

## EVALUASI IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN ONLINE DENGAN CIPP MODEL PADA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PROFESI GURU FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS LAMPUNG

Lutfiah Agustin Hidayah<sup>1</sup>, Undang Rosidin<sup>2</sup>, Margaretha Karolina Sagala<sup>3</sup>, Rangga Firdaus<sup>4</sup>

<sup>1234</sup>Pendidikan Teknologi Informasi, FKIP, Universitas Lampung

Corresponding Author: [Fiaagustin596@gmail.com](mailto:Fiaagustin596@gmail.com)\*

### INFORMATION

#### Artikel History:

Rec. 11-November-2023  
Acc. 24-November-2023  
Pub. Desember, 2023  
Page. 99-111

#### Kata Kunci:

- CIPP Model
- Evaluasi
- Pembelajaran Online
- Pendidikan Profesi Guru

### ABSTRACT

The research aims to describe the implementation of online learning systems in terms of context, input, process, and product in the Professional Teacher Education Program at the Faculty of Education and Teacher Training, University of Lampung. This research employs both quantitative and qualitative methods and was conducted during the even semester of the academic year 2022/2023. Data collection methods included questionnaires, interviews, observations, and documentation. The questionnaire was structured based on the CIPP evaluation model, covering Context, Input, Process, and Product, using a Likert scale with five response alternatives. Based on the results of the Respondent Achievement Level (RAL), the average context evaluation indicator is 85.49 (good), the average input evaluation is 85.49 (good), the average process evaluation is 85.49 (good), and the average product evaluation is 87.64 (good). According to the research findings, the online learning system program in the Professional Teacher Education Program at the Faculty of Education and Teacher Training, University of Lampung, is overall good and can be further improved.

This is an open access article under the CC BY-SA license.



### PENDAHULUAN

Pendidikan seni telah menjadi aspek penting dari budaya manusia selama berabad-abad, membuka kesempatan individu untuk mengekspresikan diri secara kreatif melalui berbagai bentuk seni seperti tari dan musik. Pendidikan seni telah mengalami perubahan signifikan seiring dengan perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi memberikan ide-ide dan pendekatan baru untuk menerapkan pendidikan seni (Jia et al., 2017). Di era teknologi maju saat ini, ada kebutuhan untuk revolusi dalam pendidikan seni. Revolusi ini harus fokus pada pembentukan warga negara yang empatik dan demokratis yang

dapat menghargai dan menciptakan seni (Siegesmund, 2013). Perubahan ini harus memprioritaskan pengembangan pemikiran kritis, pemecahan masalah, keterampilan komunikasi, dan ekspresi kreatif pada peserta didik (Kraehe, 2020). Selain itu, integrasi teknologi penginderaan gerak ke dalam bentuk seni adalah tren dalam pendidikan desain seni, yang membutuhkan konsep dan konten pendidikan baru (Y. Sun et al., 2017). Pendidikan seni dapat berfungsi sebagai alat untuk pembelajaran dan pendidikan seumur hidup, menguntungkan individu dari segala usia (Aleandri, 2015).

Dunia digemparkan oleh kejadian infeksi berat pada awal tahun 2020 di Wuhan, Provinsi Hubei, China. Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) menyebutnya Covid-19 pada 11 Februari 2020. Sindrom pernapasan akut adalah penyebab COVID-19, yang dapat menyebar (Riyanda et al., 2021). Virus corona adalah zoonosis yang berasal dari hewan dan ditularkan ke manusia melalui droplet dan kontak dengan virus. Virus corona menyebar dengan cepat. Akibatnya, pada 11 Maret 2020, World Health Organization (WHO) menetapkan corona sebagai pandemi global. Oleh karena itu, untuk menghentikan penyebaran Covid-19, pemerintah Indonesia memberlakukan lockdown, PSBB, dan social distancing di beberapa wilayah. Pemerintah dengan cepat mengambil beberapa langkah untuk mencegah penyebaran virus *corona* yang begitu cepat, yaitu penerapan *Work from home* (WFH), *social distancing*, dan lain-lain. Masyarakat juga dididik untuk mempraktikkan pola hidup sehat dengan mencuci tangan pakai sabun sesering mungkin, memakai masker saat bepergian, dan menjaga jarak.

Selain itu, pemerintah menerapkan Work From Home (WFH). Kebijakan ini diatur dalam Surat Edaran Menteri PAN & RB NO 19/2020 tentang penyesuaian kerja Aparatur Sipil Negara dalam upaya mencegah penyebaran Covid-19 di kantor pemerintah. Sebagai ASN, guru harus menyelesaikan proses pembelajaran secara *online* (Adi et al., 2022). Di Indonesia, kebijakan belajar di rumah telah diterapkan sejak 16 Maret 2020, dan telah diperluas untuk memenuhi kebutuhan masing-masing daerah (Indrawati, 2020).

Pendidikan adalah salah satu dari banyak bidang yang terkena dampak wabah ini. Dunia pendidikan telah melakukan langkah-langkah untuk mengubah metode pendidikan, yang tidak lepas dari pembelajaran para pendidik. Untuk mencegah penyebaran COVID-19, metode pembelajaran harus diubah, dan pembelajaran *online* adalah salah satu metode yang dapat digunakan. Pembelajaran *online* jauh lebih mudah bagi anak-anak untuk beradaptasi dengan teknologi, kata Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Damayanthi, 2020).

Sebelum pandemi Covid-19, Universitas Lampung, terutama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, menerapkan sistem pembelajaran *online* untuk memenuhi kebutuhan masyarakat akan layanan pendidikan tinggi. Ini adalah bagian dari implementasi IR 4.0, yang berfokus pada pembelajaran teknologi. VClass adalah platform pembelajaran *online* di Universitas Lampung. Ini memiliki kemampuan untuk membuat lingkungan belajar virtual, juga dikenal sebagai lingkungan belajar virtual. Penggunaan media VClass dalam kegiatan belajar dapat meningkatkan hasil pendidikan atau pembelajaran (Riyanda et al., 2020). Untuk memberikan penjelasan yang lebih menarik dan menyeluruh kepada siswa, media *online* dapat digunakan untuk mendapatkan banyak data pembelajaran. Idealnya, guru dan siswa akan memiliki akses instan ke berbagai jenis data.

---

Andriani (2016) menyatakan bahwa perubahan kebutuhan untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam kegiatan pembelajaran telah menciptakan kebutuhan inovasi dan kreativitas dalam proses pembelajaran di dunia pendidikan, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran berbasis web dalam kegiatan pembelajaran.

Temuan menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis *e-learning* belum dimanfaatkan secara optimal dan sering terjadi gangguan jaringan internet (Marta, 2018). Sejalan dengan itu, Ekawati (2018) dalam penelitiannya menyatakan bahwa Blended Learning tidak diperkenalkan dengan baik. Vaughan (2007) menemukan bahwa *Blended Learning* belum dipandang sebagai sebuah alternatif lain yang inovatif dan mampu menggeser paradigma lama. Selain dari kendala yang dialami dalam pengimplementasian sistem pembelajaran daring, keaktifan mahasiswa dalam mengikuti aktivitas-aktivitas cenderung menurun dengan berjalannya waktu serta belum adanya kesadaran peserta didik dalam menjalankan netiket atau etika berinternet.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan, didapat bahwa mahasiswa Program Studi Pendidikan Profesi Guru masih mengalami banyak kendala selama pembelajaran daring, Seperti terbatasnya fasilitas yang dimiliki mahasiswa, jaringan yang kurang stabil hingga ada beberapa mahasiswa yang memang di tempat tinggalnya masih belum memiliki jaringan internet yang stabil. Bahkan ada juga mahasiswa yang belum memiliki laptop untuk. Kondisi ini mengakibatkan proses pembelajaran menjadi tidak efektif. Keberhasilan pembelajaran *online* tergantung dari beberapa faktor, seperti kemampuan peserta didik dalam menggunakan IT, tujuan pembelajaran, sarana prasarana yang dimiliki, dan sebagainya (Carbonell *et al*, 2013).

Muryadi (2017) dalam penelitiannya menyatakan bahwa evaluasi program adalah aktivitas investigasi yang sistematis tentang sesuatu yang berharga dan bernilai dari suatu objek. Suharsimi dan Cepi (2010) menyatakan bahwa “Dalam program pembelajaran, terdapat enam komponen utama yang merupakan faktor penentu keberhasilan program tersebut, yaitu: (1) Peserta didik, (2) Pendidik, (3) Materi atau kurikulum, (4) Sarana dan Prasarana, (5) Manajemen atau Pengelolaan, dan (6) Lingkungan”. Peningkatan kualitas hasil belajar peserta didik dapat diawali dengan mengevaluasi setiap komponen yang dapat membentuk dan mempengaruhi kualitas pembelajaran tersebut melalui suatu evaluasi, khususnya evaluasi program. Arikunto & Jabar (2014) mengatakan bahwa evaluasi program adalah upaya untuk mengetahui tingkat keterlaksanaan suatu kebijakan secara cermat dengan cara mengetahui efektifitas masing-masing komponen.

Model Context, Input, Process, dan Product (CIPP) adalah model evaluasi terbaik untuk mengevaluasi program pembelajaran *online* karena titik fokusnya adalah faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan suatu program. Prinsip dari model evaluasi CIPP adalah untuk meningkatkan kualitas program yang dijalankan, bukan hanya untuk menunjukkan apakah program tersebut berhasil atau tidak (Doyok, 2021). Model evaluasi CIPP sangat cocok untuk meningkatkan kualitas model pembelajaran *online* di Program Studi Pendidikan Profesi Guru Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung karena melihat keberhasilan program dan meningkatkan jumlah dan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, terdapat permasalahan yang harus diselesaikan dalam penelitian ini yaitu bagaimana perencanaan sistem pembelajaran daring ditinjau dari konteks (context), masukan (input), proses (process), dan hasil (product) pada Program Studi Pendidikan Profesi Guru FKIP Universitas Lampung. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan implementasi sistem pembelajaran *online* dengan melihat konteks, input, proses, dan produk.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan kuantitatif dan kualitatif. Jenis penelitian ini adalah penelitian evaluasi program dengan model *Context, Input, Process, Product* (CIPP). Penelitian difokuskan untuk menjelaskan program pembelajaran daring yang ditinjau dari *Context, Input, Process, and Product* (Kurniawati, 2021). Penelitian ini diharapkan dapat menjelaskan gambaran pelaksanaan pembelajaran daring pada Program Studi Pendidikan Profesi Guru. Penelitian ini dilaksanakan di Universitas Lampung program PPG dengan 30 responden sebagai sampel penelitian. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan wawancara, observasi dan kuisioner. Analisis data berupa data kuantitatif dan kualitatif dengan mengukur nilai standar Z (*Z Score*).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### Analisis Data Kuantitatif

##### a. Tingkat Pencapaian *Context Evaluation*

Hasil tingkat pencapaian responden indikator *context evaluation* disajikan pada Tabel 1

**Tabel 1.** Hasil TPR Indikator *Context Evaluation*

| Total Skor | Rata-rata | Kategori    | Responden |
|------------|-----------|-------------|-----------|
| 137        | 83,03     | Baik        | 34        |
| 145        | 87,88     | Baik        | 34        |
| 145        | 87,88     | Baik        | 34        |
| 149        | 90,30     | Sangat Baik | 34        |
| 150        | 90,91     | Sangat Baik | 34        |
| 146        | 88,48     | Baik        | 34        |
| 139        | 84,24     | Baik        | 34        |
| 143        | 86,67     | Baik        | 34        |
| 147        | 89,09     | Baik        | 34        |
| 134        | 81,21     | Cukup       | 34        |
| 138        | 83,64     | Baik        | 34        |
| 135        | 81,82     | Cukup       | 34        |
| 138        | 83,64     | Baik        | 34        |
| 136        | 82,42     | Baik        | 34        |
| 134        | 81,21     | Cukup       | 34        |
| Rata-rata  | 85,49     | Baik        |           |

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan terhadap tingkat pencapaian responden (TPR), terdapat 2 item berkategori sangat baik pada item soal 4 dan 5, sedangkan 10 item berkategori baik, yaitu nomor 1,2,3,6,7,8,9,11,13, dan 14, dan 3 item berkategori cukup, yaitu nomor 10,12, dan 15.

b. Tingkat Pencapaian *Input Evaluation*

Hasil tingkat pencapaian responden indikator *input evaluation* tersajikan pada Tabel 2.

**Tabel 2.** Hasil TPR Indikator *Input Evaluation*

| Total Skor | Rata-rata | Kategori    |
|------------|-----------|-------------|
| 146        | 88,48     | Baik        |
| 150        | 90,91     | Sangat Baik |
| 142        | 86,06     | Baik        |
| 144        | 87,27     | Baik        |
| 140        | 84,85     | Baik        |
| 137        | 83,03     | Baik        |
| 132        | 80,00     | Baik        |
| 136        | 82,42     | Baik        |
| 136        | 82,42     | Baik        |
| 141        | 85,45     | Baik        |
| 144        | 87,27     | Baik        |
| 140        | 84,85     | Baik        |
| 140        | 84,85     | Baik        |
| 143        | 86,67     | Baik        |
| 143        | 86,67     | Baik        |
| 142        | 86,06     | Baik        |
| 143        | 86,67     | Baik        |
| 140        | 84,85     | Baik        |
| Rata-rata  | 85,49     | Baik        |

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan pada tingkat pencapaian responden (TPR), terdapat 1 item berkategori sangat baik pada item soal nomor 2 dan 17 item berkategori baik, yaitu nomor 1,3,4,5,6,7,8,9,10, 11,12,13,14,15,16,17,18.

c. Tingkat Pencapaian *Process Evaluation*

Hasil tingkat pencapaian responden indikator *process evaluation* disajikan pada Tabel 3.

**Tabel 3.** Hasil TPR Indikator *Process Evaluation*

| Total Skor | Rata-rata | Kategori    |
|------------|-----------|-------------|
| 137        | 83,03     | Baik        |
| 145        | 87,88     | Baik        |
| 145        | 87,88     | Baik        |
| 149        | 90,30     | Sangat Baik |

|           |       |             |
|-----------|-------|-------------|
| 150       | 90,91 | Sangat Baik |
| 146       | 88,48 | Baik        |
| 139       | 84,24 | Baik        |
| 143       | 86,67 | Baik        |
| 147       | 89,09 | Baik        |
| 134       | 81,21 | Cukup       |
| 138       | 83,64 | Baik        |
| 135       | 81,82 | Cukup       |
| 138       | 83,64 | Baik        |
| 136       | 82,42 | Baik        |
| 134       | 81,21 | Cukup       |
| Rata-rata | 85,49 | Baik        |

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan pada tingkat pencapaian responden pada indikator evaluasi proses dari lima belas item dari indikator soal yang dipilih oleh 34 responden, tingkat pencapaian responden (TPR) untuk lima belas item tersebut berkategori baik.

d. Tingkat Pencapaian *Product Evaluation*

Hasil tingkat pencapaian responden indikator *product evaluation* disajikan pada Tabel 4.

**Tabel 4.** Hasil TPR Indikator *Product Evaluation*

| Total Skor | Rata-rata | Kategori    |
|------------|-----------|-------------|
| 147        | 89,09     | Baik        |
| 145        | 87,88     | Baik        |
| 147        | 89,09     | Baik        |
| 149        | 90,30     | Sangat Baik |
| 151        | 91,52     | Sangat Baik |
| 146        | 88,48     | Baik        |
| 149        | 90,30     | Sangat Baik |
| 150        | 90,91     | Sangat Baik |
| 147        | 89,09     | Baik        |
| 139        | 84,24     | Baik        |
| 135        | 81,82     | Cukup       |
| 141        | 85,45     | Baik        |
| 141        | 85,45     | Baik        |
| 137        | 83,03     | Baik        |
| 141        | 85,45     | Baik        |
| 143        | 86,67     | Baik        |
| 148        | 89,70     | Baik        |
| 147        | 89,09     | Baik        |
| Rata-rata  | 87,64     | Baik        |

Berdasarkan hasil analisis data tingkat pencapaian responden pada indikator evaluasi produk dari 18 item Indikator soal yang dipilih oleh 34

responden menunjukkan bahwa 4 item berkategori sangat baik (item 4,5,7,8), 13 item berkategori baik (item 1,2,3,6,9,10,12,13,14,15,16,17,18), dan satu item berkategori cukup (item 11).

e. Nilai Standar Z (*Z Score*)

Nilai Standar *Z score* disajikan pada Tabel 5.

**Tabel 5.** Nilai Mean *Z Score*

|                           | <b>N</b> | <b>Minimum</b> | <b>Maximum</b> | <b>Mean</b> | <b>Std. Deviation</b> |
|---------------------------|----------|----------------|----------------|-------------|-----------------------|
| <i>Context Evaluation</i> | 34       | 51             | 75             | 62,24       | 6,693                 |
| <i>Input Evaluation</i>   | 34       | 59             | 90             | 74,94       | 8,045                 |
| <i>Process Evaluation</i> | 34       | 53             | 75             | 64,00       | 6,738                 |
| <i>Product Evaluation</i> | 34       | 61             | 90             | 76,56       | 7,825                 |
| Valid N (listwise)        | 34       |                |                |             |                       |

**Analisis Data Kualitatif**

Analisis data kualitatif digunakan pada penelitian ini untuk mengetahui perspektif responden terkait tujuan pelaksanaan sistem pembelajaran daring yang ditinjau dari konteks (*context*), masukan (*input*), proses (*process*), dan hasil (*product*). Hasil data kuantitatif dilakukan dengan wawancara kepada 4 informan secara langsung yang telah peneliti simpulkan tersaji pada Tabel 6.

**Tabel 6.** Hasil data wawancara

| <b>Daftar Pertanyaan</b>  | <b>Jawaban</b>   |
|---|--|
| Apa yang mendasari Bapak/Ibu mengikuti program PPG ini ?        | Peningkatan kualitas<br>Kebutuhan professional<br>Perubahan Karir<br>Dedikasi untuk pendidikan<br>Permintaan pasar kerja<br>Tanggung jawab sosial  |
| Apa saja yang menjadi kesulitan Bapak/Ibu mengikuti program PPG | Pengembangan keterampilan<br>Beban belajar dan waktu<br>Penyesuaian dengan pendidikan kembali<br>Tantangan materi pelajaran<br>Tantangan teknologi<br>Tantangan manajemen waktu<br>Tantangan mental dan emosional<br>Tantangan finansial<br>Tantangan keterampilan mengajar<br>Tanatangan evaluasi |
| Bagaimana harapan Bapak/Ibu setelah                             | Meningkatkan kualifikasi dan keahlian mengajar<br>Mendapatkan sertifikasi pendidik<br>Meningkatkan karir dan peluang kerja   |

| Daftar Pertanyaan  | Jawaban  |
|--|--|
| mengikuti program PPG ini ?  | Memberikan dampak positif pada siswa<br>Meningkatkan pengalaman profesional<br>Peningkatan penghasilan<br>Peningkatan pendidikan masyarakat<br>Kepuasan pribadi<br>Berkesempatan   |
| Apakah Bapak/Ibu sudah mengetahui apa itu CIPP                                     | Ya, saya mengetahui bahwa cipp adalah singkatan dari <i>context, input, process, dan product</i> . Ini adalah suatu model evaluasi yang digunakan untuk mengevaluasi program atau proyek dalam berbagai konteks, termasuk dalam bidang pendidikan.   |
| Produk seperti apa yang sudah Bapak/Ibu kembangkan                                 | Produk yang sudah dikembangkan, berupa media pembelajaran berbasis digital dan menyesuaikan dengan metode dan karakteristik belajar. Media seperti modul, video dan audio  |
| Bagaimana fasilitas yang Bapak/Ibu dapatkan setelah mengetahui PPG ini             | Pendidikan profesional<br>Sertifikasi guru<br>Keterampilan mengajar yang ditingkatkan<br>Pengalaman praktis<br>Dukungan dari dosen dan mentor<br>Jaringan professional<br>Akses ke sumber daya pendidikan<br>Peluang kerja lebih baik<br>Pengembangan karir  |
| Apakah Bapak/Ibu menyukai pembelajaran <i>online / offline</i> ? berikan alasannya | Pembelajaran <i>online</i> maupun <i>offline</i> sama disukai, alasan pembelajaran secara <i>online</i> dilakukan karena<br>1. Fleksibilitas waktu dan tempat<br>2. Akses ke sumber daya beragam<br>3. <i>Self-paced learning</i><br>4. Kolaborasi virtual<br>Kekurangan dari pembelajaran <i>online</i> diantaranya, kurangnya interaksi langsung, kesulitan mandiri, keterbatasan akses teknologi Pembelajaran <i>offline</i> .<br>Kelebihan<br>1. Interaksi langsung<br>2. Struktur yang terencana<br>3. Koneksi social<br>Kekurangan<br>1. Keterbatasan lokasi dan waktu<br>2. Keterbatasan sumber daya<br>3. Ketidaknyamanan perjalanan |

| Daftar Pertanyaan  | Jawaban   |
|--|---|
| Bagaimana kriteria pembelajaran yang Bapak/Ibu sukai dalam bentuk seperti apa konteks ( <i>context</i> ), masukan ( <i>input</i> ), proses ( <i>process</i> ), atau hasil ( <i>product</i> ) ? berikan penjelasannya | <p>Kriteria pembelajaran dari responden tentunya beragam, hasil wawancara peneliti temukan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pembelajaran dengan kriteria <i>context</i>, memiliki pandangan tersendiri bagi guru PPG dimana pada pembelajaran konteks terdapat tujuan pembelajaran yang jelas, konteks Berdasarkan kebutuhan, latar belakang serta karakteristik peserta didik sehingga memastikan bahwa materi pembelajaran relevan dan menarik</li> <li>2. Pembelajaran dengan kriteria <i>input</i>, memiliki materi pembelajaran berkualitas, instruktur berkualifikasi, serta sumber daya pendukung</li> <li>3. Pembelajaran dengan kriteria <i>proses</i>, merupakan pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif, aktif dan partisipatif, penggunaan beragam strategi pengajaran</li> <li>4. Pembelajaran dengan kriteria <i>product</i>, yaitu mencakup pencapaian tujuan pembelajaran, kreativitas dan aplikasi, dan terdapat umpan balik serta evaluasi.</li> </ol> <p>Berdasarkan 4 kriteria pembelajaran tersebut kriteria pembelajaran proses merupakan kriteria pembelajaran yang paling diminati peserta PPG, hal tersebut didasari oleh keinginan peserta PPG untuk terus belajar dan berkembang sesuai dengan karakteristik pembelajaran saat ini.</p> |

## Pembahasan

Selama pandemi COVID-19, pendidikan melalui internet merupakan opsi untuk setiap jenjang pendidikan di seluruh dunia. Dampak signifikan terhadap wabah virus Corona menyebabkan segala akses pembelajaran dilakukan dari rumah. Pembelajaran di berbagai perguruan tinggi di Indonesia dilakukan secara *online* selama dua tahun. Pembelajaran *online* tetap berfokus pada tujuan yang telah ditetapkan (Prayogo, 2022). Tujuan utama program PPG adalah untuk menghasilkan guru yang memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Mereka ingin peserta didik menjadi orang yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan demokratis. Tujuan khusus adalah untuk membentuk tenaga pengajar yang mampu merencanakan, melaksanakan, dan menilai pembelajaran; menindaklanjuti hasil penilaian; pembimbingan dan pelatihan peserta didik; dan penelitian (Ningrum, 2012).

Hambatan, solusi, dan proyeksi pembelajaran *online* adalah komponen penting yang harus dipelajari secara menyeluruh. Adanya hambatan pada proses pembelajaran dapat menurunkan minat belajar mahasiswa (Suryani, 2010). Menurut Pangondian et al. (2019), ketersediaan sarana dan prasarana adalah

salah satu komponen penting untuk keberhasilan pembelajaran *online*. Rusdiana dan Nugroho (2020) mengatakan bahwa perguruan tinggi dan dosen membantu siswa belajar *online*. Menurut Harjanto dan Sumunar (2018), pembelajaran *online* adalah transformasi dari pendidikan konvensional ke digital, yang membawa tantangan dan peluang unik. Oleh karena itu, penelitian harus dilakukan mengenai hambatan dalam pembelajaran *online*, solusinya, dan bagaimana lembaga LPTK akan merencanakan sistem pembelajaran *online* yang akan datang. Diharapkan bahwa respons yang diperoleh akan memberikan gambaran tentang bagaimana pembelajaran *online* dijalankan selama pandemi COVID-19 dan memberikan informasi penting bagi pihak yang bertanggung jawab untuk membuat kebijakan pembelajaran (Jamaluddin et al., 2020).

Pendidikan akademik (S-1) dan Pendidikan Profesi Guru (PPG) membentuk guru profesional. Oleh karena itu, sangat penting untuk menggabungkan kedua lembaga pendidikan tersebut untuk menghasilkan guru yang memenuhi kualifikasi, memiliki kompetensi, dan sertifikat pendidik. Ini dilakukan melalui kajian kurikulum, sarana prasarana, sumber daya manusia, dan program pengalaman lapangan. Hasil penelitian yang dilakukan di Program Studi Pendidikan Profesi Guru FKIP Universitas Lampung, Sistem pembelajaran *online* yang menggunakan evaluasi konteks menilai tingkat capaian mahasiswa PPG menjadi "baik", dengan hasil tinjauan rata-rata 85,49% dan nilai rata-rata 62,24. Hasil ini diperkuat oleh wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan mahasiswa PPG, yang menyatakan bahwa "Pembelajaran dengan kriteria konteks memiliki pandangan tersendiri bagi guru PPG dimana pada pembelajaran.

Selain itu, Sudjana (2008) menyatakan bahwa evaluasi masukan (input) program memberikan informasi tentang cara sumber-sumber digunakan untuk mencapai tujuan program. Hal ini berkaitan dengan kepraktisan, relevansi, pembiayaan, efektivitas yang diinginkan, dan alternatif yang dianggap unggul. (1) kemampuan sistem yang digunakan dalam program, (2) strategi untuk mencapai tujuan program, dan (3) rancangan implementasi strategi yang dipilih adalah kegiatan yang dimasukkan dalam evaluasi ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pencapaian responden pada evaluasi input berkategori baik, dengan rata-rata 85,49 persen dan rata-rata 74,94 persen. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa perencanaan sistem pembelajaran *online* dan evaluasi prosesnya sangat baik untuk diterapkan pada mahasiswa PPG di Universitas Lampung. Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa mahasiswa PPG sama-sama memiliki minat yang besar terhadap pendidikan *online* dan *offline*. Namun, ada kelebihan dan kekurangan dari pendidikan *online* dan *offline*.

Mulyatiningsih (2012) menyatakan bahwa evaluasi proses bertujuan untuk mengidentifikasi atau memprediksi hambatan-hambatan dalam pelaksanaan kegiatan atau implementasi program. Temuan peneliti di lapangan pada mahasiswa PPG Universitas Lampung, kegiatan proses pada perencanaan sistem pembelajaran PPG sangatlah "baik" dengan hasil data angket sebesar 87,72% dan mean sebesar 64,00. Menandakan proses pembelajaran yang diterapkan instruktur kegiatan telah tercapai dengan baik. Perencanaan sistem pembelajaran daring yang melibatkan serangkaian proses yang harus dijalankan dengan hati-hati untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang efektif dan bermakna.

---

Secara umum, pembelajaran daring di FKIP Unila memiliki standar profesional untuk kegiatan pelaksanaannya. Tujuan evaluasi produk adalah untuk mengukur, menginterpretasikan, dan menentukan apakah program telah mencapai tujuan atau tidak. Hasil temuan peneliti, tingkat pencapaian responden pada produk evaluation berkategori baik dengan rata-rata 87,64 dengan mean 76,56. Selain itu, data dari wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran dengan kriteria produk termasuk aplikasi, pencapaian tujuan pembelajaran, dan kreativitas, serta umpan balik dan evaluasi. Ini memperkuat temuan peneliti ini. Evaluasi produk dapat dibagi menjadi evaluasi dampak, keberlanjutan, dan informasi yang lebih ringkas tentang dampak jangka panjang program. Evaluasi produk juga bertujuan untuk memberi umpan balik tentang pencapaian tujuan program dan terpenuhinya kebutuhan target penerima manfaat.

## KESIMPULAN

Evaluasi konteks (*context*) perencanaan sistem pembelajaran daring dalam konteks Program Studi Pendidikan Profesi Guru di Universitas Lampung dapat dilakukan berdasarkan berbagai faktor dan pertimbangan. Pertama, perencanaan sistem pembelajaran daring harus selaras dengan kebutuhan dan konteks Program Studi Pendidikan Profesi Guru, termasuk memahami karakteristik mahasiswa, kurikulum program, dan infrastruktur teknologi yang tersedia. Perencanaan sistem pembelajaran daring harus dirancang dengan cara yang memungkinkan siswa belajar dengan lebih mudah dan lebih efektif daripada

Evaluasi masukan (*input*) berkategori baik, dengan rata-rata 85,49% dan rata-rata 74,94. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa perencanaan sistem pembelajaran online, yang dievaluasi melalui evaluasi proses, sangat efektif untuk diterapkan pada mahasiswa PPG Universitas Lampung.

Evaluasi proses (*proses*) untuk perencanaan sistem pembelajaran PPG sangat baik, dengan hasil angket sebesar 87,72% dan rata-rata 64,00. Ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang diterapkan telah dilakukan dengan baik. Perencanaan sistem pembelajaran daring melibatkan sejumlah tindakan yang harus dilakukan dengan hati-hati untuk membuat pengalaman belajar online menjadi produktif dan bermanfaat.

Evaluasi produk (*product*) tingkat pencapaian responden pada produk evaluation berkategori baik dengan rata-rata 87,64% dengan mean 76,56. Data yang dikumpulkan dari wawancara juga mendukung kesimpulan peneliti. Pembelajaran dengan kriteria produk, yaitu pembelajaran yang melibatkan aplikasi, kreativitas, dan pencapaian tujuan pembelajaran, serta umpan balik dan evaluasi. Tujuan evaluasi produk adalah untuk mengevaluasi ketercapaian program dan hasilnya. Selain itu, komponen ini bertujuan untuk memberikan umpan balik tentang bagaimana tujuan program tercapai dan apakah target penerima manfaat memenuhi kebutuhan mereka.

Implikasi dari penelitian ini untuk penelitian selanjutnya adalah pentingnya fokus pada aspek-aspek yang lebih terperinci terkait perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi sistem pembelajaran daring. Hal ini akan memberikan landasan yang lebih kokoh untuk pengembangan lebih lanjut guna meningkatkan efektivitas pembelajaran online di lingkungan Program Studi Pendidikan Profesi Guru.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adi, N. H., Riyanda, A. R., Sagala, M. K., Ambiyar, A., Islami, S., & Zaus, M. A. (2022). Analysis of Lecturer Performance in the Application of The *Online Learning Process*. *JTEV (Jurnal Teknik Elektro dan Vokasional)*, 8(1), 144-150.
- Andriani, T. (2016). Sistem pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi. *Sosial Budaya*, 12(1), 117-126.
- Arikunto, S., & Jabar, C. S. A. (2014). *Evaluasi Program Pendidikan: pedoman teoritis praktisi pendidikan*.
- Arikunto, Suharsimi, Cepi Safruddin Abdul Jabar, *Evaluasi Program Pendidikan: Pedoman Teoretis, Praktis Bagi Mahasiswa dan Praktisi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2008.
- Carbonell, K. B., Dailey-Hebert, A., & Gijsselaers, W. (2013). *Unleashing the creative potential of faculty to create blended learning. The Internet and Higher Education*, 18, 29-37.
- Damayanthi, A. (2020). Efektivitas pembelajaran daring di masa pandemi Covid19 pada perguruan tinggi keagamaan katolik. *Edutech*, 19(3), 189-210.
- Doyok, R. (2021). Model evaluasi CIPP dalam mengevaluasi program tahfiz selama daring di SMP Islam Al-Ishlah Bukittinggi. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 7(3), 73-82.
- Ekawati, N. E. (2018). *Application of Blended Learning with Edmodo Application Based on PDEODE Learning Strategy to Increase Student Learning Achievement. Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 8(1).
- Handayani, T., Nurmalisa, Y., & Halim, A. (2019). Persepsi Mahasiswa Program Studi PPKn Universitas Lampung terhadap Program Pendidikan Profesi Guru (PPG) Prajabatan. *Jurnal Kultur Demokrasi*, 5(2).
- Harjanto, T., & Sumunar, D. S. E. W. (2018). Tantangan dan peluang pembelajaran dalam jaringan: studi kasus implementas elok (E-Learning: Open for knowledge sharing) pada mahasiswa profesi Ners. *Jurnal Keperawatan Respati Yogyakarta*, 5, 24-28.
- Indrawati, B. (2020). Tantangan dan peluang pendidikan tinggi dalam masa dan pasca Pandemi Covid-19. *Jurnal Kajian Ilmiah*, 1(1).
- Jamaluddin, D., Ratnasih, T., Gunawan, H., & Paujiah, E. (2020). Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19 Pada Calon Guru : Hambatan, Solusi dan Proyeksi. *Karya Tulis Ilmiah UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 1-10. <http://digilib.uinsgd.ac.id/30518/>
- Kurniawati, E. W. (2021). Evaluasi Program pendidikan perspektif model cipp (context, input, process, product). *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 2(1), 19-25.
- Marta, R. (2018). Evaluasi Implementasi Pembelajaran Keterampilan Komputer Dan Pengolahan Informasi (KKPI) Kpi Berbasis E-Learning. *Jurnal teknologi informasi dan pendidikan*, 11(1), 43-56.
- Mulyatiningsih, E. (2012). *Metodologi Penelitian Terapan*. Yogyakarta: Alfabeta.

- Muryadi, Agustanico Dwi. (2017). Model Evaluasi Program Dalam Penelitian Evaluasi. *Jurnal Ilmiah PENJAS*, ISSN : 2442-3874 Vol.3 No.1
- Pangondian, R. A., Santosa, P. I., & Nugroho, E. (2019, February). Faktor-faktor yang mempengaruhi kesuksesan pembelajaran daring dalam revolusi industri 4.0. In *Seminar Nasional Teknologi Komputer & Sains (SAINTEKS)* (Vol. 1, No. 1).
- Prayogo, D. (2022). *Analisis Kompetensi Pedagogik Guru Lulusan Pendidikan Profesi Guru (Ppg) Di Sdn Godog* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Malang).
- Riyanda, A. R., Ambiyar, A., Syahril, S., Fadhilah, F., Samala, A. D., Adi, N. H., & Aminuddin, F. H. (2020). Evaluasi Implementasi Sistem Pembelajaran Daring Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. *IKRA-ITH HUMANIORA: Jurnal Sosial dan Humaniora*, 4(1), 66-71.
- Rusdiana, E., & Nugroho, A. (2020). Respon mahasiswa pada pembelajaran daring bagi mahasiswa mata kuliah pengantar hukum Indonesia UNESA. *Integralistik*, 31(1), 1-12.
- Sudjana, D. (2008). *Evaluasi Program PLS untuk Pendidikan Nonformal Pengembangan SDM*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Suryani, Y. E. (2010). Kesulitan belajar. *Magistra*, 22(73), 33.
- Vaughan. N.,. (2007). *Perspectives on Blended Learning in Higher Education*. *Internasional Journal on E-Learning*. Vol.6, No.1 (2007), 81-94