

Laporan Penelitian Semester Genap 2021/2022

Evaluasi Program Penerapan Proses Pembelajaran *Hybrid Model* pada Prodi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer (PTIK) IAIN Bukittinggi di Masa *New Normal*

¹
Liza Efriyanti
Yulifda Elin Yuspita ²
Gusnita Darmawati³

¹ Dosen Tetap Pascasarjana Program Studi S2 Manajemen Pendidikan Islam,
Program Pascasarjana, IAIN Bukittinggi
^{2,3}Dosen Tetap Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan
Komputer, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Bukittinggi
¹ lizafamuth@yahoo.com

Abstract

In the condition that the spread of the Covid-19 virus is still not complete, the lecture process follows the health protocol in the form of social distancing to break the chain of the spread of this virus. The rotation model is one of the blended learning models that implements face-to-face and online combination lecture meetings by taking turns according to the agreement between the lecturer and the students. The period of applying the rotation model in lectures is seen by students and lecturers, where when teaching lecturers, they must be in two different rooms, namely offline (in class) and online. Then students in class in order to be able to present their papers they must also be offline and online, so it is necessary to evaluate the program for implementing this rotation model using the CIPP model. The output obtained will later provide an overview to policy makers on campus to be able to see whether this model is effectively applied both from the side of lecturers and students in terms of various things and the achievement of lecture objectives. In addition, this research also provides an overview of possible decisions from this model, whether it will be continued, discontinued, or revised with various suggestions for future improvements.

Keywords: program evaluation, CIPP model, rotation model, blended learning

Abstrak

Pada kondisi masih belum tuntasnya penyebaran virus Covid-19, mengakibatkan proses perkuliahan mengikuti protokol kesehatan berupa *social distancing* untuk memutus rantai penyebaran virus ini. *Rotation model* merupakan salah satu model pembelajaran *blended learning* yang menerapkan pertemuan perkuliahan kombinasi secara tatap muka dan daring dengan bergantian sesuai kesepakatan dosen dengan mahasiswa. Masa penerapan rotation model dalam perkuliahan terlihat yang dialami sama mahasiswa dan dosen, dimana saat mengajar dosen harus dalam dua ruang yang berbeda, yaitu secara luring (di kelas) dan daring. Kemudian mahasiswa yang di kelas agar bisa mempresentasikan makalahnya mereka juga harus berada di kondisi luring dan daring, sehingga perlu dilakukan evaluasi program penerapan model rotasi ini dengan menggunakan CIPP model. Output yang didapatkan nantinya memberikan gambaran kepada pemangku kebijakan dikampus untuk bisa melihat apakah model ini efektif diterapkan baik dari sisi dosen dan mahasiswa dari berbagai hal dan

capaian tujuan perkuliahan. Selain itu penelitian ini juga memberikan gambaran kemungkinan keputusan dari model ini, apakah nantinya di dilanjutkan, dihentikan, atau direvisi dengan berbagai saran perbaikan kedepannya.

Kata kunci: evaluasi program, CIPP model, *rotation model*, *blended learning*

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pandemic Covid-19 telah merubah sistem pembelajaran yang selama ini terfokus pada tatap muka semua peserta didik dan pendidik berada dalam satu ruangan, maka saat sekarang model pembelajaran dapat dilakukan dengan *system online learning, blended learning* ataupun *hybrid learning*, dimana peserta didik dan pendidik dapat berada di *virtual class* atau *real class*.

Dalam rangka melaksanakan Keputusan Bersama Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan, dan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 03/KB/2021, Nomor 384 Tahun 2021, Nomor HK.01.08/MENKES/4242/2021, Nomor 440-717 Tahun 2021 tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran di Masa Pandemi COVID-19, maka semua pemerintah daerah mengeluarkan surat edaran pelaksanaan pembelajaran tatap muka terbatas.

Pemilihan model pembelajaran yang diterapkan disesuaikan dengan kondisi level PPKM pada wilayah tertentu. Pada wilayah yang berada pada PPKM level 1 sampai dengan 3, maka sekolah ataupun perguruan tinggi dapat melaksanakan proses pembelajaran dengan tatap muka, namun tetap dengan jumlah yang terbatas yang tidak menimbulkan kerumunan serta dengan penerapan prokes yang ketat, dan juga lembaga pendidikan telah memiliki sarana dan prasarana yang memadai untuk melaksanakan proses pembelajaran tatap muka ini. Pada daerah yang berada pada PPKM Level 4, maka lembaga pendidikan harus melaksanakan proses pembelajaran *full* daring.

Rata-rata wilayah Indonesia telah berada pada PPKM level 1 sampai dengan 3, sehingga proses pembelajaran dapat dilaksanakan secara tatap muka dengan jumlah peserta didik yang dibatasi berada dalam suatu ruangan dan penerapan prokes yang ketat selama proses pembelajaran berlangsung. Banyak lembaga pendidikan khususnya pada perguruan tinggi menerapkan model pembelajaran sistem rotasi (*shift*) siswa yang belajar didalam kelas (tatap muka), biasanya sekitar 25% dari total mahasiswa biasanya didalam kelas. Mahasiswa yang tidak kebagian pada jadwal tatap muka di kelas, mereka belajar dengan menggunakan jaringan internet (daring), dimana materi perkuliahan telah di *upload* dosen ke berbagai media pembelajaran secara *online*. Biasanya para dosen ini memanfaatkan *asynchronous system*, seperti: *google classroom, WAG,*

schoology, edmodo, dll. yang didalamnya dosen bisa memasukkan link-link video pada youtube, materi ajar berupa emodul dan juga tugas-tugas/pekerjaan rumah untuk dikerjakan oleh siswa mereka.

Sistem pembelajaran yang diterapkan saat sekarang ini lebih kepada model pembelajaran *blended learning* jenis *individual rotation blended learning*. *Individual rotation blended learning*, merupakan sebuah model pembelajaran yang menerapkan system rotasi (berputar) ke aktifitas yang telah dijadwalkan oleh pendidik.

Berdasarkan hasil observasi peneliti selama tiga bulan ini (Agustus-Oktober 2021) dan telah terlaksananya ujian tengah semester pada beberapa perguruan tinggi, ternyata masih banyak keluhan dari orang tua mahasiswa tentang penerapan sistem rotasi ini, dimana saat anak mereka tidak pada jadwal tatap muka, masih banyak dari anak-anak mereka yang memanfaatkan waktu dirumah bermain game, menonton film dan video yang ada di *youtube* serta bersosmed dengan teman-temannya namun tidak membahas tentang materi kuliah, tetapi lebih kepada membahas hal-hal yang kurang pantas dan bahasa yang digunakan cenderung ke konotasi negatif. Pada mahasiswa sendiri merasa mereka masih menginginkan pembelajaran yang melibatkan semua mahasiswa yang lain berada dalam satu kelas di jam yang sama dengan teman-teman mereka, dengan alasan mereka jadi lebih bersemangat berangkat ke kampus, bisa bercanda dan belajar bersama dengan teman-temannya.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti saat perkuliahan pada minggu ketiga bulan Oktober 2021, pendapat beberapa orang dosen menyatakan bahwa hasil ujian tengah semester yang telah didapatkan oleh mahasiswa rata-rata mengalami penurunan, dan hal ini juga terjadi beberapa perguruan tinggi lainnya dibandingkan pada tahun sebelumnya. Para dosen juga mengeluhkan terjadi pekerjaan *double job* dan semester menjadi lebih panjang dari waktu yang telah ditentukan serta biaya yang dikeluarkan juga lebih banyak dibandingkan saat *full daring* pada semester sebelumnya. Dari beberapa mahasiswa mereka menyampaikan hal yang senada dengan guru, bahwa pengeluaran mereka jadi lebih banyak dari semester sebelumnya.

Namun dari sisi lain, peneliti melihat bahwa dengan jumlah mahasiswa yang terbatas berada di kelas perhatian dosen lebih fokus kepada setiap mahasiswanya dan juga sikap mahasiswa lebih mudah diarahkan serta pengelolaan kelas lebih maksimal. Dari hasil wawancara dengan dosen, dosen menyampaikan bahwa mereka lebih jauh mengenal karakteristik mahasiswanya serta hubungan dosen dan mahasiswa lebih dekat dari sebelumnya. Beberapa mahasiswapun menyampaikan mereka lebih menyukai

belajar seperti saat sekarang ini, mereka merasa lebih diperhatikan oleh dosen, perkuliahan di kelas berasa seperti les privat.

Pada semester-semester sebelumnya, beberapa kalangan mulai mengkhawatirkan resiko yang mungkin timbulkan oleh pembelajaran daring seperti beberapa semester sebelumnya. Beberapa risiko diantaranya adalah ancaman putus atau cuti kuliah. Situasi ekonomi selama pandemi seringkali memaksa orangtua untuk melibatkan anak membantu keuangan keluarga. Selanjutnya, terdapat risiko ketidaksetaraan pencapaian pembelajaran anak-anak di Indonesia. Hal tersebut disebabkan kesenjangan fasilitas pendukung yang berada di daerah kota dan daerah terpencil dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh. Pemerintah juga mencemaskan hilangnya pembelajaran secara berkepanjangan berisiko terhadap pembelajaran jangka panjang, baik kognitif maupun perkembangan karakter. Risiko lain yang diantisipasi adalah tekanan psikososial dan potensi kekerasan dalam rumah tangga. Minimnya interaksi anak-anak dengan dosen, teman, dan lingkungan luar dapat menyebabkan tingkat stres dalam rumah tangga, baik orangtua maupun anak-anak. Tanpa ke kampus, banyak anak yang terjebak kekerasan di rumah tanpa terdeteksi oleh dosen. (Tri Wibawanto, M.Si)

Evaluasi program merupakan proses identifikasi, klarifikasi, dan aplikasi kriteria yang kuat untuk menentukan nilai program yang dievaluasi (keberhargaan atau manfaatnya) berdasarkan kriteria. Kriteria keberhasilan dalam evaluasi program dibuat dengan alasan untuk (1) menambah kemantapan evaluator dalam melakukan evaluasi, (2) mempertanggungjawabkan hasil evaluasi dan memungkinkan orang lain mengkaji ulang, (3) membatasi unsur subjektivitas evaluator, (4) memungkinkan pelaksanaan evaluasi pada waktu yang berlainan, dan (5) mengarahkan evaluator yang jumlahnya lebih dari seorang (Ihwan, 2011: 116). Evaluasi program adalah aktivitas investigasi yang sistematis tentang sesuatu yang berharga dan bernilai dari suatu objek (Muryadi: 2017:3). Dengan demikian, bahwa penelitian evaluasi mempunyai konotasi kegiatan pengumpulan data atau informasi tentang pencapaian tujuan, proses dan pelaksanaan program yang dilakukan secara sistematis dan metodik ilmiah sehingga menghasilkan data yang akurat dan objektif.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **Evaluasi Program Penerapan Proses Pembelajaran *Hybrid Model* pada Prodi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer (PTIK) IAIN Bukittinggi di Masa *New Normal***

B. Rumusan Masalah Penelitian

Adapun rumusan masalah dari latar belakang masalah penelitian di atas adalah:

Bagaimana melakukan evaluasi program penerapan proses pembelajaran model *hybrid* pada Prodi PTIK IAIN Bukittinggi di masa new normal dengan metode *Context Input Process Product* (CIPP) untuk membantu memberikan rekomendasi apakah program ini dilanjutkan, di hentikan, di revisi atau disebarluaskan?

C. Batasan Penelitian

Batasan pada penelitian melakukan evaluasi program penerapan proses pembelajaran model *hybrid* pada Prodi PTIK IAIN Bukittinggi di masa new normal dengan metode CIPP, untuk mahasiswa semester empat pada tahun akademik 2021/2022

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah adalah: melakukan evaluasi program penerapan proses pembelajaran model *hybrid* pada Prodi PTIK IAIN Bukittinggi di masa new normal dengan metode CIPP untuk membantu memberikan rekomendasi apakah program ini dilanjutkan, di hentikan, di revisi atau disebarluaskan.

E. Manfaat Penelitian

1. Teoritis

Dapat memberikan kontribusi terhadap teori yang dijadikan landasan dalam penelitian, menjadi sumbangan pemikiran di dunia pendidikan, dan menambah referensi dalam melaksanakan pembelajaran khususnya pada Prodi PTIK atau prodi bidang keilmuan computer lainnya.

2. Praktis

a. Bagi Mahasiswa

Dapat menambah pengetahuan mahasiswa dalam mengenal model pembelajaran kombinasi antara *online* dan *offline* dengan menggunakan berbagai sumber belajar dan teknologi yang terintegrasi dalam pembelajaran model *hybrid learning*.

b. Bagi Dosen

Dapat dijadikan sebagai rujukan dalam melakukan penelitian tentang model pembelajaran hybrid dan mengetahui kelebihan dan kekurangan model ini.

c. Bagi Peneliti

Dapat menambah pengetahuan dan pengalaman peneliti dalam menyelesaikan permasalahan di lapangan.

F. Definisi Operasional

Peneliti mencoba menjelaskan beberapa istilah yang dimuat dalam judul untuk menghindari adanya kesalahan interpretasi dalam penelitian ini. Pengertian istilah dari **Evaluasi Program Penerapan Proses Pembelajaran *Hybrid Model* pada Prodi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer (PTIK) IAIN Bukittinggi di Masa *New Normal*** diuraikan sebagai berikut :

1. Evaluasi Program

Evaluasi program yaitu mengukur keberhasilan pencapaian tujuan yang secara garis besar meliputi penetapan tujuan operasional program, kriteria pengukuran yang telah dicapai, dengan menggunakan salahsatu metode evaluasi, sehingga dapat memberikan gambaran suatu program apa nantinya dilanjutkan, direvisi atau di hentikan

2. Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi siswa, pendidik, dan sumber belajar yang berada pada suatu lingkungan belajar untuk mencapai tujuan yang direncanakan.¹⁷

3. Pembelajaran *Hybrid Model*

Pengertian *hybrid learning* atau sering disebut dengan *blended learning* merupakan model pembelajaran yang mendukung pada penggunaan teknologi. Penerapannya dilakukan dengan mengintegrasikan pembelajaran tatap muka (*face to face*) dengan pembelajaran berbasis komputer (*online* atau *offline*). Kombinasi dalam *hybrid learning* yang efektif dengan berbagai model penyampaian, pengajaran dan gaya pembelajaran membuat model pembelajaran ini termasuk dalam pembelajaran interaktif yang dapat diterapkan pada mata pelajaran apapun.

4. Pandemi

Pandemi merupakan wabah penyakit yang menjangkit banyak orang secara serempak dan terjadi secara tiba-tiba pada populasi daerah geografis tertentu. Saat ini, wabah yang menyebar ke seluruh penjuru dunia adalah *corona virus disease* (Covid-19) yang penularannya terjadi dari manusia ke manusia.

5. Masa *New Normal*

New normal adalah perubahan perilaku untuk tetap menjalankan aktivitas normal namun dengan ditambah menerapkan protokol kesehatan guna mencegah terjadinya penularan Covid-19.

BAB II KAJIAN TEORITIS

A. Pembelajaran Model *Hybrid Learning*

a. Pengertian Pembelajaran

Belajar adalah upaya atau kegiatan yang dilakukan untuk menguasai sejumlah pengetahuan. Pengetahuan tersebut dapat bersumber dari guru ataupun sumber-sumber lain karena pada saat ini guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber belajar. Belajar harus memungkinkan terjadinya perubahan perilaku pada diri seseorang sebagai hasil dari pengalaman interaksinya dengan lingkungan.

Berbeda dengan belajar, pengertian pembelajaran lebih condong ke arah proses yakni proses belajar sesuai dengan rancangan. Dalam kegiatan pembelajaran terjadi interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar lainnya dalam suatu lingkungan belajar. Kegiatan pembelajaran dilakukan untuk membelajarkan pembelajar dengan memberikan pengalaman dan mengarahkan ke arah pencapaian tujuan pembelajaran (Hermawan, 2014)

Dengan demikian dapat ditegaskan bahwa pengertian pembelajaran adalah Upaya yang dilakukan pendidik untuk memudahkan peserta didik memperoleh ilmu pengetahuan. Untuk memudahkan proses pembelajaran bagi peserta didik, pendidik dapat mengatur, merangkai, merencanakan, dan mengorganisasikan materi untuk menumbuhkan semangat belajar pada peserta didik sehingga dapat mencapai tujuan dan tingkat pemahaman yang diharapkan.

b. Pengertian *Hybrid Learning*

Secara etimologi *hybrid learning* berasal dari bahasa Inggris yaitu *hybrid* (Kombinasi/campuran) dan *learning* (pembelajaran). Istilah lain yang memiliki kesamaan makna dengan *hybrid learning* adalah *blended learning*, *mixed learning*

dan *melded learning*.² Artinya percampuran, penggabungan, atau kombinasi dari satu pola pembelajaran dengan pola pembelajaran yang lain (Makhin, 2021).

Banyak ahli memberikan definisi mengenai *hybrid learning*. Moebs dan Weibelzahl mendefinisikan *hybrid learning* sebagai pengintegrasian pembelajaran online dan tatap muka (*face-to-face*) ke dalam satu aktivitas pembelajaran. Sementara itu, Semler mengartikan *hybrid learning* sebagai kombinasi terbaik dari aspek pembelajaran *online*, tatap muka, dan praktik dengan memanfaatkan berbagai macam sumber informasi untuk memberikan pengalaman berharga bagi peserta didik. Dan Thorne meng gambarkannya sebagai peluang untuk mengintegrasikan kemajuan inovatif dan teknologi yang dimiliki pembelajaran *online* dengan pembelajaran tradisional (Makhin, 2021) (Verawati & Desprayoga, 2019).

Makna asli *hybrid learning* mengacu pada pembelajaran yang mengombinasikan antara tatap muka dengan pembelajaran berbasis komputer. Hal ini didukung oleh pernyataan Garrison dalam Kaur (2013) yang menyatakan bahwa *hybrid learning* merupakan pembelajaran yang menggabungkan berbagai model penyampaian, model pengajaran, gaya pembelajaran, dengan berbagai media teknologi yang beragam (Makhin, 2021).

Hybrid learning menggabungkan pembelajaran tatap muka (*face to face*) di kelas dan pembelajaran daring (*online*) untuk meningkatkan pembelajaran mandiri secara aktif oleh peserta didik dan mengurangi jumlah waktu tatap muka di kelas. Menurut Rusman, *hybrid learning* mencoba menggabungkan pembelajaran elektronik seperti pembelajaran berbasis *web*, *streaming video*, komunikasi *audio sinkronous*, dan *asinkronous* dengan pembelajaran tradisional tatap muka (Verawati & Desprayoga, 2019).

Definisi *hybrid learning* dikemukakan Discroll dengan merujuk pada

empat konsep yang berbeda, diantaranya :

- a. *Hybrid learning* adalah pembelajaran yang menggabungkan atau mengkombinasikan berbagai teknologi berbasis web untuk mencapai tujuan pendidikan.
- b. *Hybrid learning* adalah kombinasi dari berbagai pendekatan pembelajaran untuk mewujudkan pembelajaran yang optimal dengan atau tanpa teknologi pembelajaran.
- c. *Hybrid learning* merupakan kombinasi dari berbagai format teknologi pembelajaran (video tape, CD-ROM, Web Based Training, film) dengan pembelajaran tatap muka.
- d. *Hybrid learning* menggabungkan teknologi pembelajaran dengan perintah kerja aktual untuk menciptakan pengaruh yang baik pada pembelajaran dan pekerjaan.

Metode pembelajaran hybrid merupakan perpaduan antara metode intruksional tatap muka dengan proses belajar secara daring. Menurut Thome, *hybrid learning* adalah pertemuan virtual antara peserta didik dan pendidik yang saling memberi *feedback*, bertanya, menjawab, dan berinteraksi antara peserta didik dan pendidik atau peserta didik dan peserta didik. Pembelajaran hybrid merupakan suatu proses pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran tatap muka (luring) dan daring sehingga menjadi satu kesatuan pengalaman belajar yang kohesif. Tujuan dari *hybrid learning* adalah untuk mengambil keunggulan pembelajaran daring dan luring.

Boyle, dkk (2003) mendefinisikan pembelajaran *hybrid learning* sebagai pembelajaran yang menyatukan proses KBM online dengan tatap muka, yang dilakukan secara teratur dan efektif.

Sedangkan menurut Lynn (2014) dan bains (2010), hybrid learning merupakan pengkombinasian antara e-learning dengan metode belajar secara tatap muka.

Model pembelajaran hibrid learning adalah proses pembelajaran yang merupakan irisan tatap muka dan model pembelajaran online.

Menurut Susilo (2011) terdapat berbagai kelebihan atau keuntungan *hybrid learning* dibandingkan dengan pembelajaran tatap muka biasa yakni siswa dapat lebih sukses mencapai tujuan pembelajaran dibandingkan pembelajaran tradisional, serta adanya peningkatan interaksi antar peserta didik dan antara pendidik dan peserta didik. Meskipun *hybrid learning* memiliki banyak kelebihan, akan tetapi juga memiliki kelemahan. Kelemahan dari *hybrid learning* yaitu koneksi internet, kurang siapnya perangkat pembelajaran, memerlukan biaya tambahan jika terdapat siswa yang tidak memahami materi yang disampaikan, dll. Maka dari itu, pengajar harus mengetahui bagaimana mengintegrasikan kegiatan daring dengan pekerjaan yang ada di kelas, hal ini harus dipersiapkan dengan cermat dan seksama agar *hybrid learning* memberikan dampak yang optimal untuk pendidikan di kampus.

Dari beberapa pernyataan ahli yang dikemukakan diatas, terdapat kesamaan dalam mengartikan *hybrid learning* yakni sebagai penggabungan dari pembelajaran *online* dan pembelajaran tatap muka (*face to face*). Dalam pembelajaran model *hybrid learning*, pembelajaran *online* tidak digunakan untuk menggantikan pembelajaran tatap muka konvensional tetapi tetapi memperkuat model belajar tersebut melalui pengayaan konten dan pengembangan teknologi pendidikan.

Infrastruktur teknologi informasi dan komunikasi digunakan untuk melakukan pembelajaran secara konvensional di kelas dan digabungkan dengan pembelajaran *online* yang dilakukan secara mandiri maupun kolaboratif. Kegiatan dalam pembelajaran model *hybrid learning* dirancang sebagai proses pembelajaran yang

berpusat pada peserta didik. Dalam kegiatan pembelajaran, peserta didik tidak hanya sekedar membaca di layar namun lebih dari itu, urutan pekerjaan dalam kegiatan *hybrid learning* telah ditentukan sebelumnya, siswa juga membutuhkan sumber daya lain dan peralatan pendukung yang juga harus disebutkan sebelumnya, termasuk petunjuk tugas, panduan belajar, file media, tautan web, dan lain-lain.⁹

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa pengertian *hybrid learning* adalah pembelajaran yang memadukan antara dua pola pembelajaran atau lebih yaitu pembelajaran secara konvensional (*face-to-face*) dan pembelajaran *online* yang memanfaatkan bantuan media teknologi berbasis internet maupun pembelajaran dengan bantuan komputer.

c. Komponen *Hybrid Learning*

Hybrid learning memuat tiga komponen pembelajaran yang dikombinasikan menjadi satu. Tiga komponen tersebut terdiri dari :

a. Pembelajaran *online*

Pembelajaran *online* adalah pembelajaran yang dilakukan dengan bantuan media teknologi informasi dan komunikasi yang diintegrasikan secara sistematis ke seluruh komponen pembelajaran. Pembelajaran *online* umum disebut dengan pembelajaran elektronik (*electronic learning*) atau disingkat dengan *e-learning*. *e-learning* menyediakan materi pembelajaran secara lebih fleksibel melalui media elektronik untuk mendukung dan meningkatkan proses pembelajaran. Beberapa media elektronik yang digunakan dalam pembelajaran seperti internet, intranet, satelit, tape audio/video, tv interaktif dan CD-ROM. Pengajaran menggunakan *e-learning* boleh disampaikan secara sinkron (pada waktu yang sama) maupun secara asinkron pada waktu yang berbeda).

Interaksi pembelajaran melalui *e-learning* dilaksanakan dengan memanfaatkan

media antar muka berbasis web yang digunakan selama proses pembelajaran. *e-learning* digunakan untuk membantu proses pembelajaran yang tidak dapat dilakukan secara tatap muka ataupun membantu proses pembelajaran tatap muka salah satunya dalam hal penyebaran atau pembagian materi pelajaran, pekerjaan rumah atau tugas dari pendidik ke peserta didik.

Dengan demikian posisi *e-learning* dalam pembelajaran bukan berarti menggantikan metode belajar konvensional. Namun, memperkuat model belajar melalui pengayaan konten dan pengembangan teknologi pendidikan.

b. Pembelajaran tatap muka (*face to face learning*)

Pembelajaran tatap muka merupakan salah satu bentuk model pembelajaran tradisional, yang biasanya dilakukan secara *synchronous* dalam satu ruangan untuk belajar. Pembelajaran model ini memiliki karakteristik terencana, berorientasi pada tempat (*place-based*) dan interaksi social (Soekartawi, 2006).

Adapun metode yang biasanya digunakan dalam pembelajaran tatap muka diantaranya : 1) Metode ceramah, 2) Metode penugasan, 3) Metode Tanya jawab, 4) Metode Demonstrasi. Pembelajaran tatap muka bertujuan untuk memberikan rambu-rambu bagi terlaksananya pembelajaran, serta mempererat hubungan emosional antara pendidik dan peserta didik

Pembelajaran tatap muka dapat digunakan untuk menyempurnakan kelemahan dalam pembelajaran berbasis teknologi. Dengan kata lain, pembelajaran tatap muka dapat memudahkan siswa untuk memperdalam hal-hal yang dipelajari dari pembelajaran *online* dan juga sebaliknya *online learning* dapat memperdalam materi yang disampaikan secara tatap muka.

c. Belajar Mandiri (*Individualized Learning*)

Belajar mandiri adalah cara belajar dengan memberikan kebebasan, tanggung jawab dan kemandirian pada peserta didik dalam melaksanakan dan merancang kegiatan-kegiatan belajarnya dengan atau tanpa bantuan orang lain. Peserta didik memiliki kemandirian dalam menentukan tujuan atau hasil belajar mereka sendiri, topik-topik yang akan dipelajari, kapan dan bagaimana pembelajaran dilaksanakan dengan mengakses informasi atau topik yang disediakan secara *online* melalui internet (Soekartawi, 2006). Dalam pembelajaran mandiri, peran guru adalah sebagai fasilitator atau perancang proses pembelajaran dengan mengatasi kesulitan belajar, atau menjadi mantra belajar bagi peserta didik dalam materi tertentu pada program tutorial.

4. Karakteristik *Hybrid Learning*

Sebelum menerapkan *hybrid learning*, sangat penting untuk mempertimbangkan terlebih dahulu terkait karakteristik tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, dan menentukan aktivitas kegiatan yang relevan dengan pembelajaran konvensional maupun pembelajaran *online*.

Adapun karakteristik dari pembelajaran model *hybrid learning* adalah sebagai berikut (Verawati & Desprayoga, 2019) :

- a. Pembelajaran dilakukan dengan menggabungkan beberapa hal, seperti cara penyampaian, model pengajaran, gaya pembelajaran, serta berbagai media berbasis teknologi.
- b. Pembelajaran dengan mengombinasikan tatap muka, belajar mandiri, dan pembelajaran *online*.
- c. Memberikan dukungan pembelajaran dengan kombinasi efektif dari penyampaian, pengajaran dan metode pembelajaran yang digunakan.

d. Pengajar dan orang tua berperan penting dalam pembelajaran. Pengajar berperan sebagai fasilitator, dan orang tua sebagai pendukung.

5. Tujuan *Hybrid Learning*

Pada dasarnya pelaksanaan pembelajaran model *hybrid learning* bertujuan untuk memperoleh pembelajaran terbaik dengan mencoba menggabungkan berbagai keunggulan dari tiap-tiap komponen, di mana metode konvensional memungkinkan pelaksanaan pembelajaran secara interaktif sedangkan metode *online* dapat memberikan materi secara *online* tanpa terbatas oleh ruang dan waktu sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

Menurut Garnham, tujuan pembelajaran model *hybrid learning* adalah untuk meningkatkan keaktifan dan kemandirian peserta didik dengan mengurangi waktu tatap muka di kelas. Sementara menurut Shibly dkk, fokus *hybrid learning* adalah mengubah bentuk pembelajaran klasik agar siswa dapat aktif mempelajari materi pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas.

Dengan demikian, dapat dirumuskan tujuan dari pembelajaran model *hybrid learning* sebagai berikut (Verawati & Desprayoga, 2019) :

- a. Membantu perkembangan peserta didik dalam proses sesuai dengan gaya belajar dan preferensi masing-masing.
- b. Memberikan kesempatan praktis-realistis bagi pendidik dan peserta didik agar mereka dapat belajar secara mandiri, bermanfaat dan berkelanjutan.
- c. Meningkatkan penjadwalan fleksibilitas bagi peserta didik, dengan menggabungkan aspek terbaik dari pembelajaran tatap muka dan pembelajaran *online*. Kelas tatap muka memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi dalam pengalaman interaktif, sedangkan kelas *online* memungkinkan peserta didik dengan mudah mengakses konten multimedia kapan saja, di mana saja selama peserta didik memiliki

akses internet.

6. Manfaat *Hybrid Learning*

Hybrid learning sebagai salah satu model pembelajaran masa kini memiliki peluang besar untuk menggeser paradigma pembelajaran yang dahulunya terpusat pada pengajar menjadi arah paradigma baru yang terpusat kepada peserta didik. Manfaat *hybrid learning* antara lain dapat meningkatkan interaksi antar sesama peserta didik, interaksi antara peserta didik dengan pengajar, peserta didik atau pengajar dengan konten, peserta didik atau pengajar dengan sumber belajar lainnya, serta berpeluang terjadi konvergensi antar berbagai metode, media sumber belajar, serta lingkungan belajar lain yang relevan.

Ronsen, David dan Stewart, Carmine (2015) menyebutkan ada banyak kemungkinan manfaat dari pembelajaran *hybrid learning* bagi peserta didik. Diantaranya (Andayani et al., 2020) :

- a. *Hybrid learning* lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya dilaksanakan secara tatap muka atau pembelajaran yang hanya dilaksanakan secara online.
- b. *Hybrid learning* dapat meningkatkan hasil belajar
- c. *Hybrid learning* dapat memungkinkan peserta didik untuk memperpanjang waktu belajar sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran
- d. *Hybrid learning* memungkinkan peserta didik memperoleh literasi digital/kesiapan digital, dan keterampilan belajar *online*
- e. *Hybrid learning* dapat digunakan untuk menutupi pembelajaran yang tidak dapat dihadiri secara tatap muka
- f. *Hybrid learning* dapat membuat tugas menjadi lebih menarik dan fleksibel
- g. *Hybrid learning* dapat memungkinkan pemantauan kemajuan peserta didik

secara lebih mudah.

7. Kelebihan dan Kekurangan *Hybrid Learning*

Pembelajaran dengan Model *Hybrid Learning* dapat digunakan sebagai alternatif pendidik dalam mensukseskan pembelajaran. Dibandingkan dengan pembelajaran tatap muka (konvensional) ataupun dengan *e-learning* secara *online* ataupun *offline*, *hybrid learning* memiliki banyak keunggulan. Dalam beberapa penelitian menunjukkan jika *hybrid learning* lebih efektif dibanding pembelajaran tatap muka maupun *e-learning* (Andayani et al., 2020).

Adapun kelebihan pembelajaran model *hybrid learning* adalah sebagai berikut :

- a. Meningkatkan kemandirian peserta didik dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan materi-materi yang dapat diakses secara *online*
- b. Pembelajaran tidak terbatas oleh ruang dan waktu, artinya peserta didik dapat berkomunikasi atau berdiskusi dengan sesama peserta didik atau pengajar di luar jam tatap muka
- c. Kegiatan pembelajaran dapat dikelola dan dikontrol oleh pengajar
- d. Pengajar dapat menambah kekayaan informasi dari berbagai sumber melalui fasilitas internet
- e. Pengajar dapat meminta peserta didik membaca sebelum pembelajaran dan memberikannya *pretest*.
- f. pengajar dapat memberi kuis, *feedback* dan hasilnya dapat dimanfaatkan secara efektif.
- g. Memudahkan peserta didik untuk saling bertukar file pelajaran.

Disamping memiliki kelebihan, pembelajaran model *hybrid learning*

juga memiliki beberapa kelemahan. Adapun kekurangan pembelajaran model *hybrid learning* adalah sebagai berikut (Verawati & Desprayoga, 2019):

- a. Membutuhkan media yang sangat beragam dan sarana prasarana yang mendukung
- b. Tidak meratanya fasilitas yang dimiliki oleh peserta didik seperti komputer dan akses internet. Hal ini menjadi penghambat utama bagi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran model *hybrid learning* sebab dalam pelaksanaannya membutuhkan sarana dan akses internet yang memadai
- c. Kurangnya pengetahuan terhadap penggunaan teknologi.

Beberapa penyebab timbulnya masalah dalam penerapan pembelajaran model *hybrid learning* terutama bagi pendidik, diantaranya (Andayani et al., 2020) :

- a. Pendidik perlu keterampilan dalam menerapkan *e-learning*
- b. Pendidik perlu menyiapkan referensi digital sebagai acuan bagi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran
- c. Pendidik perlu merancang bahan referensi yang relevan dengan kegiatan pembelajaran tatap muka
- d. Pendidik perlu menyiapkan waktu untuk mengelola pembelajaran *online*, misalnya mengembangkan materi, mengembangkan instrument asesmen, dan menjawab pertanyaan yang diajukan oleh siswa.

8. Teori Yang Mendasari *Hybrid Learning*

Pembelajaran model *hybrid learning* didasarkan pada teori pembelajaran berikut ini (Indarto, 2019) :

- a. Teori pembelajaran Kognitif

Teori belajar kognitif memandang belajar sebagai proses dimana komponen kognitif (terutama berpikir untuk dapat mengenal dan memahami rangsangan dari luar) berfungsi. Aktivitas belajar manusia ditekankan pada proses internal dalam

berpikir, yakni pemrosesan informasi. Teori belajar kognitif menekankan pada cara seseorang menggunakan menggunakan pikirannya untuk belajar, mengingat, dan menggunakan pengetahuan yang diperoleh dan disimpan dalam pikirannya secara efektif. Pada hakikatnya, belajar melibatkan seluruh indera, menyimpan kesan lebih lama, dan meninggalkan kesan yang dalam pada siswa.

b. Teori pembelajaran konstruktivisme

Teori konstruktivisme menyatakan bahwa belajar lebih dari semata-mata mengingat. Peserta didik yang menguasai dan dapat menerapkan apa yang telah dipelajari, dapat memecahkan permasalahan, menemukan berbagai hal untuk dirinya sendiri, dan berkuat dengan berbagai gagasan. Inti dari teori konstruktivisme ialah pendidik harus menemukan informasi yang kompleks dan mampu mengkonstruksikannya kedalam dirinya sendiri serta melalui interaksinya dengan lingkungan. Teori konstruktivisme menetapkan 4 anggapan tentang belajar, yaitu (1) pengetahuan secara fisik dikonstruksikan dalam pembelajaran aktif, (2) pengetahuan secara simbolik dikonstruksikan dengan membuat representasi kegiatannya sendiri, (3) pengetahuan secara social dikonstruksikan dengan menyampaikan maknanya kepada orang lain, (4) pengetahuan secara teoritik dikonstruksikan dengan mencoba menjelaskan objek yang benar-benar tidak dipahaminya.

9. Proses Perencanaan *Hybrid Learning*

Pembelajaran model *hybrid learning* dibutuhkan pada saat :

- a. Pembelajaran membutuhkan tambahan waktu dengan memanfaatkan teknologi elektronik

- b. Pembelajaran memerlukan komunikasi *non-stop* antara pendidik dan peserta didik
- c. Peserta didik dan pendidik sama-sama diposisikan sebagai pihak yang belajar
- d. Memerlukan proses percepatan pengajaran.

Agar siswa mendapatkan kualitas pengalaman belajar yang baik dengan *hybrid learning*, dibutuhkan pendekatan sistematis terkait Persiapan, pengorganisasian dan pemanfaatan sumber belajar yang digunakan.

Secara khusus, ada enam tahapan dalam merancang dan melaksanakan *hybrid learning* supaya hasilnya maksimal. Keenam tahapan yang disebutkan adalah sebagai berikut (Soekartawi, 2006) :

- a. Menetapkan macam dan materi bahan ajar, selanjutnya mengubah bahan ajar tersebut sesuai dengan syarat Pembelajaran Jarak Jauh atau PJJ.

Perancangan bahan ajar sebaiknya dibedakan menjadi tiga macam, yaitu :

- 1) Bahan ajar yang dapat dipelajari secara mandiri oleh peserta didik
- 2) Bahan ajar yang dapat dipelajari melalui interaksi tatap muka
- 3) Bahan ajar yang dapat dipelajari secara *online* atau berbasis web.

- b. Menetapkan rancangan *hybrid learning* yang digunakan.

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam membuat rancangan pembelajaran *hybrid* berkaitan dengan :

- 1) Penyajian bahan ajar
 - 2) Pembagian kategori bahan ajar menjadi dua komponen yaitu wajib dan anjuran.
 - 3) Cara mengakses kedua komponen tersebut.
 - 4) Aspek pendukung yang dibutuhkan.
- c. Menetapkan format pembelajaran *online* seperti HTML atau PDF, video, dan

menetapkan *hosting* yang dipakai misalnya Yahoo, google, MSN atau lainnya.

- d. Melakukan uji coba terhadap rancangan yang dibuat. Uji coba rancangan bisa dilaksanakan dengan '*pilot test*' dimana penyelenggara bisa meminta saran dari pengguna atau peserta *pilot test*.
- e. Menyelenggarakan *hybrid learning* dengan memberikan pelayanan terbaik untuk peserta didik dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang mungkin disampaikan oleh peserta didik terkait teknis pelaksanaan pembelajaran *hybrid*.
- f. Menyiapkan kriteria evaluasi pelaksanaan *hybrid learning*, antara lain :

- 1) *Ease to navigate*

Kemudahan siswa mengakses semua informasi yang disediakan dalam pembelajaran. Dengan indikator, semakin mudah mengaksesnya maka semakin baik.

- 2) *Content/substance*

Seberapa baik kualitas materi dan model pengajaran yang digunakan. Dengan indikator, semakin baik kualitas materi dan model yang digunakan maka semakin mendekati tujuan pembelajaran.

- 3) *Layout/format/appearance*

Paket pembelajaran (buku, panduan belajar, atau informasi lainnya) dalam *hybrid learning* disajikan secara professional. Dengan indikator, semakin bagus tampilan bahan ajar, maka semakin baik.

- 4) *Interest*

Isi paket pembelajaran (buku, panduan belajar, atau informasi lainnya) yang disajikan dapat menarik minat siswa untuk belajar. Dengan indikator, semakin baik rencana pembelajaran yang diajukan apabila dapat membuat siswa terus tertarik untuk belajar.

5) *Applicability*

Sejauh mana pembelajaran yang disajikan dapat dengan mudah diimplementasikan oleh siswa. Dengan indikator, semakin mudah diimplementasikan maka semakin baik.

6) *Cost-effectiveness/Value*

Seberapa murah biaya yang dikeluarkan untuk mengikuti kursus tersebut.

B. Model Pembelajaran *Station Rotation* sebagai Model Pembelajaran *Hybrid*

Pada pembelajaran tatap muka terbatas dapat dikatakan bahwa *blended learning* adalah pembelajaran yang paling sesuai, karena model pembelajaran ini mengkombinasikan antara pembelajaran secara luring (pembelajaran secara konvensional: dengan metode ceramah, penugasan, tanya jawab dan demonstrasi), dan pembelajaran secara daring dengan memanfaatkan berbagai macam media dan teknologi untuk mendukung belajar mandiri dan memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik.

Model rotasi merupakan salah satu model *blended learning* yang banyak diterapkan dimana pembelajaran secara *online* dan *offline* diterapkan secara bergantian. Siswa mengikuti pembelajaran tatap muka secara penuh dan pada waktu berikutnya mengikuti kelas *online*.

Pada dasarnya gagasan untuk merotasi metode pembelajaran bukanlah hal yang baru pada dunia pendidikan. Jauh sebelum teknologi informasi dan komunikasi berkembang dengan pesat, banyak perguruan tinggi dan dosen telah merotasi model pembelajaran secara bergantian. Sebagai contoh selain pembelajaran dilakukan didalam kelas dosen juga mengadakan pembelajaran diluar kelas seperti ekowitasa, berkunjung ke museum, atau menerjunkan langsung peserta didik ke lapangan melalui program magang, PPL dan KKN. Elemen baru yang ditambahkan pada

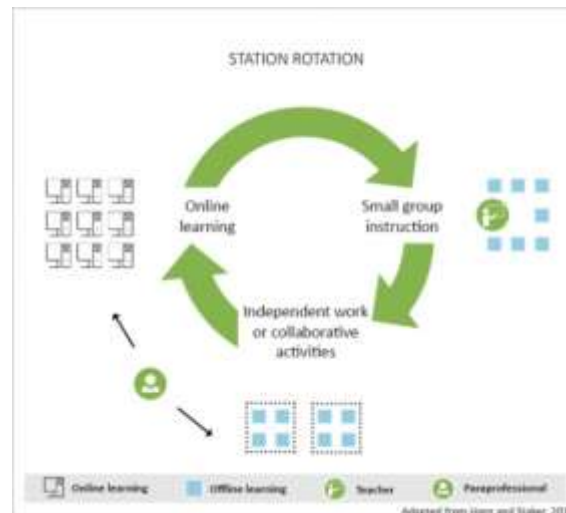
model rotasi *blended learning* yaitu memasukkan pembelajaran secara *online*.

Model rotasi dapat dibagi menjadi beberapa model yaitu 1) *model station rotation*, 2) *model lab rotation*, 3) *model flipped classroom*, dan 4) *model individual rotation*.

Pada model *station rotation* pembelajaran dilakukan secara *online* dan *offline* secara bergantian dalam kelompok belajar. Kelompok belajar dapat terdiri dari seluruh anggota kelas, atau dosen dapat membagi lagi menjadi kelompok-kelompok belajar yang lebih kecil.

Pada saat pembelajaran secara *online* mahasiswa mengakses materi pelajaran secara *online*. Guru dapat mengintruksikan apa yang harus dikerjakan oleh mahasiswa bukan hanya sekedar untuk membaca materi kuliah tetapi juga mengerjakan keterampilan, tugas proyek, atau menilai sesuatu berdasarkan panduan atau tutorial yang telah disediakan sebelumnya secara *online*. Melalui pembelajaran *online* seperti ini, mahasiswa akan memiliki kesempatan untuk belajar secara mandiri dan bebas dari tekanan terutama bagaimana mereka harus mempresentasikan hasil pembelajaran kepada mahasiswa lainnya.

Pada kegiatan secara *offline* mahasiswa belajar secara langsung melalui tatap muka seperti biasanya. Materi yang diajarkan bisa langsung ke materi selanjutnya atau memperdalam materi pada pembelajaran secara *online*.



Model rotasi mempunyai tiga tahapan yaitu: pembelajaran *face-to-face*, pembelajaran *independent & collaborative practice*, dan pembelajaran *online* yang terhubung internet. Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji kelayakan pengembangan *blended learning* berbasis model rotasi dan menguji efektivitasnya pada pembelajaran di Prodi PTIK. Beberapa tahapan dalam e-learning berbasis *blended learning* dengan rotasi model adalah: 1) *Teacher-Led (Group) Instruction*. Dosen menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberi materi pelajaran melalui presentasi penjelasan; 2) *Independent & Collaborative Practice*. Secara berkelompok mahasiswa maupun individual diberikan masalah untuk diambil solusi melalui diskusi maupun kajian individual; 3) *Personalized, Online Instruction*. Mahasiswa melakukan pembelajaran *online* dengan akses internet melalui aktivitas: mengkaji/download materi kuliah, mengikuti ujian (e-test), mengirim tugas-tugas, bertanya pada dosen, diskusi.

Model rotasi memberikan kesempatan ruang dan waktu bagi peserta didik untuk dapat belajar secara berkelompok kecil ataupun individu demi tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif. Lebih dari itu, dengan sumber belajar yang banyak terakses internet mampu memperluas capaian informasi yang diperoleh peserta didik. Semua komponen metode memegang peranan penting untuk membantu peserta didik

menerapkan dan mengkontekstualkan tentang apa yang mereka pelajari. Model rotasi memfasilitasi peserta didik untuk memanfaatkan waktu dalam menganalisis variasi pengetahuan dan membantu menginformasikan pembelajaran dalam bentuk praktek (Aspire 2013).

Berdasarkan infografis yang dikeluarkan Direktorat Tinggi, berikut adalah Prosedur Pembelajaran Tatap Muka Terbatas yang harus dilaksanakan tiap satuan pendidikan :

- a. Kondisi Kelas Menjaga jarak minimal 1,5 meter. Jumlah maksimal peserta didik per ruang kelas untuk jenjang pendidikan dasar dan menengah adalah 18 peserta didik.
- b. Jadwal Pembelajaran Jadwal pembelajaran masing-masing sekolah saat PTM terbatas ditentukan oleh tiap satuan pendidikan dengan tetap mengutamakan kesehatan dan keselamatan.
- c. Perilaku Wajib dalam Melaksanakan PTM Terbatas:
- d. Menggunakan masker dengan benar.
- e. Menerapkan etika batuk/ bersin.
- f. Rajin mencuci tangan pakai sabun dengan air mengalir atau menggunakan hand sanitizer.
- g. Menjaga jarak minimal 1,5 meter dan tidak melakukan kontak fisik.
- h. Kantin sekolah dapat dibuka asal dengan menjaga protokol kesehatan.
- i. Kondisi medis warga satuan pendidikan harus sehat. Jika mengidap komorbid (kondisi dimana dua penyakit atau lebih hadir secara bersama-sama harus dalam kondisi terkontrol
- j. Bagi yang mengikuti PTM terbatas, tidak memiliki gejala Covid-19 termasuk orang yang serumah dengan warga sekolah.

- k. Kegiatan Olahraga dan ekstrakurikuler saat PTM terbatas diperbolehkan asalkan tetap menjaga protokol kesehatan.
- l. Kegiatan selain pembelajaran diperbolehkan dengan protokol kesehatan.
- m. Pembelajaran di luar lingkungan satuan pendidikan dapat dilakukan dengan mematuhi protokol kesehatan.

C. Evaluasi Program Metode *Context, Input, Process, Product* (CIPP)

Evaluasi, dari awal kemunculannya sampai dengan saat ini terus mengalami perkembangan. Evaluasi merupakan istilah baru dalam kajian keilmuan yang telah berkembang menjadi disiplin ilmu sendiri. Walaupun demikian, bidang kajian evaluasi ternyata telah banyak memberikan manfaat dan kontribusinya didalam memberikan informasi maupun data, khususnya mengenai pelaksanaan suatu program tertentu yang pada gilirannya akan menghasilkan rekomendasi dan digunakan oleh pelaksana program tersebut untuk menentukan keputusan, apakah program tersebut dihentikan, dilanjutkan, atau ditingkatkan lebih baik lagi (Suharsimi, 2013). Dan saat ini, evaluasi telah berkembang menjadi tren baru sebagai disiplin ilmu baru dan sering digunakan oleh hampir semua bidang dalam suatu program tertentu seperti, evaluasi program training pada sebuah perusahaan, evaluasi program pembelajaran dalam pendidikan, maupun evaluasi kinerja para pegawai negeri sipil pada sebuah instansi tertentu.

Dalam implementasinya ternyata evaluasi dapat berbeda satu sama lain, hal ini tergantung dari maksud dan tujuan dari evaluasi tersebut dilaksanakan. Seperti evaluasi program pembelajaran tidak akan sama dengan evaluasi kinerja pegawai. Evaluasi program pembelajaran dilakukan dengan dituan untuk melihat sejauh mana hasil belajar telah tercapai dengan optimal sesuai dengan target dan tujuan

pembelajaran itu sendiri. Sedangkan evaluasi kinerja pegawai dilakukan dengan tujuan untuk melihat kualitas, loyalitas, atau motivasi kerja pegawai, sehingga akan menentukan hasil produksi. Dengan adanya perbedaan tersebut lahirlah beberapa model evaluasi yang dapat menjadi pertimbangan evaluator dalam melakukan evaluasi. Dari beberapa model evaluasi yang ada, penulis hanya akan membahas model evaluasi CIPP (*Context, Input, Process, Product*) yang dikembangkan oleh Daniel Stufflebeam.

Model evaluasi CIPP dalam pelaksanaannya lebih banyak digunakan oleh para evaluator, hal ini dikarenakan model evaluasi ini lebih komprehensif jika dibandingkan dengan model evaluasi lainnya. Model evaluasi ini dikembangkan oleh Daniel Stufflebeam, dkk (1967) di Ohio State University. Model evaluasi ini pada awalnya digunakan untuk mengevaluasi ESEA (*the Elementary and Secondary Education Act*). CIPP merupakan singkatan dari, *context evaluation* : evaluasi terhadap konteks, *input evaluation* : evaluasi terhadap masukan, *process evaluation* : evaluasi terhadap proses, dan *product evaluation* : evaluasi terhadap hasil. Keempat singkatan dari CIPP tersebut itulah yang menjadi komponen evaluasi.

Model CIPP berorientasi pada suatu keputusan (*a decision oriented evaluation approach structured*). Tujuannya adalah untuk membantu administrator (kepala sekolah dan guru) didalam membuat keputusan. Menurut Stufflebeam, (1993 : 118) dalam Eko Putro Widoyoko mengungkapkan bahwa, “ *the CIPP approach is based on the view that the most important purpose of evaluation is not to prove but improve.*” Konsep tersebut ditawarkan oleh Stufflebeam dengan pandangan bahwa tujuan penting evaluasi adalah bukan membuktikan, tetapi untuk memperbaiki (Nurhayani et al., 2022).

Berikut ini akan di bahas komponen atau dimensi model CIPP yang meliputi, *context, input, process, product* (Nurhayani et al., 2022).

1. ***Context Evaluation*** (Evaluasi Konteks)

Stufflebeam (1983 : 128) dalam Hamid Hasan menyebutkan, tujuan evaluasi konteks yang utama adalah untuk mengetahui kekuatan dan kelemahan yang dimiliki evaluasi. Dengan mengetahui kekuatan dan kelemahan ini, evaluator akan dapat memberikan arah perbaikan yang diperlukan. Suharsimi Arikunto dan Cepi Safrudin menjelaskan bahwa, evaluasi konteks adalah upaya untuk menggambarkan dan merinci lingkungan kebutuhan yang tidak terpenuhi, populasi dan sampel yang dilayani, dan tujuan proyek. Dalam hal ini Suharsimi memberikan contoh evaluasi program makanan tambahan anak sekolah (PMTAS) dalam pengajuan pertanyaan evaluasi sebagai berikut :

- a) Kebutuhan apa saja yang belum terpenuhi oleh program, misalnya jenis makanan dan siswa yang belum menerima ?
- b) Tujuan pengembangan apakah yang belum tercapai oleh program, misalnya peningkatan kesehatan dan prestasi siswa karena adanya makanan tambahan ?
- c) Tujuan pengembangan apakah yang dapat membantu mengembangkan masyarakat, misalnya kesadaran orang tua untuk memberikan makanan bergizi kepada anak-anaknya ?
- d) Tujuan-tujuan manakah yang paling mudah dicapai, misalnya pemerataan makanan, ketepatan penyediaan makanan ?

2. ***Input Evaluation*** (Evaluasi Masukan)

Tahap kedua dari model CIPP adalah evaluasi *input*, atau evaluasi masukan. Menurut Eko Putro Widoyoko, evaluasi masukan membantu mengatur keputusan, menentukan sumber-sumber yang ada, alternative apa yang diambil, apa rencana dan strategi untuk mencapai tujuan, dan bagaimana prosedur kerja untuk mencapainya. Komponen evaluasi masukan meliputi : 1) Sumber daya manusia, 2) Sarana dan peralatan pendukung, 3) Dana atau anggaran, dan 4) Berbagai prosedur dan aturan yang diperlukan. Dalam hal ini pertanyaan-pertanyaan yang dapat diajukan pada tahap evaluasi masukan ini adalah :

- a) Apakah makanan yang diberikan kepada siswa berdampak jelas pada perkembangan siswa ?
- b) Berapa orang siswa yang menerima dengan senang hati atas makanan tambahan itu ?
- c) Bagaimana reaksi siswa terhadap pelajaran setelah menerima makanan tambahan ?
- d) Seberapa tinggi kenaikan nilai siswa setelah menerima makanan tambahan ?

Menurut Stufflebeam sebagaimana yang dikutip Suharsimi Arikunto, mengungkapkan bahwa pertanyaan yang berkenaan dengan masukan mengarah pada pemecahan masalah yang mendorong diselenggarakannya program yang bersangkutan.

3. ***Process Evaluation (Evaluasi Proses)***

Evaluasi proses menekankan pada tiga tujuan : “ 1) *do detect or predict in procedural design or its implementation during implementation stage*, 2) *to provide information for programmed decision*, and 3) *to maintain a record of the procedure as it occurs* “. Evaluasi proses digunakan untuk mendeteksi atau memprediksi rancangan prosedur atau rancangan implementasi selama tahap

implementasi, menyediakan informasi untuk keputusan program dan sebagai rekaman atau arsip prosedur yang telah terjadi (Mufid, 2020).

Evaluasi proses meliputi koleksi data penilaian yang telah ditentukan dan diterapkan dalam praktik pelaksanaan program. Pada dasarnya evaluasi proses untuk mengetahui sampai sejauh mana rencana telah diterapkan dan komponen apa yang perlu diperbaiki. Sedangkan menurut Suharsimi Arikunto, evaluasi proses dalam model CIPP menunjuk pada “apa” (*what*) kegiatan yang dilakukan dalam program, “siapa” (*who*) orang yang ditunjuk sebagai penanggung jawab program, “kapan” (*when*) kegiatan akan selesai. Dalam model CIPP, evaluasi proses diarahkan pada seberapa jauh kegiatan yang dilaksanakan didalam program sudah terlaksana sesuai dengan rencana. Oleh Stufflebeam diusulkan pertanyaan-pertanyaan untuk proses sebagai berikut :

- a) Apakah pelaksanaan program sesuai dengan jadwal ?
- b) Apakah staf yang terlibat didalam pelaksanaan program akan sanggup menangani kegiatan selama program berlangsung dan kemungkinan jika dilanjutkan ?
- c) Apakah sarana dan prasarana yang disediakan dimanfaatkan secara maksimal ?
- d) Hambatan-hambatan apa saja yang dijumpai selama pelaksanaan program dan kemungkinan jika program dilanjutkan ?

4. ***Product Evaluation (Evaluasi Produk/Hasil)***

Pengertian evaluasi produk/hasil adalah “ *to allow to project director (or techer) to make decision of program* “. Dari evaluasi proses diharapkan dapat membantu pimpinan proyek atau guru untuk membuat keputusan yang berkenaan dengan kelanjutan, akhir, maupun modifikasi program. Evaluasi produk untuk

membantu membuat keputusan selanjutnya, baik mengenai hasil yang telah dicapai maupun apa yang dilakukan setelah program itu berjalan (Mufid, 2020).

Dari pendapat diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa, evaluasi produk merupakan penilaian yang dilakukan guna untuk melihat ketercapaian/ keberhasilan suatu program dalam mencapai tujuan yang telah ditentukan sebelumnya. Pada tahap evaluasi inilah seorang evaluator dapat menentukan atau memberikan rekomendasi kepada evaluasi apakah suatu program dapat dilanjutkan, dikembangkan/modifikasi, atau bahkan dihentikan. Pada tahap evaluasi ini diajukan pertanyaan evaluasi sebagai berikut :

- a. Apakah tujuan-tujuan yang ditetapkan sudah tercapai ?
- b. Pernyataan-pernyataan apakah yang mungkin dirumuskan berkaitan antara rincian proses dengan pencapaian tujuan ?
- c. Dalam hal apakah berbagai kebutuhan siswa sudah dapat dipenuhi selama proses pemberian makanan tambahan (misalnya variasi makanan, banyaknya ukuran makanan, dan ketepatan waktu pemberian) ?
- d. Apakah dampak yang diperoleh siswa dalam waktu yang relatif panjang dengan adanya program makanan tambahan ini ?

Kelebihan dan Kekurangan Model Evaluasi CIPP

Model evaluasi CIPP lebih komprehensif diantara model evaluasi lainnya, karena objek evaluasi tidak hanya pada hasil semata tetapi juga mencakup konteks, masukan, proses, dan hasil. Selain kelebihan tersebut, di satu sisi model evaluasi ini juga memiliki keterbatasan, antara lain penerapan model ini dalam bidang program pembelajaran dikelas mempunyai tingkat keterlaksanaan yang kurang tinggi jika tidak adanya modifikasi (Mufid, 2020).

D. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

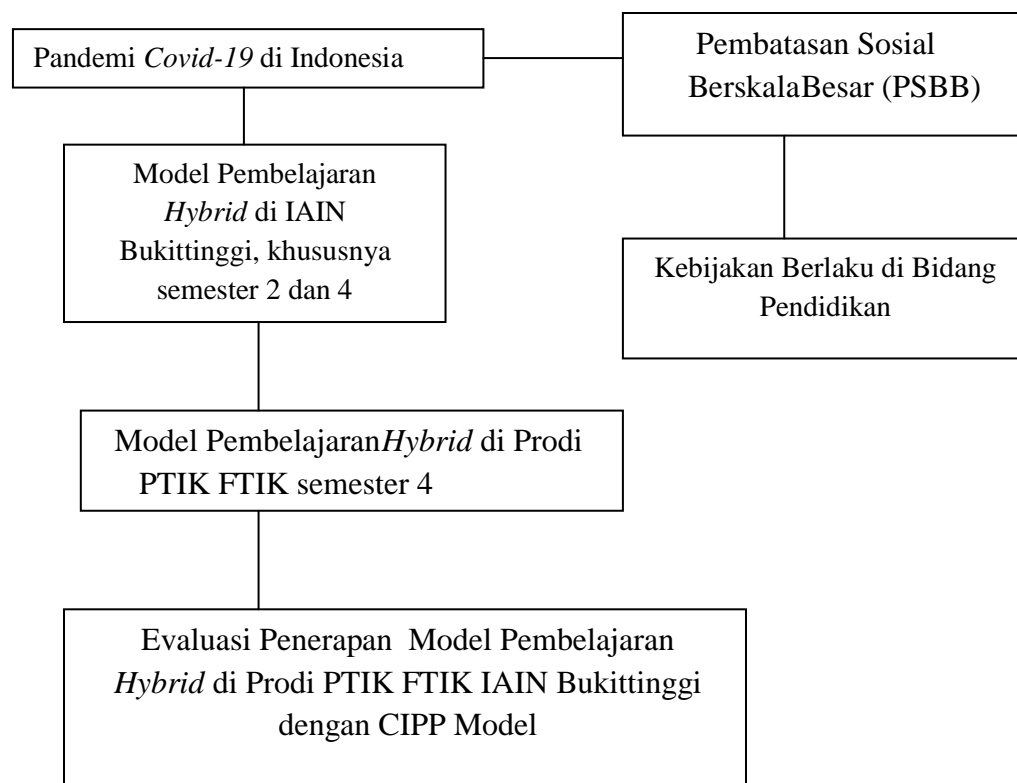
1. **Muhammad Fais Alfafa , Anak Agung Gede Agung , I Made Tegeh. Pengembangan *Blended Learning Tipe Station Rotation Model* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X Multimedia. 2018. Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha. Vol. 6 No. (2) pp. 222-232 . Hasil penelitian: (1) proses pengembangan blended learning tipe station-rotation model dengan model ASSURE. (2) Blended learning yang dikembangkan valid dengan (a) hasil uji ahli isi yaitu 83,70% berada pada kualifikasi baik, (b) hasil uji ahli desain pembelajaran yaitu 92,00% berada pada kualifikasi sangat baik, (c) hasil uji ahli media pembelajaran yaitu 96,66% berada pada kualifikasi sangat baik, (d) hasil uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan pada kualifikasi sangat baik (91,92%), sangat baik (92,62%) dan baik (88,77%). (3) Pada uji efektivitas pengembangan menunjukkan bahwa blended learning efektif meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia ($t_{hitung} = 8,19 > t_{tabel} = 1,67$ pada taraf signifikan 5%). Hal ini berarti, blended learning terbukti efektif secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia. Dengan demikian blended learning yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia (Alfafa et al., 2018) .**
2. **Huriah Rachmah Universitas Islam Bandung (2019). *Blended Learning: Memudahkan Atau Menyulitkan?*. Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan Vol 3 Tahun 2019, hal 673 – 679. *Blended learning* merupakan salah satu inovasi pembelajaran yang sebagian prosesnya tergantung pada teknologi. Model *Blended Learning* adalah salah satu bentuk komunikasi dalam pendidikan yang menggunakan sumber media alternatif seperti media cetak, multimedia, video, audio, *online* dan *offline* serta interaksi tatap muka konvensional**

melalui skenario pembelajaran yang dibuat. Model blended learning dikembangkan seiring dengan kebutuhan yaitu model rotasi, flex, A La Carte dan virtual yang dimodifikasi. Pelaksanaan blended learning tergantung dari banyak faktor terutama faktor pengajar serta sarana prasarana yang ada sehingga peserta didik mampu mengikuti program yang sudah dibuat. Kesulitan yang muncul dapat diatasi dengan semakin sering melakukan program blended learning di dalam proses pembelajaran (Rachmah, 2019).

3. **Sukma Perdana Prasetya, Nuansa Bayu Segara & Kusnul Khotimah. 2019. Pengembangan *Blended Learning* dengan Model Rotasi pada Mahasiswa Calon Guru.** Hasil penelitian ini menunjukkan ada perbedaan yang signifikan hasil belajar Kosmografi antara kelompok mahasiswa yang belajar dengan menggunakan *blended learning* berbasis rotasi model dan konvensional. Implementasi model rotasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas, minat dan meningkatkan hasil belajar karena materi kosmografi dapat disampaikan lebih variatif (Sukma Perdana Prasetya, 2019).
4. **Tri Wibawanto, M.Si. (2021). Model *Blended Learning* Dalam Pembelajaran Tatap Muka Terbatas Dengan Memanfaatkan Akun Belajar.Id. 2021.** Pengembang Teknologi Pembelajaran Ahli Muda LPMP Provinsi Lampung. Hasil penelitian berupa: Pada masa pembelajaran tatap muka terbatas yang akan diselenggarakan oleh sekolah tentunya harus menggunakan model dan media pembelajaran yang sesuai tentunya. Model pembelajaran campuran (*blended learning*) dengan menggunakan media berbasis teknologi komunikasi dan komunikasi serta didukung dengan adanya akun pembelajaran belajar.id akan sangat membantu dalam pelaksanaan pembelajaran tatap muka terbatas (Seamolec, 2017).

E. Kerangka Berpikir Penelitian

Indonesia menjadi salah satu negara terdampak pandemi Covid-19. Pandemi menyebabkan lumpuhnya banyak sektor kehidupan. Berbagai usaha memutus mata rantai penyebaran Covid-19 pun dilakukan, diantaranya adalah kebijakan *social distancing*, *stay at home*, dan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB). Kebijakan tersebut berlaku pula dalam bidang pendidikan. Menurut surat edaran pemerintah tentang ketentuan pelaksanaan pendidikan pada masa darurat pandemi mengatur adanya pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran dari rumah.



Gambar 2.1

Kerangka Berfikir Penelitian Evaluasi Penerapan Model Pembelajaran Hybrid di Prodi PTIK FTIK IAIN Bukittinggi

Pendidikan harus dilaksanakan dari rumah maka dipilihlah model pembelajaran yang sesuai dengan keadaan terkini. Model pembelajaran yang

dilaksanakan adalah daring, luring, guling, dan *hybrid learning*. Model pembelajaran tersebut dilaksanakan secara global. IAIN Bukittinggi menjadi salah satu kampus yang menerapkan model pembelajaran hybrid. Karena itu, penelitian ini diarahkan untuk melakukan evaluasi model pembelajaran hybrid dilaksanakan di IAIN Bukittinggi, khususnya pada Prodi PTIK mahasiswa semester 4 pada masa pandemi Covid-19, yang telah dilakukan untuk ke dua kalinya di masa pandemi covid-19.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode dan Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, metode yang digunakan adalah penelitian evaluasi dengan metode campuran. Dipilihnya metode campuran dalam penelitian ini dikarenakan dalam penelitian kualitatif dan kuantitatif terdapat kelemahan dan kekuatan masing-masing. Menurut Creswell, (2016: 288) “pencampuran” (mixing) dan penggabungan (blending) data ini dapat dinyatakan memberikan pemahaman yang lebih kuat tentang rumusan masalah daripada dilakukan satu demi satu. Gagasan ini merupakan inti metode baru yaitu “penelitian metode campuran”.

Evaluasi adalah jenis kegiatan atau proses sebagai bahan pertimbangan dalam pengambilan keputusan atau kebijakan dalam satu kegiatan dengan didasari data dan informasi yang lengkap tentang obyek dalam evaluasi itu, sehingga akan menghasilkan sebuah produk yang punya nilai. Sebenarnya evaluasi juga merupakan proses memahami, memberi arti, mendapatkan, dan mengkomunikasikan suatu informasi bagi keperluan pengambil keputusan, Sukardi, (2015: 1).

Sedangkan menurut Suharsini & Cepi, (2014: 4) program adalah suatu unit atau kesatuan kegiatan maka program merupakan sebuah sistem, yaitu rangkaian kegiatan yang dilakukan bukan hanya satu kali tetapi berkesinambungan.. Sebuah program bukan hanya kegiatan sendiri yang dapat diselesaikan dalam waktu singkat, tetapi program merupakan rangkaian dari bermacam-macam kegiatan yang berlangsung dalam kurun waktu yang cukup lama.

Model evaluasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah evaluasi model CIPP, karena model ini merupakan model evaluasi yang dilakukan secara kompleks yang meliputi

Context, Input, Process dan Product. Dan model ini selain sangat komprehensif juga cocok untuk dunia olahraga. Ali Maksum (2012: 77) salah satu model penelitian evaluasi yang lazim digunakan adalah model CIPP (konteks, input process dan product). Ada juga pendapat Guili Zhang dkk (2011: 59) yang mengatakan bahwa *the CIPP evaluation model belongs in the improvement/accountability category, and is one of the most widely applied evaluation models*. Model evaluasi CIPP termasuk dalam kategori perbaikan dan salah satu model evaluasi yang paling banyak digunakan.

Dari beberapa model evaluasi yang ada, model CIPP dianggap sebagai model evaluasi yang paling tepat dalam memberikan pertimbangan ketika akan membuat suatu kebijakan untuk program pembinaan olahraga dan juga model ini dianggap tepat untuk melihat apakah suatu program berjalan sesuai dengan apa yang diinginkan atau tidak dan apakah dapat menghasilkan product yang diinginkan atau tidak.

Pada model CIPP evaluator tidak harus terlibat langsung dalam program yang akan dievaluasi, tetapi dapat bekerja sama dengan salah seorang yang terlibat langsung dalam program yang akan dievaluasi. Perlu adanya kerjasama yang baik dengan para pelaku dalam program yang akan dievaluasi diharapkan akan dapat menggali informasi dan mendapatkan data yang akan digunakan dalam penelitian. Sehingga dengan adanya kerjasama yang terjalin baik, maka informasi yang diperoleh untuk menghasilkan data akan maksimal. *One of the strengths of CIPP model is, especially, that it is a useful and simple tool for helping evaluators produce questions of vital importance to be asked in an evaluation process* Karatas H & Fer Seval (2011: 593).

Salah satu kekuatan model CIPP adalah, ini adalah alat yang sederhana dan berguna untuk membantu evaluator menghasilkan pertanyaan yang sangat penting untuk ditanyakan dalam proses evaluasi. Model CIPP dapat juga dikatakan sebuah model yang memiliki format yang komprehensif dalam setiap tahapannya, sehingga nantinya diharapkan dari hasil

evaluasi ini akan memberikan hasil yang komprehensif juga. Model yang dikembangkan oleh Stufflebeam dan kawan-kawan di Ohio State University tersebut memiliki empat komponen penting yang akan dievaluasi dalam model CIPP ini. Empat komponen tersebut menjadi nama dari model evaluasi CIPP, dimana CIPP diambil dari huruf awal keempat komponen yang akan diteliti, yaitu *Contexts, Input, Process, Product*:

2. *Context Evaluation* (Evaluasi Kontek)

Evaluasi konteks mencakup analisis yang berkaitan dengan lingkungan program atau kondisi obyektif yang akan dilaksanakan. Isi dari evaluasi ini adalah tentang analisis kekuatan dan kelemahan obyek tertentu. Dalam komponen ini bisa juga dikatakan sebagai konsep dalam sebuah program, karena pada evaluasi konteks menjelaskan mengenai kondisi lingkungan yang relevan, mengidentifikasi kebutuhan-kebutuhan yang belum terpenuhi dan juga peluang yang belum dimanfaatkan. Evaluasi konteks bisa juga diartikan sebagai latar belakang yang mempengaruhi jenis-jenis tujuan dan strategi yang dilakukan dalam suatu program. Selain itu, evaluasi konteks juga merupakan sebuah upaya untuk menggambarkan dan merinci lingkungan, kebutuhan yang belum terpenuhi, populasi dan sampel yang dilayani dan tujuan dari proyek atau program yang dilakukan.

3. *Input Evaluation* (Evaluasi Masukan)

Evaluasi masukan membantu mengatur keputusan, menentukan sumber-sumber yang ada alternatif apa saja yang akan diambil, apa rencana untuk mencapai tujuan dan bagaimana prosedur kerja untuk mencapainya. Evaluasi masukan juga melibatkan pengumpulan informasi untuk membuat penilaian tentang sumber daya dan strategi yang diperlukan untuk mencapai tujuan program, sasaran dan menentukan kendala. Dengan evaluasi masukan ini juga menjadi tersedianya data dan informasi untuk menentukan bagaimana penggunaan sumber-sumber yang dapat digunakan untuk

mencapai tujuan program.

4. *Process Evaluation* (Evaluasi Proses)

Evaluasi proses biasa digunakan untuk mendeteksi atau memprediksi berbagai rancangan prosedur atau rancangan implementasi selama tahap implementasi, menyediakan informasi untuk keputusan program dan sebagai rekaman atau arsip prosedur yang telah terjadi. Dalam evaluasi proses juga dapat diketahui hambatan-hambatan apa saja yang ditemui selama pelaksanaan program.

5. *Product Evaluation* (Evaluasi Produk)

Evaluasi produk merupakan penilaian yang dilakukan guna untuk melihat ketercapaian/keberhasilan suatu program dalam mencapai tujuan yang telah ditentukan sebelumnya. Dalam evaluasi produk juga mengukur dan menginterpretasi pencapaian program selama pelaksanaan program dan pada akhir program. Selain itu, evaluasi ini juga berkaitan dengan pengaruh utama, sampingan, biaya dan keunggulan program.

D. Tempat dan Waktu Evaluasi

Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2021/2022 di bulan Februari 2022 sampai dengan selesai dan bertempat di kampus IAIN Bukittinggi pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, yang berfokus pada evaluasi program penerapan model pembelajaran hybrid pada semester 4 dengan menggunakan model CIPP.

E. Populasi dan Sampel Evaluasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya, Sugiyono (2015: 117). Sedangkan sampel

merupakan bagian dari jumlah populasi. Dari banyak model pemilihan sampel yang ada, penulis menggunakan teknik *total sampling*. Menurut Sugiyono (2015: 119), *total sampling* adalah teknik pengambilan semua populasi dijadikan sampel sumber data. Populasi dan sampel pada penelitian ini adalah: Mahasiswa dan Dosen Prodi PTIK IAIN Bukittinggi.

1. Populasi

Pada penelitian ini yang menjadi populasi penelitian ialah seluruh mahasiswa semester 4 pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Angkatan 2020. Perinciannya ialah sebagai berikut:

**Tabel 3.1 Populasi Mahasiswa Prodi PTIK
Semester 4 TA. 2021/2022**

No.	Lokal	Jumlah Mahasiswa
1	PTIK 4A	32
2	PTIK 4B	32
3	PTIK 4C	35
4	PTIK 4D	32
Jumlah		131

(Sumber: TIPD IAIN Bukittinggi)

**Tabel 3.2 Populasi Dosen Prodi PTIK
Semester 4 TA. 2021/2022**

No.	Mata Kuliah Semester 4 Prodi PTIK	Jumlah Dosen
1	Bahasa Pemograman II (VB Net)*	1
2	Perancangan <i>Graphic</i> 3D	1
3	Media Pembelajaran TIK	1
4	Sistem Terdistribusi	1
5	Manajemen Pendidikan	1
6	Perencanaan Pengajaran TIK	1
7	Pengelolaan Kelas	1

8	Ilmu Hadist	1
9	Model dan Simulasi	1
10	Advance Database **	1
11	Statistik Pendidikan dan Probabilitas	1
Jumlah		11

(Sumber: Prodi PTIK FTIK IAIN Bukittinggi)

2. Sampel

Sampel merupakan bagian kecil yang mewakili populasi yang akan diteliti. Teknik pengambilan sampel yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah *Total Sampling*. Semua data populasi dijadikan sebagai subjek penelitian. Hal ini dilakukan dengan maksud agar bisa mendapatkan sampel yang representatif.

F. Teknik pengumpulan data pada penelitian

Data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kuantitatif dalam penelitian ini diperoleh dari hasil penyebaran angket kepada Dosen dilingkungan prodi PTIK yang mengajar di semester 5 dan mahasiswa prodi PTIK pada semester 5. Ali Maksum (2012: 84) metode pengumpulan data dalam penelitian kualitatif ada dua yang pokok, yaitu pengamatan dan wawancara. Pengamatan (observasi) yaitu memperhatikan obyek secara akurat, mencatat fenomena yang muncul dan mempertimbangkan hubungan antar aspek dalam fenomena tersebut. Sedangkan wawancara merupakan percakapan atau tanya jawab. Dan dokumentasi merupakan pelengkap dalam pengumpulan data. Maka dari itu, pengumpulan data dalam penelitian ini adalah:

1. Observasi

Peneliti melakukan pengamatan di tempat terhadap objek penelitian untuk diamati menggunakan pancaindra yang kemudian dikumpulkan dalam catatan atau alat rekam. Observasi terbagi menjadi tiga yaitu observasi partisipatif, observasi terus terang atau

tersamar dan observasi tak berstruktur

2. Wawancara

Teknik pengumpulan data ini dilakukan secara langsung oleh peneliti dalam bentuk tanya jawab atau wawancara oleh narasumber yang bertindak sebagai informan untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian. Seperti kuesioner, pertanyaan wawancara perlu diujikan kemampuannya supaya peneliti dapat memperoleh data yang dibutuhkan.

3. Angket

Kuesioner atau angket adalah teknik pengumpulan data dengan cara memberikan sederet pertanyaan untuk dijawab oleh responden. Pertanyaan yang diberikan kepada responden merupakan pertanyaan yang diperlukan untuk penelitian. Penting untuk diketahui sebelum kuesioner diberikan kepada responden, kuesioner harus diuji terlebih dulu sebelumnya untuk mengetahui jika butir-butir pertanyaan yang dimasukkan dapat digunakan sebagai alat ukur yang valid dan reliabel. Angket yang dirancang berupa: validitas, praktikalitas dan efektifitas produk.

4. Studi Pustaka

Teknik pengumpulan data studi pustaka dilakukan dengan cara mengumpulkan data yang relevan atau sesuai yang dibutuhkan untuk penelitian dari buku, artikel ilmiah, berita, maupun sumber kredibel lainnya yang reliabel dan juga sesuai dengan topik penelitian yang dilakukan.

5. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data ini dilakukan dengan mengandalkan dokumen sebagai salah satu sumber data yang digunakan untuk melengkapi penelitian. Dokumen yang digunakan dapat berupa sumber tertulis, film, dan gambar atau foto.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Berdasarkan penelitian yang telah peneliti lakukan pada masa semester genap tahun akademik 2021/2022 di Prodi PTIK semester 4, dimana berdasarkan kebijakan Rektor IAIN Bukittinggi bahwa semua mahasiswa yang kuliah pada semester 2 dan 4 di tahun akademik 2021/2022 pelaksanaan perkuliahan dilakukan secara *hybrid* (pembelajaran secara *online* dan *offline* secara bersamaan di pada mata kuliah yang bersangkutan).

Pelaksanaan pembelajaran secara model *hybrid* ini sudah dilakukan selama 2 semester (tahun akademik 2021 pada semester ganjil dan genap saat ini), sehingga perlu dilakukan evaluasi program terhadap penerapan pembelajaran secara model *hybrid* di IAIN Bukittinggi, khususnya di Prodi PTIK FTIK IAIN Bukittinggi, yaitu mahasiswa semester 4 dan dosen yang mengajar pada semester empat. Pada penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah yang terlibat dalam proses pembelajaran model *hybrid*, yaitu: dosen dan mahasiswa yang terlibat secara langsung dalam suksesnya pelaksanaan dari model pembelajaran *hybrid* ini.

Evaluasi program penerapan model pembelajaran *hybrid* menggunakan model CIPP. Berikut hasil yang peneliti peroleh:

1. Tahap *Context*

Undang-undang Nomor 12 Tahun 2012 pasal 31 tentang pendidikan tinggi menyebutkan bahwa pendidikan jarak jauh merupakan proses belajar mengajar yang dilakukan secara jarak jauh melalui penggunaan berbagai media komunikasi (teknologi informasi dan teknologi). Sehingga dapat diketahui bahwa Pembelajaran Jarak Jauh atau yang biasa disingkat menjadi PJJ adalah sebuah proses kegiatan

belajar mengajar yang dapat dilaksanakan dimana saja meskipun tidak dalam ruang lingkup sekolah, dengan memanfaatkan teknologi informasi dan informasi.

Januari 2021 Kemendikbud mengizinkan sekolah kembali menyelenggarakan pembelajaran tatap muka. Kebijakan ini tidak lepas munculnya keluhan dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh (PJJ). Berbagai penelitian juga menyebut ketidakefektifan PJJ yang mengakibatkan berbagai masalah, terutama psikososial siswa.

Meski demikian, pembelajaran tatap muka masih menyisakan kekhawatiran di lingkungan pendidikan mengingat pembukaan tatap muka di awal tahun 2021 sebelumnya diikuti gelaran pilkada dan juga liburan panjang Natal dan Tahun Baru. Banyak pihak merasa khawatir, jika tidak disiapkan secara baik, tatap muka pembelajaran di Januari 2021 berpotensi menjadi kluster baru penyebaran Covid-19. Salah satu solusi yang ditawarkan guna meredam kekhawatiran tersebut adalah dengan menerapkan pembelajaran tatap muka berbasis sistem *hybrid learning*.

Hybrid model merupakan pembelajaran dengan sistem daring yang dikombinasikan dengan pertemuan tatap muka untuk beberapa jam. *Hybrid learning* dilakukan guna meminimalisir dampak psikososial siswa. Ada juga yang menganggap *hybrid learning* sama halnya dengan *blended learning*. Bentuk pembelajarannya merupakan kombinasi antara pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran daring. *Hybrid* yang dimaksud adalah pembelajaran tatap muka dilakukan secara rotasi dengan jumlah siswa 50 persen. Misalnya, dari jumlah siswa 32 orang menjadi 16 orang per pertemuan tatap muka di kelas. Sisanya mengikuti kelas pembelajaran daring atau luring, dan bergantian.

Pembelajaran tatap muka dilakukan untuk memberi kesempatan bagi anak-anak yang kesulitan melakukan PJJ. Orangtua juga dipersilahkan memilih untuk

moda pembelajaran untuk anaknya, bisa mengikuti tatap muka, pembelajaran daring, atau luring. Untuk siswa yang kesulitan mengakses internet, mereka bisa datang 2-3 kali seminggu ke sekolah belajar dengan gurunya. Waktunya disesuaikan dengan kesepakatan bersama dan wajib mengutamakan keamanan dan kesehatan.

Terdapat lima kunci utama dalam penerapan proses pembelajaran hybrid learning. Dalam penerapannya, hybrid learning menekankan penerapan teori pembelajaran Keller, Gagne, Bloom, Merrill, Clark dan Grey.

- a. *Live event*, diartikan sebagai pembelajaran langsung atau tatap muka yang dilakukan secara sinkronous dalam waktu dan tempat yang sama. Bisa juga waktu yang sama dengan tempat berbeda.
- b. *Self-paced learning*, berarti mengkombinasikannya dengan pembelajaran mandiri yang memungkinkan siswa belajar kapan saja dan dimana saja secara daring.
- c. *Collaboration*, yaitu kolaborasi antara guru dan siswa, juga kolaborasi antar sesama siswa dalam kegiatan belajar mengajar.
- d. *Assessment*, artinya guru harus mampu meracik kombinasi jenis assessment daring atau luring. Bentuknya bisa berupa tes maupun nontes seperti proyek kelas.
- e. *Performance support materials*, yaitu untuk memastikan bahan belajar disiapkan dalam bentuk digital. Tujuannya agar bahan belajar tersebut dapat dengan mudah diakses oleh siswa, baik secara daring maupun luring.

Penerapan *hybrid learning* sama seperti dengan pembelajaran yang dilakukan selama ini, yaitu dimulai dengan persiapan. Persiapan *hybrid learning* dimulai dengan melakukan analisis peserta didik, konteks dan konten pembelajaran atau perkuliahan. Hasil dari analisis ini untuk memetakan kompetensi harus

dikuasai oleh peserta didik melalui tatap muka secara langsung atau mandiri secara daring. Selanjutnya hasil analisis tersebut dituangkan ke dalam silabus atau rencana pembelajaran.

Pembelajaran secara daring dilakukan untuk memfasilitasi interaksi daring dengan menggunakan learning management system (LMS), misal *Edmodo*, *Google Classroom*, *Google Meet*, *Zoom Meet*, *Skype*, *Whatsapp* atau media daring lain. Pembelajaran secara daring *real time* sebaiknya juga disertai tugas mandiri dan terstruktur. Evaluasi pembelajaran *hybrid learning* mencakup evaluasi atau hasil capaian pembelajaran untuk mengukur penguasaan kognitif, psikomotorik, dan afektif. Ujian dapat dilakukan secara tatap muka di kampus /kelas atau dilakukan secara daring.

Penerapan model *hybrid learning* yang paling memungkinkan adalah dengan sistem rotasi, misal 50% mahasiswa belajar *offline* dan 50% lainnya belajar secara *online*, dan pada jadwal pertemuan berikutnya mereka saling bergantian. Ini pas diterapkan untuk kelas dengan jumlah mahasiswa yang relatif banyak. Jika jumlah mahasiswa dalam satu kelas sedikit, bisa saja 100% mahasiswa dalam satu kelas masuk secara bersamaan. Namun tidak setiap hari, karena hari yang lain adalah jatah bagi senior atau adik kelasnya yang berangkat ke kampus, terutama bagi mahasiswa yang semester enam ke atas telah dilakukan kegiatan perkuliahan secara *full offline* (tatap muka). Hal ini dilakukan agar tetap dapat menjaga *social distancing* dalam lingkungan kampus.

Berdasarkan surat edaran Rektor IAIN Bukittinggi untuk semester 2 dan 4 pada tahun akademik 2021/2022 nomor B-3082.29/In.26/PP.00.9/12/2021 tentang pelaksanaan PBM Semester Genap TA. 2021/2022 dan juga dituangkan dalam surat edaran Dekan FTIK IAIN Bukittinggi nomor: B-0102/In.26.1/PP.00.9/01/2022,

secara umum, persentasenya adalah 50% untuk pembelajaran online, dan 50% pembelajaran tatap muka.

Meskipun *hybrid learning* memiliki banyak kelebihan, akan tetapi juga memiliki kelemahan. Kelemahan dari *hybrid learning* yaitu koneksi internet, kurang siapnya perangkat pembelajaran, memerlukan biaya tambahan jika terdapat mahasiswa yang tidak memahami materi yang disampaikan, dll. Maka dari itu, dosen harus mengetahui bagaimana mengintegrasikan kegiatan daring dengan pekerjaan yang ada di kelas, hal ini harus dipersiapkan dengan cermat dan seksama agar *hybrid learning* memberikan dampak yang optimal untuk pendidikan di kampus.

Meskipun demikian, mahasiswa tetap menjalankan proses pembelajaran guna mendapatkan ilmu sebagai mana mestinya. Dalam kenyataannya peran dan keaktifan mahasiswa dalam pembelajaran dan penggunaan berbagai media teknologi saat pembelajaran *offline* maupun *online* dipengaruhi oleh persepsi atau respons (Sulia Ningsih, 2020).

Beberapa tahap implementasi *hybrid learning* meliputi empat tahap berikut (Verawati & Desprayoga, 2019):

a. Pemilihan *Learning Management System* (LMS)

Karena akan melaksanakan pembelajaran online maka diperlukan perangkat *learning* manajemen sistem atau LMS. Perangkat ini akan disediakan oleh pihak kampus maupun oleh masing-masing dosen pengampu mata kuliah.

Pastinya LMS yang dipilih haruslah memenuhi syarat praktis, yaitu mudah digunakan oleh mahasiswa maupun dosen.

b. Penyusunan Skema Belajar

Penyusunan skema belajar ini juga lebih banyak didominasi oleh dosen. Andaipun perlu diskusi, maka yang akan diajak berdiskusi adalah pengembang ecampus atau perwakilan dari user baik dosen ataupun mahasiswa.

c. Membuat Kesepakatan Belajar

Kesepakatan belajar perlu dibuat agar terjalin kesepakatan yang baik mengenai tata tertib pelaksanaan proses perkuliahan dan sekaligus agar capaian tujuan pembelajaran benar-benar tercapai secara lebih optimal.

2. Tahap *Input*

Beberapa hal yang telah disiapkan dan diperhatikan oleh pihak kampus IAIN Bukittinggi dalam menyambut *hybrid learning* pada tahun akademik genap 2021/2022 adalah sebagai berikut:

- a. ketersediaan sarana kebersihan, seperti tempat cuci tangan dengan air mengalir yang dilengkapi dengan sabun, toilet bersih, hand sanitizer, dan desinfektan di setiap gedung di lingkungan kampus IAIN Bukittinggi.
- b. Mengukur suhu setiap orang yang masuk ke kampus IAIN Bukittinggi dengan menyediakan alat pengukur suhu (*thermogun*) di Pos Satpam dan Petugas Satgas Covid-19.
- c. Kantin yang berada di lingkungan kampus mengatur tidak terjadinya kerumunan di sekitar area kantin, dengan memprioritaskan *cash and carry* serta pengunjung di batasi 50% dari total kapasitas kantin.
- d. Pembatasan jumlah mahasiswa/dosen/pegawai dalam melakukan aktivitas olahraga dan ekskul mahasiswa
- e. Tersedianya ruang klinik kesehatan dan petugas kesehatan setiap hari kerja.

- f. Menerapkan sistem *shift* bagi unit-unit yang pegawainya berada dari daerah oranye atau merah agar melakukan tugas secara WFH dan melaporkan kegiatan kerjanya ke *googledrive* untuk setiap unit masing-masing serta melakukan absensi kehadiran dengan menggunakan aplikasi absensi *online*.
- g. Bagi dosen atau pegawai yang positif Covid-19 melakukan kerja secara WFH dan menyerahkan bukti bahwa yang bersangkutan memang benar adanya positif covid-19 sampai terbukti telah negatif covid-19 lewat surat keterangan dari dinas kesehatan secara valid.
- h. Memberikan pelatihan kepada dosen-dosen untuk penguasaan teknologi dibidang pembelajaran secara daring lewat webinar dan workshop secara *online*, begitu juga terhadap pegawai untuk menyelesaikan urusan administrasi secara *online*.
- i. Kesiapan sarana prasarana dan infrastruktur yang mendukung.
- j. Kesiapan manajemen kampus dalam menyiapkan semua komponen.
- k. Kesiapan anggaran kampus.

Beberapa hal yang harus disiapkan oleh mahasiswa dalam penerapan *hybrid learning*:

- a. Setiap mahasiswa yang datang ke kampus harus membawa surat pernyataan persetujuan yang ditandatangani oleh orang tua dan juga bukti bahwa hari tersebut memang benar ada jadwal perkuliahan secara *offline* di kelas serta bagi yang berkepentingan ada jadwal bimbingan skripsi/tesis ditunjukkan ke petugas/Satpam di kampus.
- b. Harus menggunakan masker dan mematuhi protokol kesehatan.
- c. Menghindari kerumunan

- d. Memanfaatkan layanan kampus secara online untuk hal-hal yang berhubungan dengan administrasi kampus.
- e. Jika lagi kondisi sakit disarankan untuk tetap berada di tempat tinggal dan memberitahukan ke dosen mata kuliah serta dapat mengikuti perkuliahan secara daring.
- f. Memperbanyak kegiatan positif dengan mengikuti webinar atau workshop secara *online* untuk menambah wawasan selama masa *pandemic covid-19*.

Penerapan model *hybrid learning* tentunya akan sangat dipengaruhi oleh kondisi lingkungan kampus serta kesiapan teknologi yang tersedia. IAIN Bukittinggi memiliki gedung perkuliahan yang antara satu gedung dengan gedung lainnya terpisah dan memiliki jarak yang tidak begitu berdekatan antara satu dengan yang lainnya, yang dapat dilihat pada gambar 4.1. Jaringan Wifi setiap gedung telah difasilitasi oleh pihak kampus, sehingga setiap dosen cukup memasukkan NIP mereka untuk login, begitu juga halnya dengan mahasiswa cukup memasukkan NIM untuk login.



**Gambar 4.1 Jarak dan Posisi Gedung-Gedung di kampus
IAIN Bukittinggi**

Kondisi Wifi terkadang mengalami permasalahan jika cuaca angin kencang atau hujan, hal ini juga didukung lingkungan kampus IAIN Bukittinggi yang berada di dataran lingkungan persawahan yang datar, sehingga terkadang memicu terjadinya

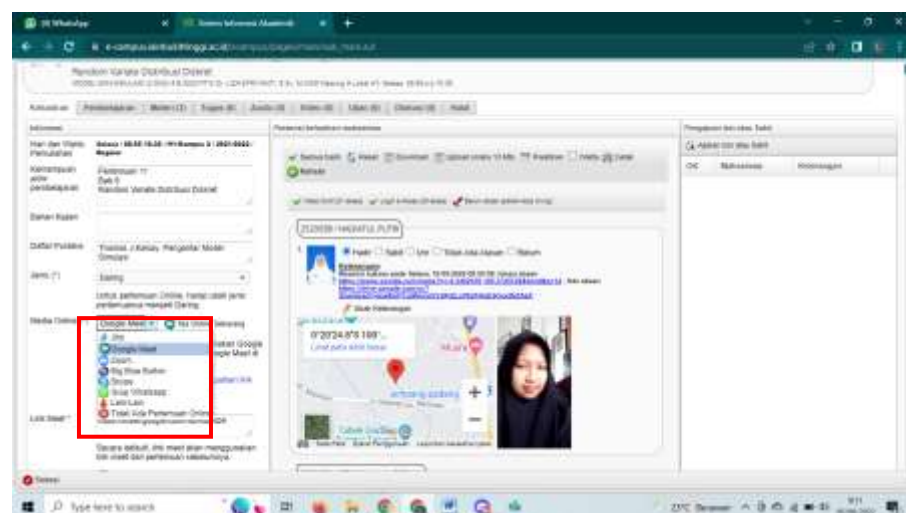
angin badai.

Kampus IAIN Bukittinggi sudah memiliki Sistem informasi dengan link: <http://e-campus.iainbukittinggi.ac.id>, seperti gambar pada 4.2.



Gambar 4.2 Tampilan Sistem Informasi *Ecampus* IAIN Bukittinggi

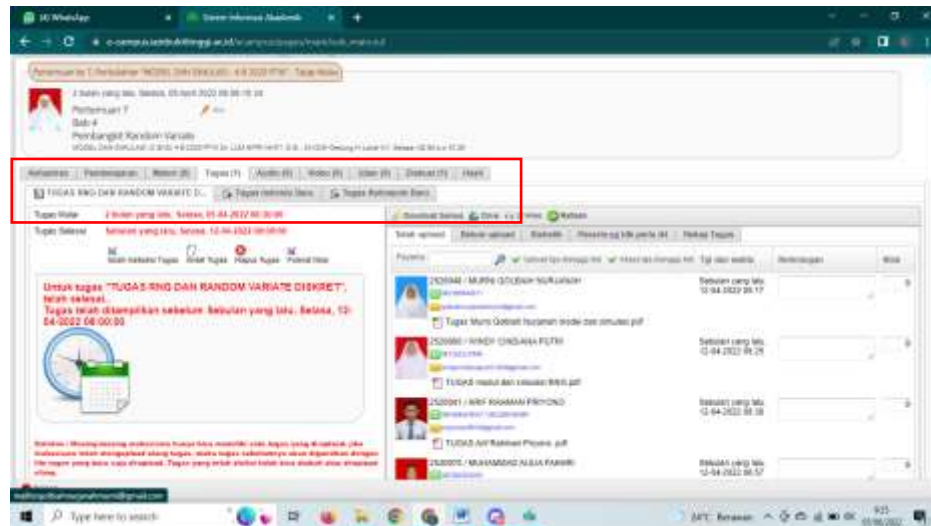
Sistem informasi ecampus ini telah dikembangkan dan dapat digunakan sebagai pembelajaran daring/online oleh dosen dan mahasiswa di IAIN Bukittinggi. Pada gambar 4.3 memperlihatkan bahwa dosen bisa membuat *link* berbagai aplikasi yang digunakan untuk perkuliahan secara *online* secara *synchronous via livestreaming* (*zoom, meet google, jitsi, dll*), dan mahasiswa nantinya untuk masuk kuliah cukup mengklik *online* pada pertemuan perkuliahan yang akan mereka ikuti.



Gambar 4.3 *Ecampus* IAIN Bukittinggi Mendukung Perkuliahan Secara *Livestreaming*

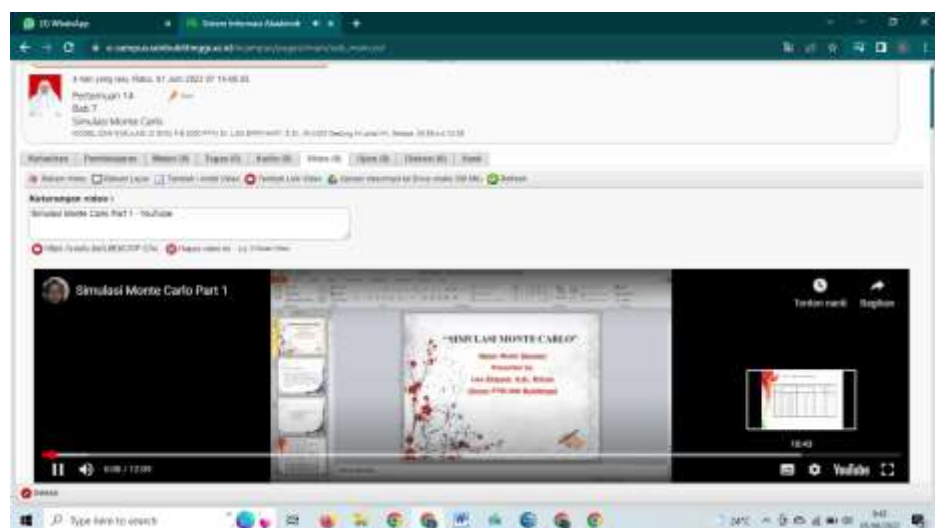
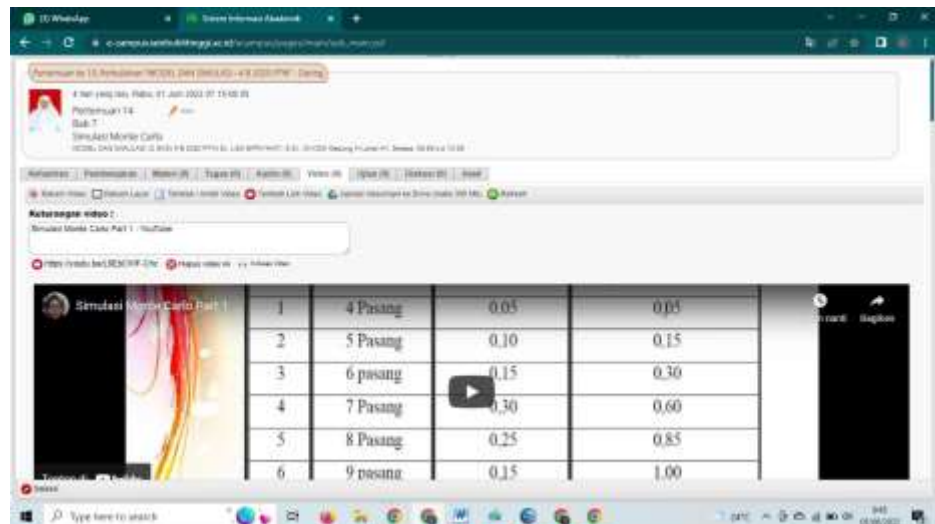
Pada *ecampus* IAIN Bukittinggi, perkuliahan secara *asynchronous* atau tidak *livestreaming* secara daring juga dapat dilakukan, dosen dapat mengupload materi

ataupun tugas perkuliahan ke system ini, baik berupa: *text*, gambar ataupun *video* dan *link video* di *youtube* ataupun *link-link* materi lainnya di internet. Hal ini dapat dilihat pada gambar 4.4.



Gambar 4.4 Ecampus IAIN Bukittinggi Mendukung Perkuliahan Secara Daring yang Bersifat *Asynchronous*

Kesiapan dosen dalam melaksanakan perkuliahan secara *hybrid* pada semester genap tahun akademik 2021/2022 untuk mahasiswa semester dua dan empat, rata-rata khususnya pada prodi PTIK telah menyiapkan bahan ajar berupa : modul perkuliahan, video tutorial dan buku-buku cetak yang terkait dengan materi perkuliahan dan disesuaikan dengan RPS yang telah dirancang oleh dosen serta RPS ini telah disetujui oleh Ketua Prodi, Ketua Rumpun Ilmu dan Dosen Pengampu mata kuliah sebelum perkuliahan dimulai pada semester yang akan berjalan. Biasanya telah diserahkan oleh dosen pengampu mata kuliah tiga minggu sebelum perkuliahan dilakukan. Pada gambar 4.5 salah satu contoh video tutorial di youtube materi dosen dan dapat dimasukkan link-nya ke *ecampus* IAIN Bukittinggi sesuai pertemuan perkuliahan. Pada gambar 4.6 salah satu materi berupa modul perkuliahan yang telah di buat oleh dosen pengampu mata kuliah di Prodi PTIK FTIK IAIN Bukittinggi.



Gambar 4.5 Salah Satu Contoh *Video Tutorial* Di *Youtube* Materi Dosen Yang Telah Dimasukkan ke *Ecampus* IAIN Bukittinggi



Gambar 4.6 Salah Satu Materi Berupa Modul Perkuliahan Yang Telah Di Buat oleh Dosen Pengampu Mata Kuliah Di Prodi PTIK

Namun secara prinsip, pembelajaran dengan model hybrid yang dilakukan oleh dosen di Prodi PTIK pada semester empat mengkombinasikan pertemuan secara offline dan online. Durasi lamanya offline di kampus juga akan tergantung pula dari kebijakan yang diambil oleh Rektor IAIN Bukittinggi yang disesuaikan dengan instruksi pemerintah setempat dan juga laporan Satgas Covid-19 dilingkungan IAIN Bukittinggi. Termasuk jumlah mahasiswa dalam satu kelas juga menjadi hal akan dijadikan pertimbangan.

3. Tahap *Process*

Dalam penelitian ini, peneliti memiliki target responden, yaitu sebanyak 132 responden, dan mahasiswa yang mengisi kuesioner tersebut tercatat sebanyak 132 responden. Hasil kuesioner penelitian ini akan dikelompokkan menjadi tiga bagian;

- a. Penerapan pembelajaran *online*
- b. Penerapan pembelajaran *offline*
- c. *hybrid learning*.

Terdapat 131 mahasiswa yang telah mengisi kuesioner sebagai subjek penelitian.

Peneliti menggunakan metode analisis data statistik deskriptif dalam bentuk visual yaitu berupa diagram lingkaran dan diagram batang. Peneliti juga melaksanakan wawancara terhadap sepuluh dosen yang mengajar di semester 4 di Prodi PTIK IAIN Bukittinggi yang tersebar mengajar pada semester 4 di PTIK 4A, 4B, 4C dan 4D. Wawancara tersebut dilaksanakan pada tanggal 02 Juni 2022 dengan lancar. Wawancara adalah proses untuk mendapatkan informasi untuk penelitian. Hal itu dilakukan dengan cara tanya jawab dan tatap muka (Arifin, 2014). Dalam penelitian ini wawancara dilakukan secara *online* atau daring melalui panggilan *video call* ataupun *chat via WA*. Wawancara ini terdiri dari peneliti dengan narasumber. Ester Borg mengatakan bahwa wawancara yaitu suatu kegiatan yang dilakukan

dengan adanya suatu pertemuan dan menjadi suatu percakapan berupa tanya jawab antara dua orang untuk memberikan suatu informasi, sehingga dari informasi tersebut akan mendapatkan makna dan jawaban dari permasalahan dalam suatu penelitian (Sugiono, 2016).

a. Penerapan Pembelajaran secara Daring

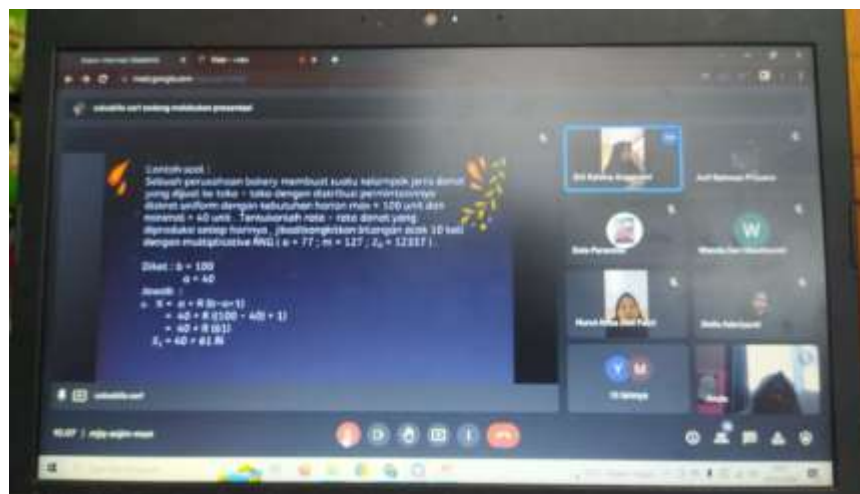
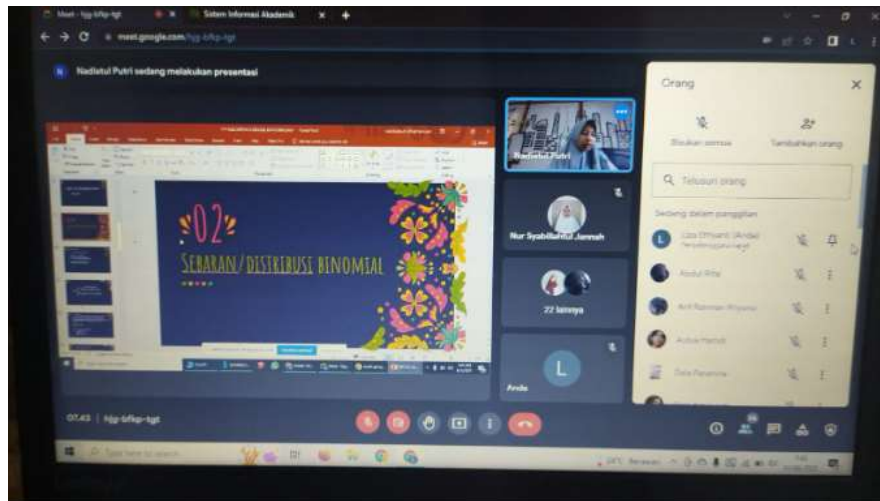
1) Aspek Pendukung Saat Pembelajaran Daring

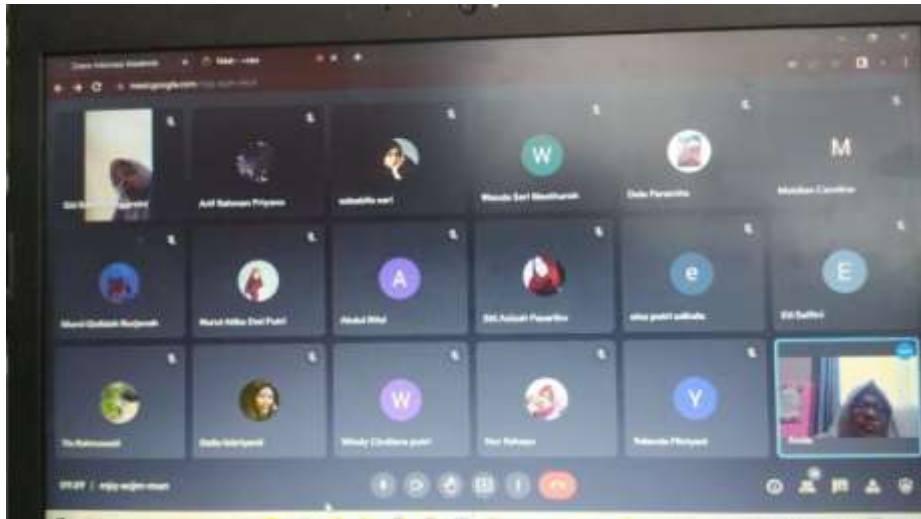


Gambar 4.7 Diagram Jawaban Aspek Pendukung Saat Pembelajaran Daring

Berdasarkan Gambar 4.7, hasil kuesioner yang peneliti lakukan mengenai aspek pendukung saat pembelajaran daring, didapatkan data, yaitu 98% menjawab HP sebagai aspek pendukung saat pembelajaran daring. Perolehan jawaban HP sebagai data tertinggi dalam aspek pendukung saat pembelajaran daring. Kemudian 76% menjawab WIFI, 64% menjawab kuota, 23% menjawab laptop, dan 2% menjawab dengan tablet serta 19% menjawab lainnya. Dari uraian hasil kuesioner mengenai aspek pendukung saat pembelajaran daring, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa di Prodi PTIK semester 4 menggunakan HP, Laptop, WIFI, Kuota, serta tablet dalam mendukung pembelajaran saat daring. Mahasiswa di Prodi PTIK semester 4

sudah memakai berbagai macam aspek pendukung saat pembelajaran daring sehingga diharapkan saat pembelajaran daring dapat berjalan dengan lancar dan tanpa kendala. Pada gambar 4.7 memperlihatkan kondisi perkuliahan yang dilakukan secara livestreaming via meet google oleh dosen di Prodi PTIK semester 4 TA. 2021/2022.





Gambar 4.8 Salahsatu Kegiatan Perkuliaham Secara Online Secara *Livestreaming* Pada Mahasiswa Prodi PTIK Semester 4 TA. 2021/2022

2) Dampak Positif saat Pembelajaran *Online*

Pada masa pandemi ini mahasiswa dituntut untuk melakukan pembelajaran daring untuk mencegah penyebaran virus. Hal ini berdampak pada pendidikan di Indonesia yang biasanya pembelajaran dilaksanakan tatap muka menjadi berganti ke pembelajaran daring. Tidak menutup kemungkinan banyak dampak negatif yang kita temui terutama bagi murid dan guru untuk beradaptasi secepat mungkin dengan teknologi baru dalam melaksanakan pembelajaran. Akan tetapi pembelajaran daring tidak hanya mempunyai dampak negatif namun juga mempunyai dampak positif yang tentunya dapat mengatasi masalah pembelajaran yang terjadi saat pandemi.

Hasil dari kuesioner yang memanfaatkan google formulir tentang dampak positif yang diperoleh mahasiswa Prodi PTIK semester 4 ini adalah di antaranya, yaitu mahasiswa mampu melaksanakan pembelajaran di rumah/kos/kontrakan melalui aplikasi dan secara langsung dapat mengeksplorasi teknologi sehingga dapat menambah literasi teknologi mahasiswa. Mahasiswa juga dapat mengenal aplikasi pembelajaran seperti,

WhatsApp, Google Classroom, Google Meet, Zoom, dan lain sebagainya. Dengan adanya aplikasi tersebut diharapkan mahasiswa dapat melaksanakan pembelajaran yang seharusnya seperti *offline*. Selain itu, dampak positif selanjutnya adalah mahasiswa dapat melaksanakan pembelajaran santai di rumah sehingga membantu orang tua juga dapat terlaksana dengan baik.

Mahasiswa juga dapat mencari gaya belajar yang bervariasi dan cocok dengan karakternya sehingga mahasiswa tidak kesulitan dalam memahami pembelajaran serta dapat belajar di mana pun, kapan pun, dan dengan waktu yang tak terbatas. Hal ini selaras dengan membangun komunitas belajar, dapat memberikan dan memanfaatkan teknologi untuk memperoleh materi yang tepat, serta memberikan *feedback* yang tepat merupakan bagian dari faktor-faktor pembelajaran daring yang menyenangkan.

3) Kendala saat Pembelajaran Daring

Adapun hasil dari kuesioner yang diisi oleh mahasiswa Prodi PTIK semester empat mengenai kendala saat pembelajaran daring berlangsung yaitu sebagian besar mahasiswa mengeluh kehabisan kuota saat pembelajaran daring misalnya seperti saat melakukan pembelajaran menggunakan aplikasi Zoom karena aplikasi tersebut memakan banyak kuota. Dari kendala tersebut dapat menyebabkan siswa ketinggalan materi yang disampaikan oleh dosennya. Kendala lainnya adalah mahasiswa mengalami kesulitan sinyal saat pembelajaran berlangsung sehingga dapat mengganggu kegiatan belajar mengajar. Selain itu juga terdapat kendala yaitu dosen yang mungkin tidak mengisi jam pelajaran dikarenakan lupa

dan biasanya juga sekaligus mengajar di kelas bersamaan dengan mengajar mahasiswa yang melakukan pembelajaran daring sehingga dosen menjadi bingung. Kendala tersebut dapat berdampak pada mahasiswa yang melakukan pembelajaran daring sehingga tidak maksimal dalam melaksanakan pembelajaran dan tidak efisien. Selain itu pembelajaran daring juga dapat membahayakan kesehatan seperti halnya terlalu sering melakukan pembelajaran dengan hp/laptop dapat membahayakan penglihatan karena dapat terkena radiasi dari hp/laptop tersebut.

4) Pemahaman Materi saat Pembelajaran Daring



Gambar 4.9 Persentase Pemahaman Mahasiswa Saat Pembelajaran *Online*

Persepsi dari hasil kuesioner mahasiswa di Prodi PTIK semester empat mengenai pemahaman materi saat daring, yaitu 59% menjawab nomor 3 dan itu berarti tingkat pemahaman mahasiswa saat melaksanakan pembelajaran daring adalah 50% memahami dan 50% masih kesulitan memahami materi. Jawaban ini yang paling banyak dipilih oleh mahasiswa

yang menandakan bahwa tingkat pemahaman mahasiswa saat pembelajaran daring adalah cukup. Selanjutnya adalah 27% memilih nomor 4 sebagai jawabannya. Jawaban pada nomor 4 ini mengartikan bahwa tingkat pemahaman mahasiswa tergolong baik.

Tingkat pemahaman mahasiswa juga akan meningkat jika dalam proses pembelajaran siswa diawasi oleh orang tua karena dengan pengawasan orang tua berguna dalam terwujudnya pembelajaran yang optimal. Responden yang memilih jawaban 2 sebanyak 5%. Hal ini menandakan bahwa ada 7 responden yang merasa sangat kurang paham dalam memahami materi saat pembelajaran daring. Selanjutnya ada 3% memilih jawaban nomor 1 yang menandakan bahwa mahasiswa merasa kurang paham dengan materi yang diajarkan saat pembelajaran daring. Hal ini selaras dengan pendapat yang diberikan oleh Annisa & Endang Susilaningsih (2020) yang menyatakan bahwa pemahaman peserta didik yang kurang karena faktor kurangnya *feedback* yang cepat dari mereka, terbatasnya alat komunikasi yang dapat mengakibatkan peserta didik kurang dalam memahami materi yang diberikan oleh dosen serta terbatasnya aspek pendukung pembelajaran yang berdampak pada pemahaman materi mahasiswa. Kemudian responden yang memilih jawaban nomor 5 sebanyak 5%. Dengan adanya hasil ini menandakan bahwa tingkat pemahaman mahasiswa di Prodi PTIK semester empat saat mengikuti pembelajaran daring tergolong cukup yang lebih condong ke arah cukup paham.

b. Pembelajaran secara *Offline* (Tatap Muka)

1) Dampak positif saat pembelajaran tatap muka

Setelah masa pandemi mulai berangsur membaik Prodi PTIK pada

semester 4 memberanikan diri untuk memulai pembelajaran tatap muka namun tidak sepenuhnya mahasiswa masuk dalam area kampus, sehingga menerapkan pembelajaran secara daring dan tatap muka atau bisa disebut dengan *hybrid learning*. Metode belajar hibrid merupakan perpaduan antara metode instruksional tatap muka dengan proses belajar secara daring.

Dampak positif yang diperoleh mahasiswa saat pembelajaran tatap muka hampir 75%, di mana dari responden mahasiswa banyak sekali yang mengatakan bahwa pembelajaran tatap muka sangat berdampak bagus bagi mahasiswa, yang mana mahasiswa mampu memahami materi lebih baik dari pada saat daring selain itu mahasiswa mampu bersosialisasi dan berinteraksi secara langsung baik dengan teman sendiri maupun dosen. Saat pembelajaran tatap muka mahasiswa lebih mudah dan cepat untuk mendapatkan respons saat tidak memahami materi yang diajarkan oleh guru.

2) Kendala yang Dialami saat Pembelajaran Tatap Muka

Tingkat pemahaman mahasiswa dapat diartikan sebagai tingkat kemampuan yang diharapkan mahasiswa mampu memahami arti atau konsep, situasi serta fakta yang diketahuinya (Purwanto, 1994).

Sehingga tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi harus diketahui untuk mengetahui seberapa paham mahasiswa dalam memahami materi yang diajarkan saat proses pembelajaran. Dari hasil responden peserta didik di Prodi PTIK semester empat bahwasanya tingkat pemahaman materi pada peserta didik sangatlah bagus saat pembelajaran tatap muka, yakni 96,2%.

Pembelajaran tatap muka ada dampak positif yang dapat diperoleh

namun pastinya tidak luput dari kendala karena tiap peserta didik memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Kurang lebih 60% memberikan respons bahwa tidak ada kendala sedikit pun saat pembelajaran tatap muka, untuk lebihnya ada yang memiliki kendala berbagai macam permasalahan. Permasalahannya tersebut di antaranya, mengenai mahasiswa harus kos di daerah Bukittinggi, bagi mereka yang berasal dari luar kota Bukittinggi, namun ada juga mahasiswa yang melakukan perjalanan pulang pergi (pp) yang berada di daerah yang tidak jauh dari kampus, misalnya daerah padang panjang, baso, payakumbuh, balingka, koto tuo, sungai pua dan daerah lainnya. Selain itu ada yang menyampaikan respons bahwasanya malas karena harus bangun terlalu pagi karena biasanya saat pembelajaran daring peserta didik bangun bisa agak siang.

Ada juga yang sedikit canggung karena baru pertama kali bertemu dengan teman-temannya setelah pandemi, dan juga dikarenakan kelas sebelum pandemi antara perempuan dan laki-laki dibedakan namun pada saat pembelajaran *hybrid learning* ini kelas perempuan dan laki-laki dijadikan satu sehingga peserta didik agak sedikit malu-malu karena belum terbiasa. Namun semua permasalahan tersebut akan berangsur menghilang karena akan terbiasa dengan proses pembelajaran pada saat ini yang dilakukan secara *hybrid learning*.



Gambar 4.10 Salahsatu Kegiatan Perkuliaham Secara *Offline* di Kelas Pada Mahasiswa Prodi PTIK Semester 4 TA. 2021/2022

c. Pembelajaran dengan *Hybrid Learning*

1) Persepsi Mahasiswa terhadap Pembelajaran *Hybrid Learning*

Setelah pandemi mulai menurun dan memasuki level ke-2 seperti di Kabupaten Agam, dimana kampus IAIN Bukittinggi berada di kawasan ini, banyak sekolah dan kampus di kota Bukittinggi dan Kabupaten Agam yang mulai menerapkan model pembelajaran *hybrid learning* yang dilakukan dengan cara sebagian mahasiswa/siswa melakukan pembelajaran tatap muka di kampus/sekolah dan sebagian mahasiswa melaksanakan pembelajaran secara daring di rumah secara bersamaan. Mahasiswa yang

menjawab suka mendapatkan persentase 36,4%, kemudian mahasiswa yang menjawab cukup memperoleh persentase 25,5%. dilanjutkan mahasiswa yang menjawab sangat suka memperoleh persentase 21,8%, mahasiswa yang menjawab kurang suka memperoleh 12,7% dan mahasiswa yang menjawab sangat tidak suka memperoleh persentase 3,6%.

Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa banyak mahasiswa yang menyukai pembelajaran *hybrid learning* dan sebagian mahasiswa lain juga cukup menyukai pembelajaran dengan model *hybrid learning*. Berdasarkan data jawaban peserta didik, dapat disimpulkan bahwa alasan mereka menyukai model pembelajaran *hybrid learning* karena mahasiswa dapat memperoleh materi secara langsung sehingga mereka lebih memahami materi pembelajaran dibandingkan hanya dengan pembelajaran daring saja. selain itu, mahasiswa juga dapat berinteraksi langsung dengan teman karena hal ini tidak ditemukan saat pembelajaran daring. Hal ini selaras dengan pendapat Verawati & Desprayoga (2019) yang mengemukakan bahwa keuntungan pembelajaran *hybrid learning*, yaitu dapat memungkinkan pembelajaran yang lebih mumpuni sehingga menciptakan pembelajaran yang efektif, efisien dan memiliki daya tarik tersendiri, mengingat siswa banyak yang cenderung bosan dengan pembelajaran berbasis *E-Learning* saja.

4. Tahap *Product*

Salah satu tantangan terbesar dalam penerapan *hybrid learning* tidak hanya muncul dari diri mahasiswa. Tantangan juga muncul dari para dosen yang belum terbiasa melaksanakan pembelajaran online secara interaktif menggunakan *platform* belajar *online*. Masih banyak dosen di IAIN Bukittinggi yang belum memaksimalkan penggunaan *ecampus* dalam pembelajaran secara *online/daring*, begitu juga

penggunaan aplikasi *meet google* yang dapat digunakan sebagai sarana belajar secara live streaming secara gratis, karena cukup menggunakan akun *email* kampus yang telah dimiliki oleh setiap dosen di IAIN Bukittinggi. Kebanyakan dosen masih menggunakan aplikasi *zoom meeting* yang berbayar, malah ada yang menggunakan secara gratis tapi dengan waktu yang terbatas yaitu 30 menit dan jika habis diulang lagi, sehingga waktu habis saat meng admit kembali peserta kuliah di zoom ini. Mahasiswa banyak mengeluh karena saat mereka mendengar penjelasan dosennya terputus, sehingga untuk bergabung kembali di link yang baru mahasiswa sudah kurang bersemangat lagi.

Beberapa hal yang terkait dengan pelaksanaan model pembelajaran *hybrid* di Prodi PTIK semester 4, yaitu:

- a. Pendekatan pembelajaran yang digunakan adalah pendekatan pembelajaran *student center*. Hal tersebut didasarkan pada keaktifan mahasiswa selama belajar, mengingat pembelajaran yang lebih banyak dilakukan oleh mahasiswa di rumah/kos/kontrakan masing-masing. Karena pembelajaran di rumah tentu menuntut mahasiswa untuk lebih mandiri dan harus aktif dalam pembelajaran.
- b. Metode pembelajaran yang digunakan cukup beragam dan disesuaikan dengan materi pembelajaran. Metode yang sering digunakan diantaranya adalah metode diskusi, tanya jawab, eksperimen, ceramah, demonstrasi, imitasi, resitasi, dan *drill*. Selain metode, media yang digunakan juga disesuaikan dengan materi yang diajarkan. Media untuk pembelajaran *online* biasanya adalah video pembelajaran baik yang dibuat oleh dosen atau mengambil dari *youtube* atau internet, kamera atau alat perekam, komputer, dan buku cetak/modul/bahan ajar. Sedangkan media untuk luring juga

disesuaikan dengan materi pada buku cetak/modul/bahan ajar. Contoh media *offline* berupa gambar, poster, koran, maupun benda yang ada di sekitar tempat pembelajaran.

- c. Mahasiswa aktif melakukan berbagai kegiatan untuk menciptakan pengalaman belajar mereka baik di rumah maupun di tempat belajar luring. Pengalaman belajar mahasiswa ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik mereka. Beberapa kegiatan yang dilakukan diantaranya adalah mengerjakan soal, mengerjakan tugas di rumah, maupun praktik sesuai tugas dari materi tertentu.
- d. Kemampuan atau kompetensi mahasiswa diukur dengan evaluasi pembelajaran. Evaluasi dibagi menjadi tiga jenis yaitu penilaian kognitif, afektif, dan psikomotorik. Penilaian kognitif siswa diperoleh dari hasil UTS, UAS, maupun tugas dalam bentuk tes tulis, tes lisan dan lain-lain. Penilaian afektif mahasiswa menggunakan lembar pengamatan sikap yang telah disiapkan oleh dosen masing-masing mata kuliah. Sedangkan penilaian psikomotorik menggunakan penilaian kinerja atau produk. Penilaian juga dilaksanakan secara *online* dan *offline*. Penilaian *online* biasanya menggunakan *google form* dan video. Penilaian *offline* biasanya menggunakan soal di lembar jawaban UTS, UAS dan tugas mahasiswa maupun hasil koding program yang diselesaikan saat perkuliahan di labor serta saat presentasi makalah setiap kelompok di kelas.

B. Pembahasan

Dampak yang ditimbulkan akibat adanya pandemi saat ini sangat mempengaruhi berbagai sektor mulai dari sektor ekonomi, pendidikan, kesehatan, dan budaya. Salah satu yang paling terdampak adalah dari segi dan sektor kependidikan. Hal ini dibuktikan saat pandemi mulai menyebar di berbagai belahan dunia, tenaga pendidikan bahkan

bingung dan kewalahan menerapkan metode pembelajaran apakah yang tepat untuk mengatasi permasalahan pendidikan saat pandemi ini sedang melanda. Salah satu model atau sistem yang di upayakan oleh pemerintah adalah sistem SFH pada saat pandemi yang masih banyak memakan korban jiwa. Akan tetapi untuk saat ini, pandemi sudah mulai berkurang dan di Indonesia sendiri sudah mulai memasuki level 3 untuk beberapa kota. Sehingga dengan adanya penurunan level ini, maka banyak sekolah yang menggunakan model *hybrid learning* dalam pembelajarannya.

Pembelajaran dengan model *hybrid learning* ini lebih efektif daripada model pembelajaran tatap muka yang dilakukan secara terpisah dan pembelajaran daring yang dilakukan terpisah. meskipun model pembelajaran *hybrid learning* banyak memiliki keunggulan dan dibutuhkan saat ini, akan tetapi juga memiliki kendala. Kendala yang terjadi yaitu pada saat pembelajaran tersebut dilaksanakan bersamaan, sering kali sebagian mahasiswa yang melaksanakan daring ada yang terkendala koneksi ataupun kehabisan kuota.

Penerapan pembelajaran *hybrid learning* sama halnya seperti pembelajaran yang dilakukan selama ini, yakni dimulai dari persiapan. Persiapan *hybrid learning* dimulai dengan melakukan analisis peserta didik, konteks, dan konten pembelajaran. Dari hasil analisis ini, kemudian dipetakan kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa melalui tatap muka atau jarak jauh.

Selanjutnya, dari hasil analisis tersebut dituangkan ke dalam bentuk silabus atau rencana pembelajaran. Pelaksanaan *hybrid learning* kemudian dapat dilaksanakan dengan melakukan pembagian peserta didik untuk melaksanakan pembelajaran dalam satu kelas dan dibagi menjadi dua bagian atau dua *shift*.

Misalnya untuk minggu pertama, *shift A* melakukan pembelajaran secara tatap muka sementara *shift B* melakukan pembelajaran daring atau jarak jauh. Kemudian di

minggu kedua, barulah *shift B* yang melaksanakan pembelajaran tatap muka, dan *shift A* melakukan pembelajaran daring.

Pembelajaran secara daring dilakukan untuk memberikan fasilitas interaksi daring menggunakan *learning management system (LMS)*, misalnya *Edmodo, Google Classroom, Google Meet, Zoom Meet, Skype, WhatsApp*, dan media daring lainnya. Pembelajaran secara daring dengan *real time* sebaiknya disertai tugas mandiri dan terstruktur.

Setelah itu, dilakukan evaluasi pada *hybrid learning* yang mencakup evaluasi atau hasil capaian pembelajaran untuk mengukur penguasaan kognitif, psikomotorik, dan afektif. Untuk ujian, guru dapat melakukan ujian secara tatap muka di kampus atau secara daring sesuai dengan kesepakatan dan kondisi kampus masing-masing.

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang peneliti lakukan dengan menyebar kuesioner terhadap peserta didik di Prodi PTIK semester empat mendapatkan responden sebanyak 187. Dalam hasil kuesioner tersebut dapat disimpulkan bahwa peserta didik di Prodi PTIK semester empat memberikan respons yang positif dalam pelaksanaan model pembelajaran *hybrid learning*. Hal ini dibuktikan dengan hasil persentase mayoritas peserta didik sangat antusias dan bersemangat untuk pelaksanaan *hybrid learning*. Model pembelajaran *hybrid learning* saat ini merupakan salah satu solusi untuk proses pembelajaran di persekolahan dikarenakan perpaduan antara pembelajaran daring dan tatap muka maka mayoritas tingkat pemahaman yang dimiliki oleh peserta didik lebih bagus dan baik saat menerima materi. Dari hasil penelitian mengindikasikan bahwasanya *hybrid learning* akan meminimalisir kendala peserta didik saat melaksanakan proses pembelajaran.

B. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah didapatkan maka penerapan model pembelajaran hybrid di perguruan tinggi secara umum **dapat dilanjutkan** di kampus IAIN Bukittinggi, namun untuk mata kuliah praktek pada bidang keilmuan komputer kurang efektif sebab mahasiswa kurang mampu melakukan coding program sesuai dengan capaian pembelajaran, dan juga perlunya jaringan Wifi yang stabil dari lembaga perguruan tinggi. Namun untuk mata kuliah teori maka model pembelajaran ini salah satu alternatif dalam memberikan variasi dalam melakukan proses perkuliahan dalam satu semester berjalan, dengan adanya kombinasi *online* dan *offline* memberikan suasana baru dan memupuk kemandirian belajar mahasiswa serta mahasiswa meningkatkan rasa

tanggungjawab mahasiswa terhadap dirinya sendiri.

Perlunya alokasi pendanaan dari kampus atau pemerintah dalam memberikan paket internet gratis buat mahasiswa dan dosen yang menerapkan model pembelajaran secara *hybrid*. Dan juga pentingnya dilakukan pelatihan kepada dosen-dosen dalam hal penggunaan aplikasi atau software-software yang digunakan dalam penerapan model pembelajaran *hybrid*.

DAFTAR REFERENSI

- Alfafa, M. F., Agung, A. A. G., & Tegeh, I. M. (2018). Pengembangan Blended Learning Tipe Stationrotation Model Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X Multimedia. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 6, 222–232.
- Andayani, T., Sitompul, H., & Situmorang, J. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Hybrid Learning dengan Pendekatan Problem Based Learning pada Matakuliah Pengantar Sosiologi. *Jupiiis: Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial*, 12(2), 506. <https://doi.org/10.24114/jupiiis.v12i2.20155>
- Hermawan, A. (2014). Konsep Belajar dan Pembelajaran Menurut Al-Ghazali. *Jurnal Qathruna*, 1(1), 84–98. <http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/qathruna/article/view/247>
- Indarto, P. (2019). Model Pembelajaran Hybrit Learning Pada Mata Kuliah SepakBola di Pendidikan Olahraga FKIP UMS. *JOSSAE: Journal of Sport Science and Education*, 3(2), 69. <https://doi.org/10.26740/jossae.v3n2.p69-75>
- Makhin, M. (2021). Hybrid Learning: Model Pembelajaran Pada Masa Pandemi Di Sd Negeri Bungurasih Waru Sidoarjo. *Mudir: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3(2). <http://ejournal.insud.ac.id/index.php/mpi/index>
- Mufid, M. (2020). Evaluasi Model Context, Input, Process and Product (CIPP) Program Baca Tulis Al-Qur'an di Institut Agama Islam Negeri Pekalongan. *Quality*, 8(1), 1. <https://doi.org/10.21043/quality.v8i1.6908>
- Nurhayani, Yaswinda, & Movitaria, M. A. (2022). Model Evaluasi CIPP Dalam Mengevaluasi Program Pendidikan Karakter Sebagai Fungsi Pendidikan. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(8), 2353–2362.
- Rachmah, H. (2019). Blended Learning: Memudahkan Atau Menyulitkan? *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan*, 3, 673–679. <http://semnasfis.unimed.ac.id2549-435x>
- Seamolec. (2017). Kumpulan Artikel Penelitian SEAMOLEC 2016. *感染症誌*, 91, 399–404.
- Soekartawi. (2006). Blended e-Learning: Alternatif Model Pembelajaran Jarak Jauh di Indonesia. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi 2006 (SNATI 2006)*.
- Suharsimi, A. (2013). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi)*. Jakarta: Rineka Cipta. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Sukma Perdana Prasetya, N. B. S. & K. K. (2019). *Pengembangan Blanded Learning dengan Model Rotasi pada Mahasiswa Calon Guru Development of Blended Learning with*

Rotation Model for Prospective Teacher Students. 11(2), 273–282.

Verawati, & Desprayoga. (2019). Solusi Pembelajaran 4.0: Hybrid Learning. *Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang, 2*, 999–1015.

Widia Resdiana.(2021). Persepsi Mahasiswa di Kelas Bahasa Inggris Blended Learning sebagai Dampak Karantina Covid-19 Menggunakan PBLEQ (Perceptions of Blended Learning Evironments Questionnaires). *Apollo Project, 10(1)*.