

## Evaluasi Penerapan *Asynchronous Learning* Menggunakan Model CIPP pada Program Studi Tadris IPS di Institut Agama Islam Al-Fatimah Bojonegoro

### *Evaluation of Asynchronous Learning Implementation Using the CIPP Model in the Social Studies Education Program at Al-Fatimah Islamic Institute Bojonegoro*

Armawati Hidayati<sup>1</sup>, Bachtiar S. Bachri<sup>2</sup>, Irena Yolanita Maureen<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Institut Agama Islam Al-Fatimah Bojonegoro

<sup>2,3</sup>Universitas Negeri Surabaya

\*<sup>1</sup>Corresponding email: [armawatihidayati@iai-alfatimah.ac.id](mailto:armawatihidayati@iai-alfatimah.ac.id)

**ABSTRAK** – Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi penerapan asynchronous learning yang diterapkan prodi Tadris IPS IAI Al-Fatimah Bojonegoro. Asynchronous learning merupakan pembelajaran tatap muka virtual (online) dengan menggunakan jaringan internet. Pembelajaran asynchronous learning disebut juga dengan istilah pembelajaran daring. Evaluasi penerapan asynchronous learning menggunakan model CIPP (Contexts, Input, Proses, Product). Penelitian evauasi dengan menggunakan metode eksperimental sederhana yaitu dengan cara menyebarkan kuesioner kepada dosen dan mahasiswa di Tadris IPS selaku pengguna asynchronous learning yang telah berjalan selama 2 semester. Sumber data penelitian adalah angket yang telah diisi oleh 30% mahasiswa dari 37 mahasiswa di prodi Tadris IPS. Evaluasi diukur dengan melihat kesetujuan dan ketidak setujuan mahasiswa selaku penerima manfaat asynchronous learning terhadap konten, tampilan sajian materi di asynchronous learning, kemampuan Sumber Daya dalam mendukung kualitas asynchronous learning, dan ketercapaian tujuan pembelajaran dengan menggunakan asynchronous learning. Hasil penelitian menunjukkan bahwa asynchronous learning dinyatakan cukup efektif sehingga bisa diteruskan untuk pembealajaran dikemudian hari, dan dengan asynchronous learning terbukti mahasiswa mampu memahami materi yang disampaikan atau dengan kata laian tujuan pembelajaran tercapai. Namun masih terdapat beberapa kekurangan diantaranya masih sedikitnya seperti konten visual yaitu gambar, video dan atau audio untuk dijadikan referensi pembelajaran. Selain itu diperlukan kebijakan yang mendukung pemenuhan Sumber Daya berupa alikasi berbayar untuk asynchronous learning.

**Kata Kunci:** Evaluasi, Model CIPP, *Asynchronous learning*.

**ABSTRACT** – This research aims to evaluate the implementation of asynchronous learning conducted by the Tadris IPS study program at IAI Al-Fatimah Bojonegoro. Asynchronous learning refers to virtual (online) face-to-face learning facilitated through the Internet. It is also commonly referred to as online learning. The evaluation of asynchronous learning was carried out using the CIPP (Context, Input, Process, Product) model. This evaluation research employed a simple experimental method by distributing questionnaires to lecturers and students of Tadris IPS, who have been using asynchronous learning for the past two semesters. The research data were collected through a questionnaire completed by 30% of the 37 students enrolled in the Tadris IPS study program. The evaluation focused on the level of agreement or disagreement among students, as beneficiaries of asynchronous learning, regarding the content, the presentation of materials, the

*adequacy of resources in supporting the quality of asynchronous learning, and the achievement of learning objectives. The results indicate that asynchronous learning is sufficiently effective and can be continued for future academic sessions. It was also proven that students are able to comprehend the materials presented, meaning that learning objectives were achieved. However, several shortcomings were identified, including the limited use of visual content such as images, videos, and audio, which could enhance learning references. Furthermore, there is a need for policies to support the provision of paid applications to improve the resources available for asynchronous learning.*

**Keywords:** Evaluation, CIPP model, Asynchronous learning.

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi menyebabkan perubahan pada pola pengajaran yang dilakukan di sejumlah lembaga pendidikan. E-learning sebagai modal pembelajaran yang dianggap efektif dalam meningkatkan kualitas belajar dan meningkatkan keterampilan digital pebelajar dan pembelajar (Kamilia and Wahyudin 2021). Selain dilatarbelakangi oleh pesatnya perkembangan teknologi, alasan semakin meluasnya pemanfaatan e-learning adalah fleksibilitas tempat dan waktu. Fleksibilitas yang dimaksud di sini adalah kemudahan dalam mengakses pembelajaran di mana pembelajar dapat melakukannya kapanpun dan di manapun mereka nyaman melakukannya. Pembelajar juga dapat saling berbagi informasi satu sama lain melalui fitur-fitur yang disediakan. Mereka juga dapat mengakses learning materials yang dibagikan oleh pebelajar dalam beragam bentuk multimedia, sehingga pebelajar secara setiap saat dapat mempelajari Kembali materi yang telah diberikan. Hal ini dapat mendukung pembelajar dalam penguasaan dan pemahaman materi (Hartanto 2016). Selain itu, e-learning memungkinkan durasi pembelajaran jadi lebih singkat dan mampu menekan biaya agar lebih terjangkau. Jika dalam pembelajaran konvensional yang biasanya baik pebelajar maupun pembelajar hadir pada waktu dan tempat yang sama, maka berbeda halnya dengan e-learning. Dengan e-learning pemilihan waktu dan tempat untuk melangsungkan kegiatan belajar dan pembelajaran menjadi lebih fleksibel.

Salah satu contoh model pengembangan e-learning yang dapat dilaksanakan di perguruan tinggi adalah sarana virtual classroom yang dilaksanakan dengan memanfaatkan internet melalui sistem pembelajaran online atau daring. Pendekatan seperti ini disebut juga dengan pendekatan asynchronous learning atau pembelajaran asinkron (Dianita 2021). Pendekatan asinkron dapat membuat proses kolaborasi antara pendidik dan peserta didik menjadi lebih transparan, karena transkrip pesan dalam interaksi di dalamnya dapat digunakan secara fleksibel untuk menilai peran dan proses individu maupun proses yang berlangsung dalam e-learning (Aviv et al. 2010). Pembelajaran dengan pendekatan sistem asynchronous learning bisa dilakukan apabila terpenuhinya Sumber Daya, diantaranya; jaringan; perangkat keras; perangkat

lunak berupa aplikasi tatap muka maya misalkan zoommeeting, googlemeet, tel, dll.

Penelitian ini mengevaluasi pelaksanaan asynchronous learning di Prodi Tadris IPS IAI Al-Fatimah Bojonegoro yang menggunakan aplikasi gratis. Aplikasi yang sering digunakan adalah Googlemeet dan Zoommeeting, dimana asynchronous learning ditetapkan sebagai salah satu sarana pembelajaran selain menggunakan tatap muka langsung (offline/synchronous). Pembelajaran dengan pendekatan asynchronous learning dijadwalkan secara bergiliran dengan pembelajaran tatap muka langsung atau synchronous learning. Di Prodi Tadris IPS jumlah mahasiswanya ada 37 orang yang terdiri dari 32 mahasiswa berasal dari lulusan pondok pesantren mitra dan 5 orang mahasiswa dari luar pondok pesantren. Untuk 32 mahasiswa yang dari lulusan pondok pesantren masih terikat jadwal program hafalan dan pengabdian di pondoknya, sehingga IAI Al-Fatimah mengeluarkan kebijakan bahwa perkuliahan dirancang menjadi 2 model pertemuan, yaitu pertemuan pembelajaran secara langsung (synchronous) di ruang perkuliahan IAI Al-Fatimah dan pertemuan pembelajaran secara virtual (asynchronous learning) Hal ini dilatarbelakangi oleh kondisi lingkungan, bahwa dari jumlah mahasiswa di Tadris IPS, 90% mahasiswa berasal dari lulusan pondok pesantren yang masih menetap di pondok mereka untuk melanjutkan program hafalan dan pengabdian. IAI Al-Fatimah Bojonegoro merupakan Perguruan Tinggi Swasta di Bojonegoro yang berbasis pondok pesantren. Karakteristik ini melatarbelakangi adanya kerjasama antar pondok pesantren dalam beberapa hal, yaitu diantaranya menyalurkan lulusan santrinya untuk melanjutkan ke Perguruan Tinggi yang telah melakukan kerjasama yaitu Pondok Pesantren Modern Al-Fatimah Bojonegoro karena memiliki Perguruan Tinggi IAI Al-Fatimah.

Pelaksanaan pembelajaran synchronous learning dan asynchronous learning pembagian jadwalnya bergantian, yaitu setiap 2 bulan bergilir selama 1 semester, dimana jadwal ini ditetapkan berdasarkan hasil penyesuaian jadwal program hafalan dan pengabdian mahasiswa yang berasal dari pondok di pondok asalnya.. Kebijakan ini untuk memberikan kemudahan bagi mahasiswa dari pondok agar tidak perlu ke kampus IAI Al-Fatimah saat ada jadwal hafalan dan pengabdian berlangsung. Mengingat IAI Al-Fatimah adaah PTS yang baru berdiri dan memulai perkuliahan tahun 2023, sehingga pembelajaran bisa diatur berdasarkan kondisi kegiatan pondok yang sudah disepakati.

Namun demikian untuk menjamin kualitas penerapan asynchronous learning pada Prodi Tadris IPS, diperlukan aplikasi yang menjadi prasaran/media belajar asynchronous learning bisa dilaksanakan. Selama ini asynchronous learning masih menggunakan aplikasi bawaan dari Google yang terpasang di ponsel android maupun laptop mahasiswa Tadris IPS. Aplikasi bawaan tersebut adalah googlemeet dan zoommeeting tidak berbayar, yang memiliki batas waktu yang telah disetting daring perusahaan aplikasi tersebut diciptakan, sehingga terjadi kendala waktu saat pembelajaran masih berlangsung namun waktu telah

selesai. Hal ini butuh adanya suatu evaluasi dari tingkat kebutuhan mahasiswa yang harus tetap melaksanakan asynchronous learning karena masih harus beraktifitas di pondok namun mahasiswa juga memiliki keterbatasan waktu untuk mendapatkan haknya memperoleh materi yang harus dituntaskan sebagaimana Capaian Profil Lulusan (CPL) yang ditetapkan melalui Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) dan Sub CPMK.

Evaluasi merupakan salah satu prosedur yang disusun secara sistematis dan sebagai alat ukur dengan tujuan untuk mengetahui tingkat efektivitas atau keberhasilan masing-masing komponen suatu program maupun sistem pembelajaran (Daniel L. Stufflebeam, 1985). Pada penelitian ini peneliti menggunakan model evaluasi CIPP (Context, Input, Process, Output). Tujuan penelitian evaluasi menggunakan model CIPP dalam pembelajaran di Prodi Tadris IPS dengan menggunakan pendekatan asynchronous learning adalah untuk memberikan rekomendasi dalam pengambilan keputusan; a). apakah pembelajaran menggunakan pendekatan sistem asynchronous learning efisien; b) apakah aplikasi yang digunakan untuk pembelajaran dengan pendekatan asynchronous learning menggunakan aplikasi bawaan ponsel dan laptop tidak berbayar masih efektif untuk digunakan dimasa mendatang.

Efektifitas pembelajaran dengan menggunakan pendekatan asynchronous learning yang diterapkan akan diketahui berdasarkan hasil evaluasi tentang sejauh mana asynchronous learning dapat membantu proses pembelajaran dan bagaimana asynchronous learning dapat menjadi feedback dalam memperbaiki mutu pelaksanaan proses pembelajaran berbasis di Prodi Tadris IPS.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### ***Evaluasi***

Secara bahasa kata “Evaluasi” berasal dari Bahasa Inggris yaitu “evaluation” dari kata asal “value” yang artinya nilai atau harga.. Ada beberapa pendapat tentang pengertian evaluasi menurut para ahli (Asrul, 2014):

- a. Guba dan Lincoln (1985) mengartikan evaluasi sebagai “a process for describing an evaluated and judging its merit and worth”
- b. Gilbert Sax (1980) berpendapat bahwa “evaluation is a process through which a value judgement or decision is made from a variety of observations and from the background and training of the evaluator”.

Evaluasi bisa diartikan sebagai proses dalam menentukan suatu nilai dari suatu program (Affandi, 2013), atau evaluasi merupakan kegiatan pengumpulan informasi sebagai tolak ukur pencapaian tujuan serta pengambilan keputusan (Lazwardi, 2017), evaluasi merupakan sebuah proses untuk mengambil keputusan apakah rancangan serta pelaksanaan program dan dampak peningkatan sudah efektif sehingga dengan mengetahui informasi ini dapat mengetahui tingkat keberhasilan suatu program (Lazwardi 2017, 155). Menurut

(Mahmudi, 2016), evaluasi program pembelajaran merupakan studi yang sistematis dan didesain, dilaksanakan, serta dilaporkan untuk membantu klien memutuskan dan/atau meningkatkan keberhargaan dan/atau manfaat program pembelajaran.

### ***Model CIPP***

Dalam ilmu evaluasi di dunia pendidikan, ada banyak metode yang dapat dilakukan untuk mengevaluasi suatu program. Salah satunya yaitu model CIPP. Model ini pertamakali dicetuskan oleh (Daniel L. Stufflebeam, 1985). Konsep evaluasi model CIPP (Context, Input, Process, Output) pertama kali dikenalkan dan dikembangkan oleh Daniel L. Stufflebeam (1985) yang berhasil mengevaluasi ESEA (the Elementary and Secondary Education Act) pada tahun 1965, menurutnya memperbaiki adalah tujuan utama dari evaluasi ini, ia mengatakan bahwa “the CIPP approach is based on the view the most important purpose of evaluation is not to prove but to improve” Model CIPP merupakan singkatan dari Context, Input, Process, dan Product. Elemen penting yang menjadikan model ini berbeda dari model lain adalah adanya konteks untuk evaluasi proses belajar mengajar dan pengembangan (Aziz, 2018). Model ini digunakan untuk mengevaluasi secara summative dan formative. Keunggulan dari model ini adalah tersedianya pandangan holistik dari setiap elemen untuk mengevaluasi konteks, input, proses dan output dari setiap sudut pandang. Dengan bantuan model ini, evaluasi dapat dilakukan secara sistematis.

### ***Asynchronous Learning***

Menurut Kayalar, 2017 dalam (Fajar A., Bachtiar S. Bachri., Andi M., 2022), terdapat dua pilihan pembelajaran yakni sychkron dan asychkron untuk mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran berbasis web. Platform pembelajaran asinkron disiapkan sedemikian rupa sehingga peserta didik dapat memulai dan menyelesaikan tugas kapan pun mereka mau, terlepas dari pemberi tugas yakni dosen. Fitur ini membawa perubahan mendasar pada peran dosen dalam pendidikan; fungsinya tidak lagi mengajar, tetapi mengarahkan. Dalam pendidikan asinkron, pembelajaran dapat diberikan dengan infrastruktur minimum atau koneksi internet dalam rentang bandwidth normal. Pendekatan ini didasarkan pada sistem pendidikan yang berpusat pada mahasiswa daripada seorang dosen. Isi kegiatan pembelajaran yang diperlukan disiapkan sebagai berpusat pada mahasiswa dan disajikan sesuai. Dalam pendidikan asinkron, keberhasilan pembelajaran hingga 80% dapat dicapai dalam hal materi pembelajaran dan orang memiliki motivasi belajar yang tinggi karena ada kegiatan belajar mandiri.

## **METODE PENELITIAN**

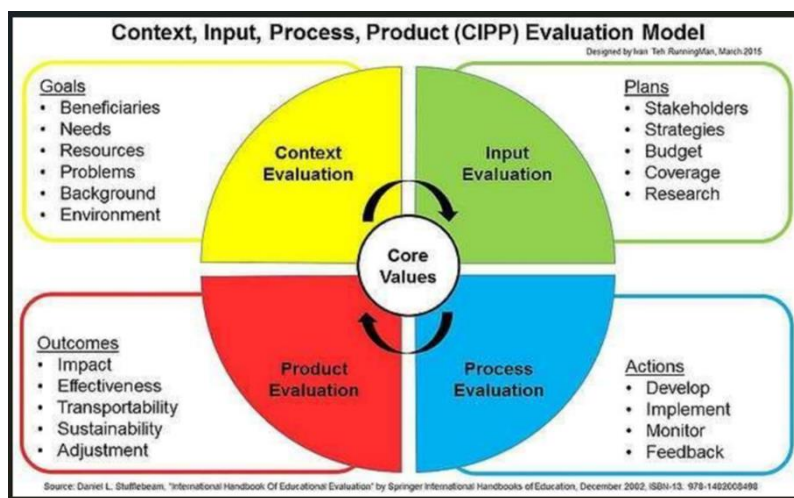
Metode penelitian ini menggunakan jenis metode penelitian deskriptif kualitatif, yaitu jenis penelitian yang bertujuan menggambarkan secara jelas tentang evaluasi penerapan asynchronous learning dengan model CIPP, dimana

setiap tahapan dalam model CIPP menjadi alat ukur evaluasi yang akan diambil kesimpulannya. Sebagaimana pada gambar 1. dibawah ini:.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil wawancara mendalam yang dilakukan dengan berbagai pihak terkait, yaitu guru IPS, siswa, dan pihak sekolah, terungkap sejumlah informasi yang menggambarkan dinamika penerapan nilai demokrasi melalui pembelajaran IPS di Madrasah Aliyah (MA) Islamiyah Senori. Berikut adalah rincian hasil dari wawancara tersebut:

**Gambar 1.** Tahapan Evaluasi Model CIPP



Sumber: Daniel L. Stufflebeam (1985)

Teknik pengumpulan data pada penelitian evaluasi ini menggunakan kuesioner yang terdiri dari pernyataan yang indikatornya diambil dari unsur-unsur tiap tahapan evaluasi model CIPP. Teknik pengumpulan data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil kuesioner, dimana kuesioner yang telah tersusun disebarkan pada responden diisi oleh responden. Isi/tanggapan dari responden merupakan data informasi yang selanjutnya dianalisis secara deskripsi .

Indikator yang disusun dalam pernyataan pada kuesioner mengadopsi unsur-unsur dalam tiap tahap model CIPP, yaitu; a) konteks (context) yang meliputi penerima manfaat, kebutuhan, sumber daya, masalah, latar belakang, lingkungan; b) Masukan (input) yang meliputi pemangku kepentingan, strategi, anggaran, cakupan, penelitian; c) proses (process) yang meliputi dampak, efektivitas, daya angkut, keberlanjutan, penyesuaian; d) hasil (product) yang meliputi mengembangkan, menerapkan, memantau, memberi umpan balik isi/jawaban Unsur-unsur tiap tahapan evaluasi model CIPP tersebut dibuat indicator untuk pernyataan kuesioner sebagaimana tabel 1. Dibawah ini. Tabel 1. menunjukkan 4 konstruk yang menjadi parameter untuk

mengidentifikasi tanggapan mahasiswa selaku penerima manfaat utama dari asynchronous learning.

**Tabel 1.** Indikator dari Tahapan Evaluasi Model CIPP

<b>Konstruk</b>	<b>Identifikasi Reaksi</b>
<i>Context</i>	Ketertarikan mahasiswa terhadap <i>asynchronous learning</i> Kefahaman materi melalui <i>asynchronous learning</i> Ketuntasan mahasiswa terhadap materi ajar menggunakan <i>asynchronous learning</i> Efisiensi pembelajaran menggunakan <i>asynchronous learning</i>
<i>Input</i>	Identifikasi kemampuan mahasiswa terhadap penggunaan fitur-fitur media pembelajaran dalam <i>asynchronous learning</i> Identifikasi ketersediaan multi media dalam pembelajaran Identifikasi ketersediaan Sumber Daya
<i>Process</i>	Identifikasi Kecukupan waktu perkuliahan dengan banyaknya materi Identifikasi feed back dalam proses pembelajaran dalam menggunakan <i>asynchronous learning</i> Identifikasi kemudahan peserta saat mengakses materi pada <i>e-learning</i>
<i>Product</i>	Identifikasi kualitas tampilan <i>asynchronous learning</i> Identifikasi kesulitan melaksanakan pada <i>asynchronous learning</i> Identifikasi kesesuaian soal-soal pada kuis dengan materi

Selanjutnya, jawaban responden berupa pilihan kolom centang dengan tanggapan Sangat Tidak setuju (STS), Tidak Setuju (TS), Kurang Setuju (KS), Setuju (S), dan Setuju Sekali (SS). Tingkatan tanggapan ini dibuat pembobotannya dengan menggunakan skala Likert sebagaimana dapat dilihat pada Tabel 2. Perhitungan data kuesioner menggunakan skala Likert tujuannya untuk melihat tingkat tanggapan responden terhadap keefektifan asynchronous learning dan tingkat efisiensi asynchronous learning melalui aplikasi tidak berbayar (Maryuliana, 2016).

**Tabel 2.** Skala *Likert* Penelitian

<b>Keterangan</b>	<b>Bobot / Skor</b>
Sangat Tidak Setuju (STS)	1
Tidak Setuju (TS)	2
Kurang Setuju (KS)	3
Setuju (S)	4
Sangat Setuju (SS)	5

Sumber: Sugiyono (2017)

Responden dalam penelitian ini adalah mahasiswa Prodi Tadris IPS yang terdiri dari pondok dan umum, selaku pembelajar (leaners) yang menjadi penerima manfaat atas penerapan asynchronous learning. Untuk menentukan jumlah responden didasarkan pada pengertian rumus Slovin yaitu suatu rumus yang

digunakan untuk mencari besaran sampel yang dinilai mampu mewakili keseluruhan populasi:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Dimana pada rumus tersebut ditentukan jumlah responden adalah 30% dari jumlah keseluruhan masing-masing kelompok responden, Slovin (Sugiyono, 2017) dalam Sugiyono, (2017). Dalam pemilihan responden peneliti menggunakan random sampling atas dasar bahwa semua populasi memiliki peluang atau hak yang sama, (Sugiyono, Dalam menentukan sampel, salah satu dari empat aturan praktis untuk menentukan ukuran sampel, yaitu menurut Rosce (1975) dalam (Sekaran, 2013), penelitian dengan tipe ini dapat dinyatakan berhasil, jika sampel minimal antara 10 – 20 orang. Penelitian ini menggunakan metode tanggapan melalui kuesioner yang diisi oleh mahasiswa dengan sampel 10 orang. Perhitungan skor dilakukan dengan manual.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### *Karakteristik Responden*

Responden adalah mahasiswa Tadris IPS Angkatan 2023. Karakteristik responden dibagi menjadi 2 indikator yaitu; a) mahasiswa dari pondok pesantren; b) mahasiswa umum. Tabel 3. menunjukkan karakteristik responden mahasiswa.

**Tabel 3.** Karakteristik Responden Mahasiswa

Karakteristik	Jumlah
Mahasiswa Pondok Pesantren	7
Mahasiswa Umum	3

### *Evaluasi Penerapan Asynchronous Learning*

Evaluasi penerapan asynchronous learning menggunakan sistem scoring, yaitu menghitung nilai rata-rata (mean), dari jumlah pilihan dan dibagi total pertanyaan. Rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$\frac{(\text{Jumlah Pilihan}) \times (\text{Skala Likert})}{\text{Total soal}} = \text{Skor}$$

Evaluasi menggunakan scoring bertujuan untuk menentukan nilai indikator sehingga dapat dilakukan proses identifikasi. Kriteria indikator merupakan standar yang digunakan untuk menilai keberhasilan program yang dievaluasi.

### *Evaluasi terhadap tahap konteks (context)*

Evaluasi konteks bertujuan untuk mengetahui kekuatan dan kelemahan pembelajaran asynchronous learning yang selama ini menggunakan aplikasi (zoom, googlemeet) gratis. Setiap indikator diukur dengan menguji tanggapan

mahasiswa terhadap pernyataan untuk mengidentifikasi kebutuhan yang tidak terpenuhi serta tujuan dari asynchronous learning dalam mencapai Capaian Profil Lulusan (CPL) yang dijabarkan pada CPMK. Pernyataan yang dievaluasi mengenai ketertarikan pembelajaran asynchronous learning kemudahan mahasiswa mampu memahami materi, dan asynchronous learning memiliki kebermanfaatan. Hasil perhitungan score untuk variabel konteks dengan 10 responden dapat dilihat pada Tabel 4.

**Tabel 4.** Hasil Perhitungan Scoring Evaluasi Konteks

No.	Indikator	Tanggapan Responden					SKOR
		STS (1)	TS (2)	KS (3)	S (4)	SS (5)	
1	Tampilan materi sangat menarik	0	0	6	4	0	4,4
2	Materi ajar mudah dipahami saat asynchronous learning dibanding saat melihat langsung dosen menjelaskan	0	0	8	1	1	4
3	Waktu cukup untuk menuntaskan materi sesuai topik	0	0	7	2	1	3,3
<b>Rata-rata</b>							<b>4.2</b>

Sebanyak 8 mahasiswa mengalami kesulitan untuk memahami materi dan 4 orang peserta sangat setuju jika pembelajaran melalui asynchronous learning cukup untuk menuntaskan materi tiap Sub CPMK. Mayoritas mahasiswa menyatakan “kurang setuju” bahwa tampilan materi saat pembelajaran asynchronous learning sangat menarik untuk dipelajari, karena masih sedikitnya video yang mendukung penjelasan materi. Evaluasi ini digunakan untuk menilai seluruh indikator, mengidentifikasi kelemahannya, menginventarisasi kekuatannya yang bisa dimanfaatkan untuk menutupi kelemahannya (Mahmudi, 2011). Analisis konteks juga mendapatkan respon positif dari responden (Bhakti, 2017). Evaluasi konteks menjadi gambaran dan spesifikasi tentang kebutuhan yang akan dicapai dari sistem sehingga seringkali menghadirkan hal baru yang menarik dan mudah dipahami pengguna.

#### ***Evaluasi terhadap tahap masukan (input)***

Evaluasi input dilakukan untuk melihat kekurangan asynchronous learning dari segi Sumber Daya. Pada penelitian ini, dimensi input menguji respon mahasiswa terhadap 3 pernyataan, yaitu tentang: (1) contoh multi media (pdf, video, ppt, audio, gambar bergerak, dll) saat proses penyampaian materi dalam membantu mahasiswa memahami materi pembelajaran; (2) ketersediaan forum diskusi saat pembelajaran asynchronous learning; (3) dan kesesuaian soal-soal pada kuis dengan materi ajar. Hasil perhitungan score untuk indikator input dengan 10 responden dapat dilihat pada Tabel 5.

**Tabel 5.** Hasil Perhitungan Scoring Evaluasi Input

No.	Indikator	Tanggapan Responden					SKOR
		STS (1)	TS (2)	KS (3)	S (4)	SS (5)	
1	Diberikannya multi media (pdf, ppt, video, audio, dll) untuk membantu memahami materi	0	0	3	5	2	4,2
2	Menyediakan forum diskusi pada kolom chatt baik berupa chatt maupun link spreadsheet maupun link drive	0	0	1	8	1	4
3	Ketersediaan soal-soal pada asynchronous learning sesuai dengan mazteri ajar	0	0	1	8	1	3,9
<b>Rata-rata</b>							<b>4</b>

Tabel 5. menunjukkan jika mayoritas tanggapan mahasiswa berada pada kategori Setuju (S). Peserta mengetahui jika format pada bahan ajar bervariasi dan ketersediaan soal- soal pada menu kuis sesuai dengan bahan ajar. Hasil scoring menunjukkan rata-rata nilai 4. Dengan skala setuju. Jika dibandingkan dengan tahap konteks, tahap input sering mengalami respon yang sedikit lebih rendah. Menurut (Setyaningrum, 2016), evaluasi input seharusnya memberikan informasi untuk menentukan bagaimana sistem dapat mencapai tujuan dan sasaran yang diinginkan. Dengan demikian, responden memberikan harapan yang cukup besar pada tahapan ini.

#### ***Evaluasi terhadap tahap proses (process)***

Evaluasi pada tahap proses bertujuan untuk mendeteksi rancangan asynchronous learning selama tahap implementasi, pada dasarnya evaluasi proses dilakukan untuk mengetahui sampai sejauh manaproduk telah berhasil diterapkan dan komponen yang harus diperbaiki. Evaluasi dilakukan dengan menguji tanggapan mahasiswa terhadap 4 pernyataan mengenai waktu pembelajaran, kesulitan mengoperasikan asynchronous learning, kemudahan mendownload, materi serta meng-upload tugas atau chatt diskusi. Hasil perhitungan score untuk indikator proses dengan 10 responden dapat dilihat pada Tabel 6.

**Tabel 6.** Hasil Perhitungan Scoring Evaluasi Proses

No.	Indikator	Tanggapan Responden					SKOR
		STS (1)	TS (2)	KS (3)	S (4)	SS (5)	
1	Ketercukupan waktu dengan ketuntasan sub CPMK/ banyaknya materi	0	0	5	4	1	3,7

	sangat sesuai						
2	Tidak ada kesulitan belajar saat melaksanakan asynchronous learning menggunakan aplikasi yang dipilih	0	0	2	6	2	4
3	Saya dapat mengunduh/download file maupun video di	0	0	0	3	7	4,7
4	Saya dapat upload file tugas pada fitur di aplikasi yang digunakan dalam asynchronous learning	0	0	1	2	7	4,6
<b>Rata-rata</b>							<b>4.2</b>

Mayoritas mahasiswa mampu mengunduh dan meng-upload materi pada fitur-fitur aplikasi (Gmeet, Zoom) yang digunakan untuk asynchronous learning, sehingga mendapatkan skor yang cukup besar. Namun, pernyataan mengenai waktu pembelajaran berlangsung memiliki tanggapan kurang setuju sebanyak 5 mahasiswa. Dalam proses pelaksanaan pembelajaran memang sering terputus atau dihentikan penyampaian materinya karena durasi waktu dari aplikasi yang terbatas. Hal ini dikarenakan Lembaga belum memiliki aplikasi tatap muka maya (zoommeeting) yang berbayar (premium). Penggunaan aplikasi gratis untuk pembelajaran dengan system asynchronous learning perlu ditinjau ulang, mengingat besarnya minat mahasiswa menggunakan system asynchronous learning saat perkuliahan.

### ***Evaluasi terhadap Pembelajaran Asynchronous Learning (product)***

Evaluasi produk dilakukan untuk menilai ketercapaian/keberhasilan pembelajaran dengan asynchronous learning. Evaluasi dilakukan dengan menguji tanggapan responden terhadap 3 pernyataan mengenai kualitas asynchronous learning, pengaruh motivasi belajar jika menggunakan asynchronous learning dan kemampuan peserta mengerjakan kuis/tugas secara online. Hasil perhitungan score untuk indikator pemanfaatan asynchronous learning saat pembelajaran dengan 10 responden dapat dilihat pada Tabel 7.

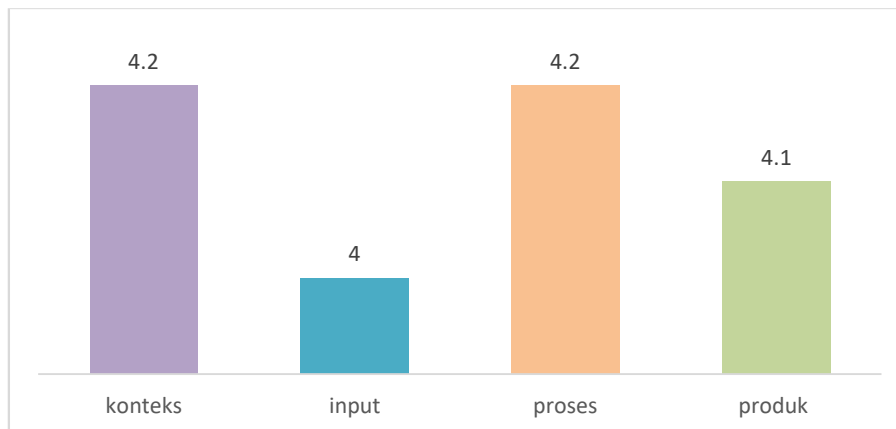
**Tabel 8.** Hasil Perhitungan Scoring Evaluasi Asynchronous Learning

No.	Indikator	Tanggapan Responden					SKOR
		STS (1)	TS (2)	KS (3)	S (4)	SS (5)	
1	Kuliah dengan system asynchronous learning sangat mempermudah saya untuk tetap fokus meskipun tidak diruang kelas	0	0	0	3	7	4,7
2	Saya lebih termotivasi kuliah dengan asynchronous learning daripada kuliah synchronous	0	0	5	4	1	3,7

3	Tidak ada kesulitan saat mengerjakan kuis dengan model asynchronous learning	0	0	1	9	0	3,9
Rata-rata							4,1

Mayoritas mahasiswa menyatakan “setuju” jika pembelajaran dengan model asynchronous learning tidak mengganggu konsentrasi belajar mahasiswa dan tidak ada kesulitan saat mengerjakan kuis/tugas. Peningkatan motivasi peserta untuk belajar menggunakan asynchronous learning tergolong rendah. Secara keseluruhan rata-rata skor evaluasi pembelajaran melalui asynchronous learning adalah 4,1 atau dapat disimpulkan jika sebagian besar reponden memberikan tanggapan positif untuk evaluasi pembelajaran dengan mayoritas jawaban antara setuju hingga sangat setuju. Evaluasi produk berupa asynchronous learning biasanya melihat tingkat pemahaman peserta menguasai materi. Rata-rata evaluasi pada tiap tahapan menghasilkan jawaban cukup baik meskipun tidak mencapai 100%. Berdasarkan evaluasi seluruh tahapan di atas, rata-rata nilai keefektifan pembelajaran dengan system asynchronous learning dapat dilihat pada Gambar 2.

**Gambar 2.** Grafik hasil evaluasi reaksi pengguna dengan CIPP



Gambar 2 menunjukkan skor evaluasi tertinggi diperoleh pada tahapan konteks dan proses. Hal ini dapat disebabkan karena besarnya minat mahasiswa terhadap asynchronous learning dan kemudahan mengikuti pembelajaran dimanapun berada. Sementara nilai terendah, yaitu berada pada tahap input. Hal ini disebabkan kurangnya waktu pembelajaran saat menggunakan asynchronous learning sementara peserta materi pembelajaran masih banyak yang belum tuntas sesuai tujuan pembelajaran pada CPMK yang tertuang di RPS.

Dalam hal kemampuan menggunakan asynchronous learning, mahasiswa tidak mengalami kesulitan karena mahasiswa sudah terbiasa menggunakan ponsel dan laptop dengan berbagai aplikasi yang ada. Namun ada beberapa saran, seperti melakukan perbaikan pada penggunaan multimedia yang variatif dalam

penyampaian materi pembelajaran, khususnya untuk materi yang membutuhkan tampilan visual seperti video, gambar bergerak pada materi yang rumit difahami jika hanya menggunakan ppt atau dengan membaca e-book saja. Dengan menambahkan multimedia yang lebih beragam dan menarik diharapkan nantinya mahasiswa mampu memahami materi yang disampaikan sehingga mahasiswa mampu menguasai pembelajaran

## KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan asynchronous learning yang dirancang mendapatkan respon positif dari responden. Rata-rata perhitungan kuesioner menunjukkan nilai antara 4 - 4,2, yang berarti sebagian besar responden memberikan tanggapan positif untuk evaluasi penerapan asynchronous learning sebagai media pembelajaran tatap muka di Prodi Tadris IPS IAI Al-Fatimah Bojonegoro, (terlihat dari jawaban “setuju” dan “sangat setuju”). Penelitian yang dilakukan untuk memberikan rekomendasi kepada pengambil kebijakan di IAI Al-Fatimah bahwa selama ini penerapan asynchronous learning pada Prodi Tadris IPS sudah efektif pelaksanaannya bagi mahasiswa terutama bagi mahasiswa yang dari pondok. Namun untuk penggunaan aplikasi yang mendukung terlaksananya asynchronous learning perlu ditindak lanjuti dengan melakukan pembaharuan kebijakan, yaitu beralih dari aplikasi tidak berbayar ke aplikasi berbayar agar ketercukupan waktu saat pembelajaran dengan synchronous learning tercukupi. Sebagaimana hasil kuesioner pada tahap konteks bahwa banyak responden yang menanggapi kurang setuju adanya ketercukupan waktu dengan materi yang harus dituntaskan, mengingat aplikasi tidak berbayar memiliki Batasan waktu. Selain itu hasil evaluasi ini memberikan rekomendasi agar ditambahkan materi yang menarik dengan menambahkan konten visual (gambar, video dan audio) untuk referensi pembelajaran selain ppt maupun e-modul.

## REFERENSI

- Aviv, Reuven, Zippy Erlich, Gilad Ravid, and Aviva Geva. 2010. “Network Analysis Of Knowledge Construction In Asynchronous Learning Networks.” *Journal of Asynchronous Learning Networks* 7. doi:10.24059/olj.v7i3.1842.
- Dianita, Evi Resti. 2021. *PENDEKATAN ASYNCHRONOUS E-LEARNING DALAM PEMBELAJARAN DARING*. Jember: IAIN Jember.
- Hartanto, Wiwin. 2016. “Penggunaan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran.” *Jurnal Pendidikan Ekonomi* 10(1): 1–18.
- Kamilia, Fitria Fii Silmi Kaaffah, and Dinn Wahyudin. 2021. “Evaluasi Pembelajaran Berbasis E-Learning Pada Jenjang Pendidikan Tinggi.” *Inovasi Kurikulum* 18(2): 222–30. doi:10.17509/jik.v18i2.37310.
- Mahmudi, I. 2011. CIPP: Suatu Model Evaluasi Program Pendidikan. *Jurnal At-Ta'dib*, 6(1), 111- 125.

- Maryuliana, S. & Haviana, S.F.C. 2016. Sistem Informasi Angket Pengukuran Skala Kebutuhan Materi Pembelajaran Tambahan Sebagai Pendukung Pengambilan Keputusan di Sekolah Menengah Atas Menggunakan Skala Likert. *Jurnal Transistor Elektro dan Informatika*, 1(2), 1-12.
- Sekaran, U. & Bougie Roger. 2013. *Research Methods for Business: A Skill Building Approach*, 7th Edition. USA: Wiley.
- Setyaningrum, A. 2016. Implementasi Model Evaluasi CIPP pada Pelaksanaan Program Pendidikan dan Pelatihan di BPTT Darman Prasetyo Yogyakarta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Edisi 23. Bandung: Alfabeta