasi secara digital ini masih belum diketahui secara pasti bagaimana hasil proses pembelajarannya. Namun, sejauh ini untuk menunjang berjalannya Pembelajaran Daring, penggunaan jenis aplikasi tersebut menjadi pilihan alternatif.

Kegiatan belajar mengajar biasa dilaksanakan di sekolah, namun karena adanya wabah Covid-19, kegiatan belajar mengajar mau tidak mau harus dilaksanakan di rumah. Oleh sebab itu, perlu adanya upaya yang dilakukan untuk mengevaluasi pembelajaran jarak jauh yang selama ini guru-guru lakukan. Kegiatan pembelajaran yang biasanya tatap muka juga menjadi masalah tersendiri karena pembiasaan-pembiasaan yang dilakukan oleh peserta didik secara tatap muka, sekarang menggunakan aplikasi video *teleconference*. Hal ini dinilai kurang efektif dalam pelaksanaannya karena dari guru masih belum ada kesiapan dalam mengajar dan membuat media pembelajaran daring yang mudah dipahami oleh peserta didik.

Pelaksanaan pembelajaran *online* yang dilakukan pada tiap level pendidikan baik pendidikan dasar, pendidikan menengah, pendidikan atas atau setara dan Perguruan tinggi di masa pandemi Covid-19. Hal ini sejalan dengan program pendidikan *online* bagi semua warga negara Indonesia agar memperoleh hak dan kewajibannya untuk belajar walaupun tidak tatap muka secara langsung. Program ini sejalan dengan Undang-undang Sisdiknas Tahun 2003 Pasal 31 yang menerangkan bahwa pendidikan *online* dapat terlaksana di semua jalur, jenjang, dan jenis pendidikan serta bermanfaat bagi masyarakat yang tidak memungkinkan mengikuti pembelajaran secara langsung atau tatap muka. Pembelajaran *online* yang dilaksanakan di sekolah saat ini dinilai masih banyak yang perlu di evaluasi karena kegiatan pembelajaran belum efektif dan maksimal. Perlu adanya evaluasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran walaupun secara *online*

Perlunya evaluasi dalam pembelajaran, agar pelaksanaan pembelajaran seperti program pembelajaran, serta penggunaan TIK dalam KBM *online* oleh guru dapat terlaksana secara optimal ke depannya. Kemudian, evaluasi pembelajaran diperlukan untuk mengukur hasil belajar siswa dan meminimalisir adanya sikap tidak jujur siswa dalam pengerjaan tugas selama pembelajaran *online*.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian evaluasi, dengan metode deskriptif, serta Pengumpulan data yang dilakukan secara kualitatif. Moleong (2011) menerangkan bahwa penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian, misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan secara

e-ISSN 2580-4766
p-ISSN 2443-3918

Jurnal Membaca
Bahasa & Sastra Indonesia

holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasan, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan memanfaatkan berbagai metode alamiah. A. Muri Yusuf dalam Ambiyar dan Muharika (2014), yang menyatakan bahwa penelitian kualitatif dapat dimanfaatkan saat ingin melihat dan memaparkan suatu keadaan atau objek dalam konteksnya, menemukan makna (meaning) atau pemahaman yang mendalam tentang suatu masalah yang dihadapi, yang tampak dalam bentuk data kualitatif, baik berupa gambar, kata, maupun ke-jadian serta dalam "natural setting".

Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan pada kondisi alamiah, sumber data primer, dan teknik Pengumpulan data lebih banyak pada observasi berperan serta (*participant observation*), wawancara mendalam (*in dept interview*) dan dokumentasi. Menurut Sugiyono (2013), metode dasar yang digunakan pada penelitian kualitatif adalah dengan mengumpulkan informasi dalam bentuk partisipasi langsung, wawancara secara mendalam, dan tinjauan dokumentasi.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif analisis, analisis ini dilakukan dengan mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi sejak awal kegiatan penelitian sampai akhir penelitian secara sistematis, ringkas dan sederhana. Langkah-langkah yang digunakan dalam menganalisis data menggunakan *interactive model* dari Miles dan Huberman dalam Sugi-yono (2013), analisis model ini memiliki tiga komponen, meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Teknik triangulasi di gunakan untuk melakukan pengujian keabsahan data, triangulasi merupakan teknik pemeriksaan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu (Musfah, 2016). Untuk mengecek dan membandingkan informasi hasil observasi dengan wawancara maupun data tertulis terkait implementasi model CIPP (*Context, Input, Process, dan Product*) sebagai evaluasi pembelajaran *online*. Melalu teknik ini diharapkan tergambarkah data yang diperoleh yang dilakukan dengan cara *cross check* data antara data dokumentasi, hasil wawancara dengan data hasil observasi (pengamatan secara langsung) di lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Evaluasi *Context* pada Pelaksanaan Pembelajaran *online*

1. Gambaran lingkungan

Berdasarkan hasil penelitian di atas, menunjukkan gambaran lingkungan di sebuah lembaga pendidikan baik tingkat dasar sampai dengan menengah terhadap pembelajaran *online*. Pembelajaran *online* mulai dilakukan sejak bulan maret 2020 ini, pembelajaran *online* ini lakukan karena berada pada suatu kondisi yang memaksa untuk siswa dilarang datang ke sekolah. Hal itu dikarenakan semakin meluasnya dampak penyebaran pandemi Covid-19. Oleh karena itu lembaga pendidikan dalam kegiatan pembelajaran *online* juga mempunyai sarana dan prasarana yang memadai untuk melakukan pembelajaran jarah jauh atau belajar dari rumah.

Adapun lingkungan pendidikan adalah berbagai faktor yang berpengaruh terhadap pendidikan atau berbagai lingkungan tempat berlangsungnya proses pendidikan. Faktor-faktor sekolah yang mempengaruhi belajar mencakup, metode mengajar, kurikulum, relasi pendidik dan peserta didik, relasi peserta didik dan peserta didik, disiplin sekolah, alat

e-ISSN 2580-4766
p-ISSN 2443-3918

pengajaran dan waktu sekolah (Bhakti, 2017).

Dengan demikian penulis menyimpulkan bahwa gambaran lingkungan yang baik untuk pendidikan itu terdiri dari 7 faktor menurut Slameto dalam Bhakti (2017) yang telah disebutkan di atas. Semakin baik dalam memilih keputusan untuk faktor tersebut maka akan mendapatkan hasil belajar yang baik juga untuk peserta didik. Oleh karena itu pembelajaran *online* dapat menjadi pilihan yang tepat sebagai pilihan untuk membantu pendidik maupun peserta didik dalam mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan. Karena pembelajaran *online* merupakan metode mengajar yang cukup efektif dan efisien, kurikulum dapat bersinergi juga dengan dilakukan melalui sistem *online* bahkan pendidik pun tidak perlu bersusah payah untuk membuat analisis butir soal, karena di sistem *online* telah tersedia itu, *online* juga dapat menciptakan relasi yang baik bagi pendidik dan peserta didik, ataupun sebaliknya, *online* juga dapat menjadi alat pengajaran yang tepat di masa yang sekarang ini dan *online* juga dapat berpengaruh pada waktu sekolah, karena *online* mampu mempersingkat waktu pembelajaran dan membuat biaya studi lebih ekonomis.

2. Latar belakang dan tujuan

Eivaluasi konteks dalam penelitian ini untuk menggambarkan dan merinci lingkungan, kebutuhan yang tidak terpenuhi, populasi dan sampel yang dilayani, dan tujuan program. Sehingga, evaluasi konteks di arahkan pada gambaran lingkungan sekolah, tujuan program *online* dan latar belakang diselenggaranya *online*, (Astanu dan Sowiyah, 2015).

Berdasarkan hasil penelitian dengan Kepala Sekolah, Operator Sekolah Wakil Kepala Bidang Kurikulum bahwa latar belakang atau alasan menyelenggarakan pembelajaran *online* ialah: Pertama, karena salah satu sekolah berstandar nasional. Kedua, karena telah dilakukan sebelumnya peserta didik dalam mengumpul tugas menggunakan laptop seperti via e-mail dan lain-lain. Ketiga, karena semakin berkembangnya teknologi masa kini, untuk mengantisipasi supaya peserta didik tidak terbelakang dalam masalah perkembangan teknologi, untuk itu stakeholder menerapkan sistem pembelajaran yang berbasis ilmu dan teknologi, yang dapat disebut *online*. Keempat, karena anjuran pemerintah untuk melaksanakan pembelajaran jarak jauh atau belajar dari rumah. Kelima, karena penyebaran wabah virus Covid-19 ini semakin meluas bahkan sudah memasuki semua provinsi yang ada di Indonesia. Berdasarkan hasil penelitian latar belakang konteks pembelajaran *online* didapat tingkat evaluasi yang sangat tinggi dan sangat dapat melaksanakan pengelolaan *online*.

Sedangkan tujuan diselenggarakannya *online* ialah: Pertama, menggunakan teknologi yang telah ada, karena teknologi dapat mempermudah banyak hal termasuk dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Kedua, mempermudah pendidik memberikan materi, karena di dalam pembelajaran *online* terdapat modul pendidik dan mempermudah peserta didik juga mengetahui materi yang akan dipelajari pada semester tersebut. Ketiga, untuk mengurangi *paper* atau bisa disebut *zero paper* walaupun sangat sulit untuk mencapai itu. Keempat, agar peserta didik dan pendidik lebih interaktif dalam proses pembelajaran. Kelima, agar dapat berdampak baik bagi hasil dan faktor lainnya seperti melihat integrasi yang baik yang telah dilakukan saat ujian PNS, PPG dan

e-ISSN 2580-4766
p-ISSN 2443-3918

lainnya. Keenam, agar dapat memutus rantai penyebaran virus Covid-19 dengan cara tetap di rumah saja dan melakukan *fhysical distance* jika sedang berada di luar rumah. Tingkat evaluasi tujuan pengelolaan dalam evaluasi pembelajaran *online* in didapat hasil sangat tinggi yaitu sangat mendukung dalam pelaksanaan *online*.

Pengetahuan dan pembelajaran merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan. Hakikat dari pembelajaran itu ialah untuk memperoleh pengetahuan dan untuk memperoleh hal-hal tersebut dapat dilakukan dengan berbagai cara. Seperti halnya dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi yang kini telah berkembang sedemikian pesatnya seiring dengan perkembangan zaman dan telah merambah ke berbagai aspek kehidupan manusia. Dengan adanya hal tersebut dapat mengubah pikiran manusia serta mengubah cara kerja dan cara hidupnya. Demikian juga, pendidikan tidak terlepas dari pengaruh teknologi. Kejadian ini dapat diidentifikasi sebagai kemajuan ilmu pengetahuan teknologi, informasi dan komunikasi. Oleh karena itu dalam dunia pendidikan berdasarkan fakta yang telah ada, telah ditemukan upaya untuk memajukan dunia pendidikan dengan menciptakan/memperkenalkan sistem pembelajaran yang efektif dan efisien bagi pendidik dan peserta didik yang berupa pembelajaran jarak jauh dengan mempergunakan media elektronik yang dikenal dengan istilah *online*.

Dengan demikian dapat dilihat bahwa Kepala Sekolah dan warga sekolah telah berupaya meningkatkan pendidikan sesuai dengan kemajuan pesat yang ada didunia ini dalam lingkup ilmu pengetahuan teknologi, informasi dan komunikasi. Dan fakta yang ada bahwa *online* merupakan jawaban untuk pembelajaran berbasis teknologi, informasi dan komunikasi. Telah banyak lembaga pendidikan yang mencoba menerapkan/memperkenalkan *online* di sekolahnya dan dapat mencapai tujuan pendidikan secara efektif dan efisien.

Namun pelaksanaan pembelajaran dengan sistem *online* ini dilaksanakan tanpa adanya Standar Operasional Prosedur (SOP) yang jelas. Hanya saja pelaksanaan program pembelajaran *online* ini dilakukan hanya bersifat insidentil atau seketika. Akan tetapi demikian pelaksanaan pembelajaran *online* tetap dapat berjalan seperti yang diharapkan. Walaupun tanpa adanya SOP dalam pelaksanaan pembelajaran *online*. Dari banyak penjelasan di atas maka penulis mengambil sebuah kesimpulan yang mencakup semuanya. Simpulan tersebut adalah bahwa "evaluasi konteks pembelajaran *online* dengan model CIPP ini sangat mendukung agar program ini dapat terlaksana sebagaimana yang diharapkan.

Evaluasi *Input* pada Pelaksanaan Pembelajaran *online*

1. Karakteristik pendidik dan peserta didik

Berdasarkan hasil penelitian dengan kepala sekolah dan diperkuat dari penelitian yang penulis lakukan kepada pendidik dan peserta didik bahwa karakteristik yang dimiliki peserta didik dan pendidik itu sangat baik, mereka mendukung dengan terselenggaranya pembelajaran *online*, jarang ditemukannya keluhan dari peserta didik maupun pendidik, terlebih mereka berharap pembelajaran *online* selalu dapat mendukung kegiatan pembelajaran. Evaluasi *input* dalam pembelajaran *online* pada sisi karakteristik pendidik mempunyai persentase sebesar 82,5%, artinya pendidik sangat mendukung

e-ISSN 2580-4766
p-ISSN 2443-3918

adanya pembelajaran *online* ini. Sedangkan peserta didik mendapat Hasil penelitian yang sangat mendukung juga karena mempunyai persentase efektif sebesar 82,5%.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 BAB XI Pasal 39 Ayat 2, Pendidik merupakan tenaga profesional yang bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, melakukan pembimbing dan pelatihan, serta melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat terutama bagi pendidik.

Adapun karakteristik yang dibutuhkan pendidik adalah mandiri atau mampu berdiri sendiri, Bertanggung jawab, berani berkorban, memiliki keterampilan dalam membimbing serta mampu bersosialisasi dan berkomunikasi dengan baik dan menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 BAB I Pasal 1 Ayat 4, Peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang dan jenis pendidikan tertentu. Peserta didik juga merupakan orang yang terlibat dalam proses atau kegiatan pendidikan yang bertujuan untuk mendewasakan dan memberikan keterampilan, pengetahuan dan nila-nilai sikap di dalam masyarakat. Sehingga karakteristik peserta didik ialah: Pertama, Peserta didik adalah subjek, pribadi yang memiliki kebebasan dalam mewujudkan sesuatu guna mencapai kedewasaan. Kedua, peserta didik memiliki ketergantungan kepada pendidik. Ketiga, peserta didik memiliki potensi untuk berkembang. Keempat, peserta didik memiliki kemampuan dan niat. Kelima, peserta didik harus menghormati pendidik.

Dengan demikian dapat dilihat bahwa karakteristik antara pendidik dan peserta didik saling berkesinambungan, seperti halnya peserta didik memiliki potensi untuk berkembang dan pendidik memiliki keterampilan dalam membimbing. Untuk itu pendidik harus memiliki keterampilan yang baik dalam membimbing dan dapat berinteraksi dengan baik kepada peserta didik yang mampu berkembang. Pada kegiatan pembelajaran *online* inilah interaksi yang baik dapat terjadi karena peserta didik diberi kebebasan untuk melakukan apa yang ia inginkan dan dapat bertanya di sistem pembelajaran *online* tersebut, karena telah disediakan semacam chating atau sejenisnya. Sebenarnya dalam hal apapun pendidik dan peserta didik harus mampu bekerja sama agar dapat menciptakan kekeluargaan yang baik sehingga dapat terciptanya pembelajaran yang baik dan mendapatkan peningkatan pada saat hasil akhir.

2. Ketersediaan sarana dan prasarana

Dari hasil penelitian didapat evaluasi *input* pembelajaran *online* ketersediaan sarana dan prasarana sangat tinggi dengan persentase evaluasi sebesar 87,5%. Ketersediaan sarana dan prasarana yang diungkapkan Kepala Sekolah dan Wakil Kepala Bidang Sarana dan Prasarana sangat memadai, stakeholder saling mendukung satu sama lain dalam pencapaian keberhasilan pembelajaran *online*, contohnya saja seperti peserta didik yang sangat mengusahakan membawa laptop/*notebook* atau *handphone* setiap hari pada saat dibutuhkan agar dapat mendukung pembelajaran *online* itu terlaksana. Sekolah hanya menyediakan sarana dan prasarana lainnya seperti, *wifi werless*, LCD *Smart* dan *Speaker* semuanya tersedia di laboratorium komputer. Jadi tidak akan dikhawatirkan jika mereka sulit mengakses hanya saja kembali pada jaringan yang digunakannya, jika terdapat gang-

guan atau lainnya yang tidak dapat diperkirakan. Namun, tidak terdapat ruang laboratorium komputer khusus sebagai ruang untuk melakukan pembelajaran dengan sistem pembelajaran *online*, pihak sekolah tidak khawatir apabila terdapat 2-3 kelas atau lebih bersamaan untuk menggunakan laboratorium komputer, maka dari itu pihak sekolah menyediakan mengantisipasi dengan *Wifi Werless*, LCD *Smart* dan *Speaker* di ruang laboratorium komputer masing-masing dan peserta didik tinggal mengaksesnya di rumah setiap hari melalui *mobile handphone* atau *laptop/notebook* untuk mendukung kegiatan pembelajaran *online* tersebut berlangsung.

3. Hasil penganggaran dana pembelajaran *online*

Berdasarkan hasil penelitian di atas bahwa penganggaran dana untuk pembelajaran *online* cukup besar namun hanya investasi diawalinya saja, ketika sistem pembelajaran *online* telah berhasil dan buat pembiayaan selanjutnya tidak terlalu mengeluarkan dana yang begitu besar. Dan dibantu juga dengan dana yang diberikan oleh pemerintah yang disebut dengan dana BOS, jadi dana yang dikeluarkan oleh pihak sekolah tidak terlalu besar karena telah dibantu oleh dana BOS. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 BAB XIII Pasal 46 Ayat 1 bahwa pendanaan pendidikan menjadi tanggung jawab bersama antara Pemerintah, pemerintah daerah dan masyarakat.

Banyak pertimbangan dalam menerapkan pembelajaran *online* bagi setiap lembaga pendidikan, karena permasalahan utama ialah anggaran dana. Infrastruktur pendukung pembelajaran *online* belum memadai di seluruh wilayah Indonesia, seperti yang disampaikan oleh Sekretaris Jenderal Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet Indonesia (APJII) Sapto Anggoro menyebutkan layanan telekomunikasi baru tersedia 28% di wilayah Indonesia. Maka harus adanya dana bantuan dari Pemerintah yang dikhususkan untuk pengadaan infrastruktur pembelajaran *online* di SMA dan Sederajat, karena selama ini dana bantuan yang ada yaitu program BOS (Bantuan Operasional Sekolah) harus sesuai petunjuk teknis penggunaan dana BOS yang diatur oleh Permendikbud, maka pada operasionalnya penggunaan bantuan tersebut terlebih dahulu terserap untuk menutupi kebutuhan bidang-bidang lain dibandingkan untuk infrastruktur pembelajaran *online*. Terlebih ditambah adanya Peraturan Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) Nomor: 0034/P/BSNP/XII/2015 tentang Prosedur Operasional Standar Penyelenggaraan Ujian Nasional Berbasis Komputer (UNBK), maka sangat dibutuhkan sekali infrastruktur pembelajaran *online* yang baik di masing-masing sekolah agar UNBK dapat berjalan dengan lancar. Dengan demikian penganggaran dana pembelajaran *online* harus didukung oleh dana dari pemerintah seperti dana BOS, sebab dana yang dibutuhkan cukup besar, dengan adanya dana BOS dapat terbantu agar pembelajaran *online* tetap berjalan.

Pembelajaran *online* pada akhirnya dapat menghemat biaya pelatihan, akan tetapi memerlukan investasi yang sangat besar pada permulaannya. Sarana dan prasarana yang harus tersedia akan memakan banyak biaya. Dari segi infrastruktur, bila yang kita butuhkan dari sistem pembelajaran *online* adalah sebatas aplikasi tutorial yang cukup kita *install* per PC, kita hanya perlu komputer yang *stand alone*. Sebaliknya bila sistem yang kita inginkan benar-

e-ISSN 2580-4766
p-ISSN 2443-3918

benar punya akses kapan saja dan dimana saja, maka kita butuh infrastruktur internet, baik *werless* maupun tidak. Sarana dan prasarana yang harus dipersiapkan untuk menunjang pembelajaran *online* ialah komputer/laptop/*notebook,* internet, *software* penunjang, *hardware* penunjang dan tenaga ahli.

Dengan demikian dapat dilihat bahwa sarana dan prasarana sekolah dalam pembelajaran *online* telah melengkapi semua sarana dan prasarana yang dapat menunjang terselenggaranya pembelajaran *online*, seperti halnya *handphone* yang dapat dibawa setiap hari oleh peserta didik, *Wifi Portable, Speaker* dan LCD *Smart* tersedia di setiap ruangan laboratorium komputer. Jadi tidak ada alasan jika pembelajaran *online* tidak dapat diakses dengan baik hanya saja jika ada gangguan dari jaringannya, karena memang jaringan tersebut sudah di *setting* dari setiap operatornya, kita hanya menjalankannya saja.

Eivaluasi masukan ditujukan pada karakteristik pendidik dan peserta didik, serta ketersediaan sarana dan prasarana yang mendukung terselenggaranya pembelajaran *online* di satuan pendidikan (Permatasari, Eillianawati, dan Hardyanto, 2019). Sehingga dari ulasan di atas dapat disimpulkan bahwa evaluasi *input* dalam pembelajaran *online* dilihat dari karakteristik antara pendidik dan peserta didik saling berkesinambungan, seperti halnya peserta didik memiliki potensi untuk berkembang dan pendidik memiliki keterampilan dalam membimbing serta sarana dan prasarana penunjang program pembelajaran *online* yang telah lengkap.

Evaluasi *Process* pada Pelaksanaan Pembelajaran *online*

1. Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran *online* dibuat oleh masing-masing guru mata pelajaran. Materi pelajaran yang dibuat oleh guru dibuat dalam bentuk *soft copy* atau dalam bentuk *file.* Seluruh pendidik diharuskan membuat materi pembelajaran *online*. Setiap pendidik membuat materi yang akan disampaikan kepada peserta didik. Namun ada beberapa pendidik yang belum membuat materi pembelajaran *online*. Hal ini dikarenakan mata pelajaran yang diampuh oleh guru tersebut berhubungan dengan gerakan dan karya siswa. Seperti halnya penjaskes, prakarya dan seni budaya. Sedangkan mata pelajaran selain 3 itu telah membuat materi pembelajaran *online*.

2. Proses Pembelajaran

Proses perencanaan dalam pelaksanaan pembelajaran *online* ini diawali dengan tahap rapat kepada seluruh dewan guru dan staf tata usaha dalam rangka sosialisasi tentang pembelajaran *online*. Dalam perencanaan ini didapatkan hasil bahwa dewan guru dan tata usaha siap untuk melaksanakan pengelolaan pembelajaran *online* ini. Tahap selanjutnya setelah dilakukan rapat dengan dewan guru dan tata usaha, dilaksanakan tahap sosialisasi bagaimana pelaksanaan pembelajaran *online* tersebut. Setelah dilakukan tahap sosialisasi dengan dewan guru dan tata usaha. Maka selanjutnya dilakukan sosialisasi dengan peserta didik untuk bersama melaksanakan pengelolaan pembelajaran *online* ini, (Rohman, Eirmawati, Farlina dan Syabaniah, 2018).

Berdasarkan hasil penelitian bahwa proses pembelajaran *online* itu jauh menyenangkan dibandingkan dengan media konvensional, memudahkan bagi pendidik menyampaikan materi dan bagi peserta didik mudah dipahami pelajarannya, dan berdampak baik juga pada nilai akhir pe-

e-ISSN 2580-4766
p-ISSN 2443-3918

Jurnal Membaca
Bahasa & Sastra Indonesia

serta didik. Proses pembelajaran *online* tidak dapat disamakan dengan pembelajaran konvensional yang hanya menggunakan metode tatap muka. Proses pembelajaran *online* adalah perpaduan antara metode tatap muka dengan metode *online* / via internet dan berbagai pengembangan teknologi informasi lainnya. Metode pembelajaran tradisional saat ini memerlukan sebuah perubahan dalam kaitannya dengan proses adaptif dan mempersiapkan para peserta didik agar siap menjadi *knowledge workers*, dimana ilmu pengetahuan menjadi faktor yang sangat penting, (Jaya dan Ndeot, 2019).

Berdasarkan penelitian UNEiSCO dan *world bank* bahwa pada negara berkembang sangat diperlukan adanya perubahan pendekatan dan paradigma pembelajaran. Jika tidak demikian, negara berkembang tidak akan mampu bersaing di era ekonomi yang berlandaskan ilmu pengetahuan (*knowledge economic era*). Dengan demikian pembelajaran *online* pada era sekarang ini sangat dibutuhkan, karena proses dan hasilnya menjanjikan. Selain pembelajaran *online* itu mempermudah, peserta didik juga tidak mudah bosan untuk terus mengulang-ngulang materinya. Bahkan mereka bisa terus belajar pada materi selanjutnya. Dan bagi pendidik jika ada pembaruan pada materi tersebut, pendidik tidak perlu membuat ulang, pendidik hanya perlu menambahkan pada materi yang telah dimasukkan ke modul pendidik yang telah disediakan oleh sistem pembelajaran *online* tersebut, (Hanum, 2013).

Pelaksanaan pembelajaran *online* dari segi proses telah terlaksana dengan tingkat evaluasi sangat tinggi dengan persentase sebesar 83,33%. Hal ini belum dapat menjadi 100% dikarenakan ada beberapa pendidik yang mengajarkan mata pelajaran tertentu belum melaksanakan pembelajaran *online*. Mata pelajaran tersebut adalah mata pelajaran Penjaskes dan mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan serta mata pelajaran seni budaya. Hal ini dikarenakan untuk mata pelajaran Penjaskes berhubungan langsung dengan gerak tubuh dan permainan. Sedangkan mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan berhubungan langsung dengan karya dan kewirausahaan yang dilakukan oleh siswa. Hal yang sama jika dilihat dari mata pelajaran seni budaya yaitu mata pelajaran ini berbicara dengan hasil seni dari siswa yang berhubungan dengan budaya.

Evaluasi *Product* pada Pelaksanaan Pembelajaran *online*

1. Hasil pembelajaran *online*

Berdasarkan hasil penelitian yang diberikan ke beberapa pendidik dan peserta didik pendidik bahwa hasil pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran *online* itu dapat meningkatkan hasil akhir peserta didik dilihat dari aspek kognitif, adaptif dan psikomotorik. Tingkat evaluasi produk pembelajaran *online* di sekolah didapat 80% untuk peningkatan hasil belajar baik pengetahuan, keterampilan maupun sikap sosial dan 87,5% untuk peningkatan kualitas pembelajaran. Jika dirata-ratakan hasil evaluasi ini didapat sebesar 83,75% yang berarti pelaksanaan produk pembelajaran *online* sangat tinggi. Hasil belajar didefinisikan sebagai "suatu proses terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan sikap dan keterampilan". Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, sikap kurang

e-ISSN 2580-4766
p-ISSN 2443-3918

sopan menjadi sopan dan sebagainya. Dengan demikian pembelajaran merupakan proses belajar yang menghasilkan perubahan perilaku karena adanya perubahan pengetahuan, keterampilan dan sikap secara positif.

Menetapkan bahwa hasil belajar telah tercapai apabila telah terpenuhi dua indikator berikut, yaitu: Pertama, daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individual maupun kelompok. Kedua, perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran/instruksional khusus telah dicapai oleh peserta didik baik secara individu maupun kelompok. Hasil merupakan sesuatu yang telah dicapai oleh peserta didik, yaitu dari perubahan tingkah laku, pemikiran dan keterampilan yang diperoleh peserta didik dari faktor-faktor di sekolah yang mempengaruhi proses pembelajaran. Dengan demikian hasil pembelajaran *online* meningkat karena keberhasilan dalam menentukan media dalam menunjang proses pembelajaran, oleh karena itu pembelajaran *online* merupakan media yang baik untuk diterapkan dalam dunia pendidikan, (Eilyas, 2018).

2. Interaksi pembelajaran *online*

Dari hasil Observasi yang telah penulis lakukan, bahwa saat pembelajaran berlangsung interaksi yang baik itu terjalin dari peserta didik dengan pendidik, mereka sangat menikmati pelajaran yang diberikan oleh pendidik, peserta didik pun aktif dalam bertanya tidak ada kesulitan dalam memahami pelajaran, dan di dalam pembelajaran *online* pun ada *server chatting*, jadi bagi peserta didik yang memiliki privasi dapat ditanyakan melalui *chatting* tersebut. Hal ini terdapat pengecualian kepada peserta didik yang mempunyai kendala pada kehadirannya. Maksudnya kendala kehadiran di sini adalah peserta didik yang jarang mengikuti proses kegiatan belajar mengajar dalam pembelajaran *online*. Hal ini dikarenakan masih terdapat siswa yang belum aktif dalam mengikuti proses pembelajaran ini. Oleh karena inilah persentase interaksi pembelajaran *online* ini tidak dapat mencapai 1001%

Keberhasilan pembelajaran *online* ditunjang adanya interaksi maksimal antara pendidik dan peserta didik, antar peserta didik dan berbagai fasilitas pembelajaran, antar peserta didik dan peserta didik lainnya, serta adanya pola pembelajaran aktif dalam interaksi tersebut. Dengan demikian interaksi yang baik antara stakeholder akan berdampak positif pada pembelajaran *online*. Oleh karena itu, interaksi yang baik harus dapat tercipta pada setiap lembaga pendidikan agar mendapatkan *feedback* yang positif, (Hadisi dan Muna, 2015).

3. Keefektifan pembelajaran *online*

Dilihat dari hasil observasi yang dilakukan oleh penulis dan diperkuat dari hasil wawancara yang dilakukan ke pendidik dan peserta didik bahwa pembelajaran *online* berlangsung baik. Dari peserta didik mereka sangat menikmati, hampir tidak ada keluhan dari mereka dan bagi pendidik lebih efektif menggunakan pembelajaran *online* dibandingkan sistem konvensional yang sebelumnya. Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi akan berjalan efektif jika peran pendidik dalam pembelajaran adalah sebagai fasilitator pembelajaran atau memberikan kemudahan peserta didik untuk belajar bukan hanya sebagai pemberi informasi. Proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi merupakan bimbingan dari pendidik untuk memfasilitasi peserta didik yang

e-ISSN 2580-4766
p-ISSN 2443-3918

Jurnal Membaca
Bahasa & Sastra Indonesia

efektif, (Jaya dan Ndeot, 2019).

Pembelajaran yang efektif dapat dikatakan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi secara optimal dalam proses pembelajarannya sebagai alat bantu. Salah satu pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran adalah dengan memanfaatkan pembelajaran *online*. Selain itu, Pemerintah juga mendukung pembelajaran *online* dengan mengeluarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 68 Tahun 2014 tentang Peran Guru Teknologi Informasi dan Komunikasi dan Guru Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi dalam Implementasi Kurikulum 2013.

Dengan demikian peran pendidik sangat penting dalam menciptakan keefektifan pelaksanaan pembelajaran *online*. Karena dalam pembelajaran *online* yang paling berperan ialah pendidik dan peserta didik walaupun ada pihak pendukung lainnya, dan harus mampu menciptakan keharmonisan dalam pelaksanaan pembelajaran *online* agar dapat mempermudah komunikasi sehingga pelajaran yang di berikan oleh pendidik dapat mudah dipahami dan pembelajaran *online* juga termasuk media yang paling efektif yang dapat diterapkan dalam dunia pendidikan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan evaluasi pembelajaran *online* dengan menggunakan model CIPP yang telah dijabarkan di atas, maka didapat simpulan secara umum yaitu pembelajaran *online* berjalan dengan sangat tinggi dengan persentase rata-rata sebesar 80,625%, simpulan secara khusus sebagai berikut:

1. Program pembelajaran *online* dilihat dari segi konteks dilatarbelakangi oleh adanya sarana dan prasarana yang lengkap, semakin meluasnya penyebaran pandemi Covid-19. Program pembelajaran *online* telah terlaksana dengan tingkat evaluasi tinggi
2. *Input* pembelajaran *online* sangat tinggi dengan persentase rata-rata 84,4%. Hal ini didapat karena pendidik dan peserta didik mempunyai karakteristik saling berkesinambungan, seperti halnya peserta didik memiliki potensi untuk berkembang dan pendidik memiliki keterampilan dalam membimbing, serta sarana dan prasarana penunjang program pembelajaran *online* yang telah lengkap
3. Proses pengelolaan pembelajaran *online* telah terlaksana sangat tinggi dengan persentase sebesar 83,33%. Hal ini belum dapat menjadi 100% dikarenakan ada beberapa pendidik yang mengajarkan mata pelajaran tertentu belum melaksanakan pembelajaran *online*. Mata pelajaran tersebut adalah mata pelajaran Penjaskes dan mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan serta mata pelajaran seni budaya. Hal ini dikarenakan untuk mata pelajaran Penjaskes berhubungan langsung dengan gerak tubuh dan permainan. Sedangkan mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan berhubungan langsung dengan karya dan kewirausahaan yang dilakukan oleh siswa. Hal yang sama jika dilihat dari mata pelajaran seni budaya yaitu mata pelajaran ini berbicara dengan hasil seni dari siswa yang berhubungan dengan budaya
4. Produk pembelajaran *online* dapat meningkatkan hasil akhir peserta didik dilihat dari aspek pengetahuan, sikap sosial dan keterampilan dengan persentase sebesar 80% untuk peningkatan hasil belajar dan 87,5% untuk

e-ISSN 2580-4766
p-ISSN 2443-3918

peningkatan kualitas pembelajaran. Jika dirata-ratakan hasil evaluasi ini didapat sebesar 81,88% yang berarti pelaksanaan program pembelajaran *online* dilihat dari segi produk sangat tinggi.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah peneliti uraikan, saran yang peneliti rekomendasikan adalah sebagai berikut:

1. Dalam hal konteks program pembelajaran *online*, disarankan kepada wakil kepala bidang kurikulum untuk dapat membuat Standar Operasional Prosedur (SOP) pelaksanaan program pembelajaran *online*
2. Dalam hal *input*, disarankan kepada koordinator laboratorium komputer untuk dapat menjaga komputer tetap baik sehingga program pembelajaran *online* ini dapat tetap dilanjutkan
3. Dalam hal proses, penulis menyarankan kepada guru mata pelajaran Penjaskes, seni budaya dan prakarya dan kewirausahaan untuk dapat lebih kreatif dalam menganalisis materi pelajaran agar dapat melaksanakan program pembelajaran *online* juga
4. Dalam hal produk, program pembelajaran *online* hendaknya baik siswa maupun pendidiknya tetap melakukan peningkatan dalam pembelajaran *online* agar hasil dari program pembelajaran *online* ini.

DAFTAR PUSTAKA

Ambiyar & Muharika, D. (2019). *Metodologi Penelitian Eivaluasi Program.* Bandung: CV. Alfabeta.

Astanu, N. S., & Sowiyah, I. S. (2015). *Implementasi Program Pendidikan Inklusif (Studi Eivaluatif Metode Cipp di SMA Negeri 2 Metro),* Doctoral Dissertation, Universitas Lampung.

Bhakti, Y. B. (2017). Eivaluasi program model CIPP pada proses pembelajaran IPA. *JIPFRI Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika Dan Riset Ilmiah, 1(2),* 75-82.

Eilyas, A. H. (2018). Penggunaan model pembelajaran e-learning dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. *Warta Dharmawangsa, (56).*

Hadisi, L., & Muna, W. (2015). Pengelolaan teknologi informasi dalam menciptakan model inovasi pembelajaran (e-learning). *AI-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan, 8(1),* 117-140

Hanum, N. S. (2013). Keefetifan e-learning sebagai media pembelajaran (studi evaluasi model pembelajaran e-learning SMK Telkom Sandhy Putra Purwokerto). *Jurnal pendidikan vokasi, 3(1).*

Jaya, P. R. P., & Ndeot, F. (2019). Penerapan model evaluasi CIPP dalam mengevaluasi program layanan PAUD holistik integratif. PEiRNIK: *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 1(1),* 10-25.

Musfah, J. (2018). *Analisis Kebijakan Pendidikan Mengurai Krisis Karakter Bangsa.* Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

Permatasari, G. A., Eillianawati, Ei., & Hardyanto, W. (2019). Online Web-Based Learning and Assessment Tool in Vocational High School for Physics. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika, 5(1)*, 1-8.

Rohman, R. S., Eirmawati, Ei., Farlina, Y., & Syabaniah, R. N. (2018). Rancang Bangun Web Ei-Learning untuk Pengelolaan Mata Pelajaran Tik Pada Smpit Adzkia Sukabumi. *Swabumi, 6(1)*, 85-90.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D.* Bandung: CV. Alfabeta.