



## **Evaluasi Pembelajaran Daring saat Pandemi Covid 19 Menggunakan Model Context, Input, Process, Product (CIPP)**

(Studi Kasus : Mahasiswa Program Studi Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Teknologi Wastukencana)

Ismi Kaniawulan<sup>1</sup>, Syamsu Yusuf<sup>2</sup>.

[ismikania@upi.edu](mailto:ismikania@upi.edu)<sup>1</sup>, [ismi@stt-wastukencana.ac.id](mailto:ismi@stt-wastukencana.ac.id)<sup>1</sup>, [syamsu@upi.edu](mailto:syamsu@upi.edu)<sup>2</sup>

Program Studi Manajemen , Sekolah Pasca Sarjana Universitas Pendidikan Indonesia<sup>1</sup>

Program Studi Teknik Informatika Sekolah Tinggi Teknologi Wastukencana <sup>1</sup>

Program Studi Psikologi Pendidikan dan Bimbingan, Universitas Pendidikan Indonesia<sup>2</sup>

Received: 06 January 2022; Revised: 14 March 2022; Accepted: 28 April 2022

DOI: <http://dx.doi.org/10.37905/aksara.8.2.921-932.2022>

### **Abstrak**

Pandemi Covid 19 telah memaksa proses pembelajaran dilakukan secara daring, proses adaptasi penggunaan teknologi informasi untuk pembelajaran daring tentunya tidak mudah sekalipun pembelajaran sudah berlangsung lebih dari satu tahun. Kesiapan elemen pendukung sistem pembelajaran mulai dari konsep, input, proses dan produk harus dievaluasi secara berkala. Permasalahan penelitian ini adalah bagaimana evaluasi pembelajaran daring selama covid-19 dengan model CIPP studi kasus mahasiswa program studi teknik informatika. Tujuan penelitian ini untuk mengevaluasi pembelajaran daring selama covid-19 dengan model CIPP pada mahasiswa program studi teknik Informatika. Hasil penelitian adalah kategori penilaian evaluasi pembelajaran dengan model CIPP.

**Keyword : Pembelajaran Daring, Pandemi Covid 19, Model CIPP, Teknologi Informasi,**

### **Pendahuluan**

Pendidikan era 4.0 merupakan tantangan sekaligus juga peluang, hal terpenting bagi pendidikan kita adalah bagaimana sekolah menyiapkan diri untuk bisa memasuki babak baru dunia ini yang berubah begitu cepat. Perubahan infrastruktur dan sumberdaya manusia sekolah seperti untuk Kepala Sekolah, Para Guru dan Tenaga Kependidikan merupakan sebuah keniscayaan. Keterlambatan menyesuaikan diri akan membawa pada keterpurukan dan ketertinggalan. (L. Triana, 2019). Tahun 2020 menjadi tahun dengan penuh kejutan di setiap ranah kehidupan manusia. Kasus Covid-19 seolah menjadi makhluk tak kasat mata yang menghantui jiwa dan raga manusia di Indonesia. Bermula di Negara China Virus Covid-19 menyebar kepada seantero dunia. Tak luput dari virus Covid-19, pada tanggal 16 Maret 2020 Indonesia mulai memberlakukan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB). Pemerintah dengan segera mengumumkan bahwa seluruh aktivitas diluar rumah dihentikan selama 2 minggu penuh. Industri, perniagaan, perkatoran berhenti beroperasi, tak terkecuali proses pendidikan di Sekolah. Pemerintah mengeluarkan kebijakan sekolah dengan menggunakan fasilitas teknologi informasi atau sekolah *online*.



Ketika perekonomian mulai tumbuh dan bergerak di masa pandemi, kebijakan pemerintah mulai mengizinkan kegiatan yang melibatkan banyak orang sekalipun masih dibatasi dan tetap menjaga protokol Kesehatan yaitu mencuci tangan, memakai masker, menjaga jarak, menghindari kerumunan dan mengurangi mobilitas (5M). Pada bidang Pendidikan kebijakan pemerintah masih membatasi kegiatan pembelajaran tatap muka. Pelaksanaan Pendidikan dan pengajaran diberlakukan dengan pembelajaran online dari tingkat Pendidikan Usia Dini (PAUD), Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah atas (SMA) hingga Perguruan Tinggi.

Peran teknologi informasi dan komunikasi sangat signifikan mengingat proses belajar saat ini tergantung dengan teknologi. Teknologi computer, laptop, mobile phone, multimedia dan internet menjadi sangat dekat dengan keseharian pembelajaran. Pembelajaran online atau *electronic learning (e-learning)* merupakan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dan jaringan internet. *e-learning* merupakan segala bentuk aktivitas pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik untuk belajar. Definisi ini lebih menekankan pada penggunaan segala bentuk alat elektronik untuk membantu manusia belajar (*electronic based*). (Wahyuningsih dan makmur, 2017). Pengertian kedua dikemukakan oleh Hartley (2001), Rosenberg (2001), dan Kamarga (2002) yang lebih menjelaskan *e-learning* sebagai penggunaan teknologi internet dan komputer berjaringan untuk membantu proses belajar manusia (*internet based*).

Karakteristik pembelajaran konvensional biasanya dilakukan secara tatap muka (*face to face learning*), kegiatan ini dilakukan untuk mempertemukan peserta didik dan pendidik dalam waktu dan tempat yang sama untuk melaksanakan pembelajaran kegiatan pembelajaran tatap muka dianggap lebih humanis dibandingkan dengan pembelajaran berbantuan media, sedangkan karakteristik *e-learning* dianggap akan meningkatkan kemampuan personal.

Terdapat beberapa prinsip penerapan -penerapan *e-learning* dalam pembelajaran yang dijelaskan oleh Littlehohn & Pegler (2007; 12-14) yaitu : a) Personalisasi : peserta didik dapat belajar sesuai dengan kecepatan sendiri berdasarkan minat dan kebutuhan belajarnya. Interaksi antara pendidik dan peserta didik dapat dilakukan secara personal tanpa diketahui oleh peserta didik yang lain: b) Keamanan : prinsip ini memungkinkan pendidik mengamankan data dalam proses pembelajaran.: c) Belajar Mandiri : *e-learning* memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri: d) Tracking : *e-learning* memungkinkan pendidik melakukan penggalan aktivitas yang dilakukan peserta didik secara individu maupun kelompok.: e) Aplikasi pihak ketiga : penggunaan teknologi sebagai pelengkap.

Proses komunikasi dalam *e-learning* terdiri dari 2 tipe yaitu *Asynchronous* dan *Synchronous*. Romiszowski & Mason (1996 : 398) a) *Asynchronous* adalah *delayed time communication*, jenis komunikasi ini dilakukan dalam waktu yang berbeda, sehingga terkesan ada penundaan dan perpanjangan waktu dalam berkomunikasi. Dalam pembelajaran *asynchronous* , pengguna dapat dengan leluasa menentukan waktu belajarnya karena pengguna tidak perlu khawatir dengan masalah jadwal. Bentuk pesan yang dapat dipertukarkan yaitu teks, audio, video hingga multimedia; b) *Synchronous* adalah *real time communication*, komunikasi dalam *Synchronous* mengharuskan komunikator dan komunikan melakukan komunikasi dalam waktu yang bersamaan, meskipun tidak dalam tempat yang sama. Komunikasi *Synchronous* memungkinkan



terjadinya *learner human interaction* yang tinggi. Bentuk pesan yang dipertukarkan dalam komunikasi ini biasanya berupa teks, audio, dan video melalui *live chat* atau *instant messaging*. Pembelajaran *online* atau *e-learning* merupakan salah satu bidang yang menjadi topik penelitian di kalangan pendidik dan peneliti bidang teknologi informasi. Salah satu jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas, Bogdan & Biklen (1992) menjelaskan bahwa penelitian tindakan kelas adalah pengumpulan informasi sistematis yang dirancang untuk membawa perubahan sosial siswa di kelas.

Beberapa penelitian *e-learning* yang dilakukan menilai bahwa Pembelajaran daring berbantuan web blog tersebut memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan membaca bahasa Inggris mahasiswa (Nurul Lailatul Khusniyah dan Lukam Hakim, 2019). (Siti Julaeha, 2020) melakukan penelitian kemampuan berpikir tingkat tinggi dalam pemanfaatan youtube sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia menyatakan bahwa Pemanfaatan YouTube efektif sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia., YouTube sebagai stimulus membantu merumuskan materi yang dijadikan dasar pertanyaan dalam konteks tertentu, YouTube memudahkan siswa mengerjakan soal mudah, sedang, dan sulit. Metode problem solving berbantuan media informasi terbukti dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran IPS di kelas VIII F SMP Negeri 1 Salaman, Kabupaten Magelang (Nur Hestningsih, 2015).

Penerapan langkah-langkah *make a match* dengan memanfaatkan CD pembelajaran dalam pembelajaran matematika dapat membantu meningkatkan kemampuan komunikasi matematis siswa, Karena kinerja guru dan kinerja siswa, aktivitas siswa dalam proses pembelajaran termasuk dalam kategori efektif, respon siswa terhadap pembelajaran adalah positif dan ketuntasan secara klasikal tercapai maka melalui pembelajaran *make a match* dengan memanfaatkan CD pembelajaran efektif digunakan di dalam pembelajaran (Nila Ubaidah, 2016).

Pada bulan maret Tahun 2020 kebijakan Pemerintah menerapkan sekolah daring selama Pandemi memiliki berbagai tanggapan, baik secara positif maupun negative. Berikut adalah beberapa penelitian pembelajaran daring selama pandemi. Hasil penelitian (Vera Mandailina et al., 2021) menyimpulkan bahwa pembelajaran daring dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, namun peserta didik, guru maupun dosen masih mengalami beberapa kendala diantaranya keterbatasan infrastruktur. Penelitian daring mampu mendorong fleksibilitas pembelajaran, dengan pembelajaran jarak jauh telah memperkecil interaksi tatap muka sehingga mengurangi resiko penularan (Firman&Rahma, 2020)

Sedangkan dalam penelitian (Dewantara & Nurgiansah, 2020) menghasilkan kesimpulan 79% mahasiswa menginginkan pembelajaran secara tatap muka, sedangkan 1% menginginkan pembelajaran daring sehingga dapat disimpulkan bahwa pendidikan daring selama pandemi tidak efektif jika dilakukan berkelanjutan.

Penelitian lain menyimpulkan bahwa dampak covid-19 pada pendidikan di Indonesia antara lain terkendala oleh adanya keterbatasan kemampuan Infrastruktur sekolah untuk pembelajaran daring, kurangnya sarana dan prasarana internet, sumber daya manusia seperti kemampuan guru, siswa dan orang tua dalam menguasai teknologi informasi, , keterbatasan anggaran biaya. Kerugian penilaian siswa yang tidak optimal. Dampak pada kemampuan lulusan dan daya serap lulusan. (Sitompul, 2021). Tingkat stres yang dialami oleh peserta didik juga harus diperhatikan oleh pendidik, sehingga



pendidik dan peserta didik memerlukan strategi untuk menekan stres (Angelica Herna & Tambunan Evelyn Hemme, 2021)

User atau pengguna adalah manusia yang menggunakan jaringan komputer termasuk internet. Pengguna dalam e-learning terbagi ke dalam Admin sebagai orang yang melakukan kegiatan administrasi yang meliputi kegiatan perencanaan, pengelolaan dan pengendalian terhadap pekerjaan, tamu (*guest*) merupakan user yang mempunyai hak akses sangat terbatas. Umumnya *guest* disediakan untuk user yang ingin melihat konten portal pembelajaran tertentu, peserta didik atau pembelajar adalah orang yang memerlukan bimbingan untuk mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran. Pendidik atau dalam e-learning disebut instruktur adalah orang yang melakukan bimbingan, pengarahan dan pengaruh untuk belajar.

Berdasarkan hasil observasi faktual bahwa kelemahan e-learning, yaitu : (1) Umpan balik ke siswa itu terbatas, (2) e-learning dapat menyebabkan isolasi sosial, (3) e-learning menuntut motivasi diri yang kuat dan keterampilan mengelola waktu, (4) kurangnya pengembangan keterampilan komunikasi pada siswa, (5) pencegahan kecurangan selama penilaian dengan online itu sangat ruwet, (6) instruktur dalam pembelajaran online cenderung bersifat teori daripada praktek, (7) e-learning itu kekurangan komunikasi tatap muka, (8) e-learning terbatas pada disiplin (mata pelajaran/kuliah) tertentu, (9) online learning tidak dapat diakses oleh populasi yang tidak memiliki komputer, (10) terbatasnya akreditasi dan jaminan mutu untuk pendidikan dengan online. (Syahrir et al., 2021)

Permasalahan muncul dari hasil identifikasi penelitian terkait pembelajaran daring diketahui memiliki gap penelitian antara yaitu, (1) Pada masa sebelum pandemi pembelajaran daring dinilai positif dan memberikan manfaat yang baik untuk peningkatan motivasi belajar, efektivitas pembelajaran, peningkatan kemampuan, sedangkan (2) hasil penelitian pembelajaran daring pada masa pandemi memberikan pengaruh positif untuk fleksibilitas pembelajaran, peningkatan motivasi belajar, penurunan resiko penularan virus corona, efektivitas pembelajaran, (3) pembelajaran daring selama pandemi harus dikelola dengan baik agar tidak menimbulkan tingkat stress yang tinggi, keterbatasan infrastuktur dan jaringan internet, kesulitan penilaian, keterbatasan penguasaan teknologi informasi antara pendidik, peserta dan orang tua. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk melakukan evaluasi pembelajaran daring selama pandemi covid-19, menggunakan metoda evaluasi dengan menerapkan model Context, Input, Process, Product (Model CIPP) Hasil evaluasi akan memberikan rekomendasi pembelajaran daring di masa pandemi.

## Metodologi

Metodologi evaluasi digunakan pada penelitian ini dengan studi kasus pada mahasiswa Program Studi Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Teknologi Wastukencana Purwakarta, Jawa Barat. Model evaluasi CIPP merupakan model evaluasi yang lengkap untuk evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi model CIPP dapat digunakan untuk pengambilan keputusan (peran formatif) dan penyajian informasi akuntabilitas (peran sumatif). Pendekatan Model evaluasi CIPP dilakukan untuk mengumpulkan data angket yang disebarkan kepada sampel penelitian. Teknik sampel yang digunakan adalah simple random sampling. Penarikan sampel menggunakan metode slivin dengan tujuan jumlah sampel mendekati proporsi populasi yakni mahasiswa program studi Teknik Informatika



dengan jumlah sampel 142 mahasiswa. Instrumen penelitian yang digunakan adalah kuesioner berbasis goggle form.

## Pembahasan

Hasil penelitian mengenai evaluasi pembelajaran berbasis daring dengan menggunakan model COPP memiliki aspek contex, input, process dan product.

### Aspek Konteks

Aspek konteks dalam model evaluasi CIPP dalam penelitian ini merupakan latar belakang yang memberikan dampak terhadap penerapan e-learning pada mahasiswa. Konteks yang dimaksudkan adalah kepercayaan diri mahasiswa dalam melakukan pembelajaran secara daring selama pandemi covid-19, lingkungan dan budaya pembelajaran berbasis teknologi infomasi dan pengetahuan mahasiswa tentang e-learning.

Hasil kategorisasi dari aspek konteks variabel kepercayaan diri dalam pembelajaran daring selama pandemic covid-19 dapat ditunjukkan pada tabel 1.

Tabel 1. Kategori variabel kepercayaan diri pada aspek konteks

Variabel	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Kepercayaan diri	Sangat Rendah	22	15,5
	Rendah	22	15,5
	Sedang	68	47,9
	Tinggi	28	19,7
	Sangat Tinggi	2	1,4
<b>Total</b>		<b>142</b>	<b>100,0</b>

Tabel 1 memberikan data bahwa tingkat kepercayaan diri mahasiswa dalam pembelajaran daring selama pandemi pada aspek evaluasi kontek. Kategori sedang memiliki tanggapan dengan nilai frekuensi terbanyak 47,9 persen dari 68 responden, kategori tinggi memiliki tanggapan 19,7 persen dari 28 responden, kategori rendah 15 persen dari 22 responden, kategori sangat rendah 15,5 persen dari 22 responden.

Tabel 2. Kategori variabel Lingkungan dan Budaya untuk sarana dan prasarana dalam aspek konteks

Variabel	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Kepercayaan diri	Sangat Rendah	12	8,5
	Rendah	32	22,5
	Sedang	78	54,9
	Tinggi	14	9,9
	Sangat Tinggi	6	4,2
<b>Total</b>		<b>142</b>	<b>100,0</b>

Tabel 2 memberikan data bahwa tingkat lingkungan dan budaya untuk sarana dan prasarana dalam pembelajaran daring selama pandemi pada aspek kontek. Kategori sedang memiliki tanggapan dengan nilai frekuensi terbanyak 54,9 persen dari 78 responde, kategori rendah 22,5 persen dari 32 responden, kategori tinggi 9,9 persen dari 14 responden, sangat rendah 8,5 persen dari 12 responden.



Tabel 3. Kategori variabel Lingkungan dan Budaya untuk dukungan lingkungan dalam aspek konteks

Variabel	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Kepercayaan diri	Sangat Rendah	16	11,3
	Rendah	30	21,1
	Sedang	64	45,1
	Tinggi	22	15,5
	Sangat Tinggi	10	7,0
<b>Total</b>			<b>100,0</b>

Tabel 3 memberikan data bahwa tingkat lingkungan dan budaya untuk dukungan lingkungan dalam aspek konteks pembelajaran daring selama pandemi pada. Kategori sedang memiliki tanggapan dengan nilai frekuensi terbanyak 45,1 persen dari 64 responden, kategori rendah 21,1 persen dari 30 responden, kategori tinggi 15,5 persen dari 22 responden, kategori sangat rendah 11,3 persen dari 16 responden, sangat tinggi 7 persen dari 10 responden.

Data diatas memperlihatkan tingkat bahwa rata-rata mahasiswa memahami konsep pembelajaran daring dengan kategori sedang, hal ini memperlihatkan bahwa pihak kampus harus meningkatkan sosialisasi mengenai pembelajaran daring.

### Aspek Input

Aspek input dalam model evaluasi CIPP di penelitian ini merupakan aspek evaluasi yang membantu untuk mengatur keputusan, menentukan sumber-sumber terkait dengan pelaksanaan pembelajaran daring. Input yang dimaksud oleh peneliti meliputi perihal keterampilan mahasiswa dalam menggunakan alat bantu berbasis teknologi Informasi seperti handphone, laptop, aplikasi dan internet pendukung pembelajaran daring.

Hasil kategorisasi dari aspek input model evaluasi dapat ditunjukkan pada tabel 4:

Tabel 4 Kategori variabel keterampilan mahasiswa menggunakan alat IT dalam aspek Input

Variabel	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Kepercayaan diri	Sangat Rendah	20	14,1
	Rendah	30	21,1
	Sedang	66	46,5
	Tinggi	24	16,9
	Sangat Tinggi	1	1,4
<b>Total</b>		<b>142</b>	<b>100,0</b>

Tabel 4 memberikan data bahwa variabel keterampilan mahasiswa menggunakan IT dalam aspek input dalam pembelajaran daring selama pandemic. Kategori sedang memiliki tanggapan dengan nilai frekuensi terbanyak 46,5 persen dari 66 responden, kategori rendah 21,1 persen dari 30 responden, kategori rendah tinggi 16,9 persen dari 24 responden, sangat rendah 14,1 persen dan sangat tinggi 1,4 persen dari 1 responden.



Tabel 5. Kategori variabel keterampilan mahasiswa menggunakan alat IT untuk penggunaan aplikasi dalam aspek Input

Variabel	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Kepercayaan diri	Sangat Rendah	4	2,8
	Rendah	6	4,2
	Sedang	54	38,0
	Tinggi	50	35,2
	Sangat Tinggi	28	19,7
<b>Total</b>		<b>142</b>	<b>100,0</b>

Tabel 5 memberikan data bahwa tingkat keterampilan mahasiswa menggunakan IT untuk penggunaan aplikasi dalam pembelajaran daring selama pandemi pada aspek evaluasi input. Kategori sedang memiliki tanggapan dengan nilai frekuensi terbanyak 38 persen dari 54 responden, kategori tinggi 35,2 persen dari 50 responden, kategori sangat tinggi 19,7 persen dari 28 responden, kategori rendah 4,2 persen dari 6 responden, kategori sangat rendah 2,8 persen dari 4 responden.

Tabel 6. Kategori variabel keterampilan penggunaan aplikasi pembelajaran daring

Variabel	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Kepercayaan diri	Sangat Rendah	4	2,8
	Rendah	8	5,6
	Sedang	56	39,4
	Tinggi	58	40,8
	Sangat Tinggi	16	11,3
<b>Total</b>		<b>142</b>	<b>100,0</b>

Tabel 6 memberikan data bahwa tingkat keterampilan mahasiswa untuk penggunaan internet dalam pembelajaran daring selama pandemi pada aspek evaluasi input. Kategori tinggi memiliki tanggapan dengan nilai frekuensi terbanyak 40,8 persen dari 58 responden, kategori sedang 39,4 persen dari 56 responden, kategori sangat tinggi 11,3 persen dari 16 responden, kategori rendah 5,6 persen dari 8 responden, kategori sangat rendah 2,8 persen dari 4 responden.

Tabel 7. Kategori variabel membayar penggunaan internet dalam aspek input

Variabel	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Kepercayaan diri	Sangat Rendah	22	15,5
	Rendah	48	33,8
	Sedang	50	35,2
	Tinggi	12	8,5
	Sangat Tinggi	10	7
<b>Total</b>		<b>142</b>	<b>100,0</b>

Tabel 7 memberikan data bahwa tingkat kemampuan mahasiswa dalam membeli dan membayar internet dalam pembelajaran daring selama pandemi pada aspek evaluasi input. Kategori sedang memiliki tanggapan dengan nilai frekuensi terbanyak 35,2 persen dari 50 responden, kategori rendah 33,8 persen dari 48 responden, kategori sangat rendah 15,5 persen dari 22 responden, kategori tinggi 8,5 persen dari 12 responden dan kategori sangat tinggi 7 persen dari 10 responden.



Data diatas menyatakan bahwa mahasiswa sudah memiliki keterampilan yang tinggi dalam menggunakan sarana dan sarana di bidang Teknologi Informasi. Mahasiswa memiliki literasi digital yang cukup baik dalam penggunaan aplikasi pembelajaran daring dan mampu memanfaatkan internet untuk mendukung pembelajaran, namun kemampuan mahasiswa dalam menyediakan sarana internet masuk kedalam kategori rendah.

### Aspek Proses

aspek proses dalam model evaluasi CIPP di penelitian ini merupakan aspek evaluasi yang membantu proses pembelajaran daring baik secara sinkronus maupun asinkronous dengan memanfaatkan aplikasi conference atau aplikasi e-learning.

Tabel 8 Kategori variabel aktivitas keaktifan mahasiswa dalam memperoleh materi dari dosen dalam aspek proses

Variabel	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Kepercayaan diri	Sangat Rendah	20	14,1
	Rendah	34	23,9
	Sedang	52	36,6
	Tinggi	36	25,4
	Sangat Tinggi	0	0
<b>Total</b>		<b>142</b>	<b>100,0</b>

Tabel 8 memberikan data bahwa tingkat keaktifan mahasiswa dalam memperoleh materi dari dosen dalam pembelajaran daring selama pandemi pada aspek proses. Kategori sedang memiliki tanggapan dengan nilai frekuensi terbanyak 36,6 persen dari 52 responden, kategori tinggi 25,4 persen dari 36 responden, kategori rendah 23,9 persen dari 34 responden, kategori sangat rendah 14,1 persen dari 20 responden.

Tabel 9. Kategori variabel kemudahan mengirimkan tugas dalam aspek proses

Variabel	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Kepercayaan diri	Sangat Rendah	5	3,9
	Rendah	24	16,9
	Sedang	69	48,7
	Tinggi	39	27,3
	Sangat Tinggi	5	3,9
<b>Total</b>		<b>142</b>	<b>100,0</b>

Tabel 9 memberikan data bahwa tingkat kemudahan mengirimkan tugas bagi mahasiswa dalam pembelajaran daring selama pandemi pada aspek evaluasi proses. Kategori sedang memiliki tanggapan dengan nilai frekuensi terbanyak 48,7 persen dari 69 responden, kategori tinggi 27,3 persen dari 39 responden, kategori rendah 16,9 persen dari 24 responden, kategori sangat rendah 3,9 persen dari 5 responden, kategori sangat tinggi 3,9 persen dari 5 responden.





Tabel 10 Kategori variabel kemudahan bertanya dalam aspek proses

Variabel	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Kepercayaan diri	Sangat Rendah	11	7,8
	Rendah	33	23,4
	Sedang	68	48,1
	Tinggi	28	19,5
	Sangat Tinggi	2	1,3
<b>Total</b>		<b>142</b>	<b>100,0</b>

Tabel 10 memberikan data bahwa kemudahan bertanya bagi mahasiswa dalam pembelajaran daring selama pandemi pada aspek evaluasi proses. Kategori sedang memiliki tanggapan dengan nilai frekuensi terbanyak 48,1 persen dari 68 responden, kategori rendah 23,4 persen dari 33 responden, kategori tinggi 19,5 persen dari 28 responden, kategori sangat rendah 7,8 persen dari 11 responden dan kategori sangat tinggi 1,3 persen dari 2 orang.

Tabel 11. Kategori variabel kemudahan pengerjaan tugas dalam aspek proses

Variabel	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Kepercayaan diri	Sangat Rendah	27	19,5
	Rendah	54	37,7
	Sedang	47	33,3
	Tinggi	12	8,2
	Sangat Tinggi	2	1,3
<b>Total</b>		<b>142</b>	<b>100,0</b>

Tabel 11 memberikan data bahwa tingkat kemudahan dalam pengerjaan tugas dalam aspek proses bagi mahasiswa dalam pembelajaran daring selama pandemi pada aspek evaluasi proses. Kategori rendah memiliki tanggapan dengan nilai frekuensi terbanyak 37,7 persen dari 54 responden, kategori sedang 33,3 persen dari 47 responden, kategori rendah 19,5 persen dari 27 responden, kategori tinggi 8,2 persen dari 12 responden.

Tabel 12. Kategori variabel kemudahan pembelajaran daring menyelesaikan ujian dalam aspek proses

Variabel	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Kepercayaan diri	Sangat Rendah	11	7,8
	Rendah	44	31,2
	Sedang	59	41,6
	Tinggi	26	18,2
	Sangat Tinggi	2	1,3
<b>Total</b>		<b>142</b>	<b>100,0</b>

Tabel 12 memberikan data bahwa tingkat kemudahan pembelajaran daring untuk menyelesaikan ujian dalam aspek proses. Kategori sedang memiliki tanggapan dengan nilai frekuensi terbanyak 41,6 persen dari 59 responden, kategori rendah 31,2 persen dari 44 responden, kategori tinggi 18,2 persen dari 26 responden, kategori sangat rendah 7,8 persen dari 11 responden.



Berdasarkan data yang diperlihatkan dari aspek proses secara keseluruhan memperoleh nilai kategori sedang, dapat diartikan bahwa proses pembelajaran daring tidak memenuhi proses pembelajaran secara maksimal.

### Aspek Produk

Aspek produk dalam model evaluasi CIPP di penelitian ini merupakan aspek evaluasi yang membantu untuk menilai hasil yang berlangsung pada pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan daring. Produk yang dimaksud meliputi penguasaan materi perkuliahan. Hasil kategori aspek produk dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 13. Kategori variabel tingkat kemudahan ujian dalam aspek produk

Variabel	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Kepercayaan diri	Sangat Rendah	24	16,9
	Rendah	41	28,6
	Sedang	58	41,6
	Tinggi	17	11,7
	Sangat Tinggi	2	1,3
<b>Total</b>		<b>142</b>	<b>100,0</b>

Tabel 13 memberikan data bahwa kemudahan ujian dalam pembelajaran daring selama pandemi pada aspek evaluasi produk. Kategori sedang memiliki tanggapan dengan nilai frekuensi terbanyak 41,6 persen dari 58 responden, kategori rendah 28,6 persen dari 41 responden, kategori sangat rendah 16,9 persen dari 24 responden.

Tabel 14. Kategori variabel pemahaman materi dalam aspek produk

Variabel	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Kepercayaan diri	Sangat Rendah	20	14,3
	Rendah	41	28,6
	Sedang	67	46,8
	Tinggi	12	9,0
	Sangat Tinggi	2	1,3
<b>Total</b>		<b>142</b>	<b>100,0</b>

Tabel 14 memberikan data bahwa pemahaman materi dalam pembelajaran daring selama pandemi pada aspek evaluasi produk. Kategori sedang memiliki tanggapan dengan nilai frekuensi terbanyak 46,8 persen dari 67 responden, kategori rendah 28,6 persen dari 41 responden, kategori sangat rendah 14,3 persen dari 20 responden, kategori tinggi 9,0 persen dari 12 responden dan kategori sangat tinggi 1,3 persen dari 2 responden.

Tabel 15. Kategori variabel kepuasan dari nilai dalam aspek produk

Variabel	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Kepercayaan diri	Sangat Rendah	21	15,5
	Rendah	25	19,0
	Sedang	68	44,9
	Tinggi	24	18,0
	Sangat Tinggi	4	2,6
<b>Total</b>		<b>142</b>	<b>100,0</b>

Tabel 15 memberikan data bahwa kepuasan nilai mahasiswa dalam pembelajaran daring selama pandemi pada aspek evaluasi produk. Kategori sedang memiliki tanggapan



dengan nilai frekuensi terbanyak 44,9 persen dari 68 responden, kategori rendah 19 persen dari 25 responden, kategori tinggi 18 persen dari 24 responden, kategori sangat rendah 15,5 persen dari 21 responden dan kategori sangat tinggi 2,6 persen dari 4 responden.

Data penelitian hasil produk secara garis besar hasil pembelajaran daring memberikan hasil yang kurang memuaskan.

Penelitian ini menambahkan pertanyaan untuk mengetahui aplikasi apa saja yang digunakan selama pembelajaran daring di Sekolah Tinggi Teknologi Wastukencana. Data tabel 16 memperlihatkan bahwa aplikasi yang digunakan untuk pembelajaran secara sinkronus yaitu google meet dengan 87,2 persen sedangkan zoom meeting sebesar 83,3 persen. Untuk aplikasi asinkronus menggunakan google classroom sebesar 84,8 persen, waste mobile 41,8 persen, edmodo 8,9 persen, untuk chatting menggunakan whatsapp group 74,7 persen, telegram 0 persen, aplikasi lain yang digunakan yaitu discord 2,5 persen dan youtube 1,3 persen.

Tabel 16. Aplikasi yang digunakan untuk pembelajaran daring

Aplikasi	Persentase
Zoom Meeting	83,3
Google Meet	87,2
Google Classroom	84,8
Waste Mobile	41,8
Edmodo	8,9
WhatsApp Group	74,7
Telegram	0,0
Discord	2,5
Youtube	1,3

Data table 17 memperlihatkan harapan mahasiswa/i Sekolah Tinggi Teknologi Wastukencana untuk tahun akademik 2021/2022 mengharapkan 53,8 persen luring, 22 persen kombinasi (30% daring, 70% luring), 16,2 persen kombinasi (70% daring, 30% luring), dan 7,5 persen untuk pembelajaran daring.

Tabel 17 Model pembelajaran yang diharapkan di Tahun akademik 2021/2022

Aplikasi	Persentase
100% Daring	7,5
70% Daring, 30% Luring	16,2
30% daring, 70% Daring	22,5
100%Luring	53,8

## Kesimpulan

Berdasarkan data yang diperoleh secara garis besar pembelajaran daring yang dilakukan di program studi Teknik Informatika dari aspek konteks dan input memiliki kategori cukup baik namun untuk proses dan produk memiliki nilai kurang optimal. Perlu perbaikan dalam proses dan produk yang dilakukan dalam pembelajaran daring agar mahasiswa menghasilkan kemampuan yang optimal.



### Daftar Pustaka

- Angelica Herna, & Tambunan Evelyn Hemme. (2021). Stres Dan Koping Mahasiswa Keperawatan Selama Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Keperawatan Imelda*, 7(1), 28–34. <https://jurnal.uimedan.ac.id/index.php/JURNALKEPERAWATAN/article/view/508/498>
- Dewantara, J. A., & Nurgiansah, T. H. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring di Masa Pandemi COVID 19 Bagi Mahasiswa Universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 367–375. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.669>
- Syahrir, Supriyati, Y., & Fauzi, A. (2021). Evaluasi Dampak Program Pendidikan Jarak Jauh (PJJ) melalui model CIPP pada Kinerja Dosen aspek Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(1), 144–150.
- Vera Mandailina, Syaharuddin, Dewi Pramita, Ibrahim, & Haifaturrahmah. (2021). Pembelajaran Daring Dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Selama Pandemi Covid-19: Sebuah Meta-Analisis. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 3(2), 120–129.