

OPTIMALISASI EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL: KAJIAN CIPP (CONTEXT, INPUT, PROCESS, PRODUCT) PADA PRAKTIK GURU DAN RESPONS SISWA

Maria Renya Rosari Nailopo¹, Ephivania Eunike Foenay², Damianus Talok³

^{1,2}Universitas Katolik Widya Mandira Kupang

³Universidade Cat`olica Timorense

ireennailopo@gmail.com¹, ephyfoenay7@gmail.com², damiulu@gmail.com³

Abstract

This study aims to evaluate the effectiveness of digital-based learning at St. Familia Catholic Senior High School during the 2025–2026 period using the Context, Input, Process, and Product (CIPP) evaluation model. The study employed a qualitative design with a descriptive-evaluative approach. Data were collected through closed questionnaires, structured interviews, and documentation, while data analysis techniques used the Guttman Scale. The results showed that the average values of the evaluation aspects were 0.89 for context, 0.80 for input, 0.82 for process, and 0.85 for product. These findings indicate that the implementation of online learning has been appropriate and effective in terms of planning, resource support, implementation, and outcomes achieved. Moreover, the involvement of teachers, parents, and peer support proved to be essential factors in enhancing the success of digital learning. Overall, this program contributes positively to sustaining education during the pandemic and has the potential to serve as an alternative model for sustainable learning in the digital era.

Keywords: Online Learning, CIPP, Effectiveness, Program Evaluation.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas pembelajaran berbasis digital pada SMA Katolik St. Familia periode 2025–2026 dengan menggunakan model evaluasi *context*, *input*, *process*, dan *product* (CIPP). Penelitian ini menggunakan desain kualitatif dengan pendekatan deskriptif evaluatif. Data dikumpulkan melalui angket tertutup, wawancara terstruktur, dan dokumentasi, sedangkan teknik analisis data menggunakan Skala Guttman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata aspek evaluasi konteks sebesar 0,89, input 0,80, proses 0,82, dan produk 0,85. Temuan ini mengindikasikan bahwa pembelajaran daring yang dilaksanakan telah berjalan secara tepat dan efektif, baik dari sisi perencanaan, dukungan sumber daya, pelaksanaan, maupun hasil yang dicapai. Selain itu, keterlibatan guru, orang tua, serta dukungan teman sebaya terbukti menjadi faktor penting dalam meningkatkan keberhasilan pembelajaran digital. Secara keseluruhan, program ini memberikan kontribusi positif dalam mendukung keberlangsungan pendidikan di masa pandemi sekaligus berpotensi menjadi model alternatif pembelajaran berkelanjutan pada era digital.

Kata Kunci: Pembelajaran Daring, CIPP, Efektivitas, Evaluasi Program.

A. PENDAHULUAN

Metamorfosis sistem pendidikan, yang sebelumnya lebih bersifat konvensional, kini bergerak maju dengan kombinasi digitalisasi yang semakin canggih. (Lengsfeld, J., 2018) Menurutnya, “digitalisasi” dan “ahli digitalisasi” merujuk pada individu yang memiliki pengetahuan mendalam mengenai fenomena perubahan digital dan transformasi digital. Secara khusus, mereka menangani isu-isu strategis yang dihadapi oleh perusahaan dan pasar, komunitas, serta institusi dalam konteks perubahan digital. “Ahli digitalisasi” dalam pengertian ini berperan dalam pengembangan strategi dan prosedur untuk membentuk transformasi digital dalam sistem ekonomi, sosial, teknis, dan politik.

sejak dunia dihadapkan pada pandemi COVID-19 yang melanda sejak awal 2020. Krisis global tersebut memaksa seluruh jenjang pendidikan, dari dasar hingga perguruan tinggi, untuk beradaptasi secara cepat melalui penerapan pembelajaran daring. Di Indonesia, kebijakan ini ditandai dengan diterbitkannya Surat Edaran Mendikbud No. 36962/MPK.A/HK/2020 tentang Pembelajaran Secara Daring dan Bekerja dari Rumah, yang mendorong seluruh aktivitas pendidikan dialihkan ke ranah digital guna mencegah penyebaran virus. Dalam laporan *We Are Social* (2021), disebutkan bahwa lebih dari 202,6 juta penduduk Indonesia telah menggunakan internet, menjadikan potensi pembelajaran daring sangat besar untuk dioptimalkan. Namun, potensi tersebut tidak serta-merta menjamin efektivitas pelaksanaannya di lapangan.

Faktanya, pelaksanaan pembelajaran daring menunjukkan dinamika yang kompleks. Hasil survei Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) pada tahun 2021 mencatat bahwa sekitar 67% guru mengalami kesulitan dalam mengelola pembelajaran secara daring, terutama dalam hal keterbatasan akses teknologi, kompetensi digital, dan rendahnya partisipasi siswa. Di sisi lain, tidak semua siswa memiliki kondisi yang mendukung pembelajaran daring secara optimal. Masih terdapat ketimpangan akses internet antara wilayah urban dan rural, terutama di daerah 3T (terdepan, terluar, tertinggal), yang berdampak pada kesenjangan kualitas pembelajaran.

Selain itu, permasalahan tidak hanya berfokus pada aspek teknis, tetapi juga menyangkut dimensi pedagogis. Pembelajaran daring cenderung minim interaksi sosial dan emosional, sehingga menghambat proses pembentukan karakter dan penguatan nilai-nilai afektif siswa. Studi oleh UNESCO (2022) menyebutkan bahwa pembelajaran daring yang tidak terstruktur dengan baik berpotensi menurunkan tingkat retensi materi dan keterlibatan siswa secara

signifikan. Guru, sebagai aktor utama dalam praktik pembelajaran, perlu dibekali tidak hanya dengan keterampilan teknis, tetapi juga dengan pemahaman pedagogis digital yang memadai agar mampu merancang pembelajaran daring yang bermakna, adaptif, dan responsif terhadap kebutuhan siswa.

Oleh karena itu, evaluasi menjadi instrumen penting untuk menilai keberhasilan pelaksanaan pembelajaran berbasis digital. Evaluasi pembelajaran merupakan komponen krusial dalam sistem pendidikan, yang berfungsi untuk mengukur pencapaian siswa serta efektivitas metode pengajaran yang diterapkan oleh guru. Dalam konteks pembelajaran berbasis digital, evaluasi tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga mencakup berbagai aspek yang mempengaruhi proses pembelajaran itu sendiri. Model evaluasi CIPP (*Context, Input, Process, Product*) yang dikembangkan oleh Stufflebeam menawarkan pendekatan evaluatif yang holistik, dengan menelaah aspek konteks (kebutuhan dan latar belakang program), input (sumber daya dan strategi), proses (pelaksanaan kegiatan), dan produk (hasil atau dampak dari pembelajaran). Model ini memberikan kerangka kerja yang sistematis untuk mengevaluasi pembelajaran digital secara menyeluruh, termasuk dalam mengukur efektivitas praktik guru dan tingkat keterlibatan serta respons siswa dalam proses belajar. Dalam beberapa tahun terakhir, penerapan model ini semakin luas seiring dengan meningkatnya kebutuhan untuk melakukan evaluasi komprehensif terhadap pembelajaran daring yang menjadi arus utama pendidikan di era pasca-pandemi.

Untuk memperoleh gambaran yang komprehensif tentang implementasi pembelajaran digital, maka peneliti tertarik untuk menggunakan pendekatan model evaluasi CIPP (*Context, Input, Process, Product*). Model evaluasi CIPP (*Context, Input, Process, Product*) merupakan pendekatan yang digunakan dalam menilai pelaksanaan program secara komprehensif, sebagaimana ditunjukkan dalam sejumlah studi evaluasi pembelajaran daring di beberapa tingkatan pendidikan. Penelitian yang dilakukan oleh Jaya dan Hamzah (2020) yang berjudul *"The Using Context, Input, Process, And Product Evaluation Model For Evaluating Online College EFL Learning"* menunjukkan bahwa penerapan model evaluasi CIPP (*Context, Input, Process, Product*) dalam mengevaluasi proses pembelajaran daring pada Program Studi Bahasa Inggris Universitas Muhammadiyah Bengkulu terbukti bermanfaat dan efektif. Implementasi model evaluasi CIPP saat ini selaras dengan tujuan evaluasi pembelajaran daring mahasiswa, yang mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Naeni dkk (2023) yang berjudul *"Evaluasi Pembelajaran*

Daring Menggunakan Model CIPP Mata Pelajaran Ekonomi SMA Di Kecamatan Kebumen” menunjukkan bahwa hasil pelaksanaan pembelajaran daring 76,65 berjalan cukup baik. Hal tersebut dapat menjadi bukti bahwa pelaksanaan pembelajaran daring ini memiliki dampak yang positif yaitu kemampuan belajar mandiri dalam diri peserta didik meningkat dengan memanfaatkan teknologi dan informasi yang semakin canggih. Penelitian oleh Cahyadireja dkk (2022) yang berjudul *”Implementasi Model Evaluasi CIPP pada Pembelajaran Daring SDIT Adzkia 2 Sukabumi*” menunjukkan Hasil penelitian menunjukkan program pembelajaran daring di SDIT Adzkia 2 Sukabumi telah mencapai hasil yang baik dalam pelaksanaannya. Hal itu dapat dilihat dari kesesuaian indikator yang dinilai dengan 4 komponen evaluasi CIPP yaitu pada komponen *context* terdapat landasan hukum dan tujuan dilaksanakannya program, pada komponen *input*, terdapat sumber daya manusia, sasaran dan sarana prasarana dalam pelaksanaan program, pada komponen *process* terdapat proses perencanaan, sosialisasi program dan proses monitoring, pada komponen *product* terdapat laporan hasil program dan ketercapaian tujuan program.

Namun demikian, meskipun penelitian-penelitian di atas telah menunjukkan efektivitas model CIPP dalam mengevaluasi pembelajaran daring, masih terdapat kesenjangan dalam kajian yang mengintegrasikan praktik guru secara mendalam dan respon siswa sebagai subjek utama pembelajaran digital. Sebagian besar penelitian masih berfokus pada aspek makro program, belum banyak yang mengeksplorasi bagaimana guru menerapkan pendekatan pedagogis digital secara nyata, serta bagaimana siswa memaknai pengalaman belajar digital mereka dalam konteks afektif dan kognitif.

Kebutuhan akan penelitian yang menggabungkan pendekatan evaluatif komprehensif dengan analisis mikro terhadap praktik pedagogis dan persepsi peserta didik menjadi semakin penting. Terlebih, perubahan paradigma pembelajaran dari tatap muka ke daring menuntut pergeseran strategi instruksional dan evaluatif yang tidak hanya berbasis pada capaian akademik, tetapi juga mencakup aspek motivasi, keterlibatan, serta kepuasan belajar siswa. Oleh karena itu, artikel ini bertujuan untuk mengisi celah tersebut dengan mengkaji optimalisasi evaluasi pembelajaran berbasis digital menggunakan model CIPP secara mendalam, khususnya dalam menilai praktik guru dan respons siswa sebagai dua aktor kunci dalam proses pembelajaran. Dengan melakukan kajian pada keempat aspek model CIPP, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata terhadap optimalisasi sistem evaluasi pembelajaran digital di lingkungan institusi pendidikan, khususnya dalam mendukung

peningkatan kualitas praktik guru serta pemahaman terhadap pengalaman belajar siswa. Evaluasi yang menyeluruh ini akan membantu sekolah atau lembaga pendidikan dalam mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan pembelajaran digital yang telah diterapkan, serta menjadi dasar dalam merancang strategi peningkatan mutu pembelajaran yang kontekstual, adaptif, dan berkelanjutan sesuai dengan karakteristik satuan pendidikan masing-masing.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode evaluatif kualitatif. Istilah “penelitian evaluasi” (*evaluation research*) merujuk pada teknik penelitian yang digunakan untuk mengevaluasi suatu permasalahan tertentu guna memastikan bahwa hal tersebut dapat digunakan dan sesuai dengan kebutuhan, keinginan, serta preferensi masyarakat nyata. Penelitian evaluasi dapat didefinisikan sebagai jenis studi yang menggunakan metode penelitian sosial standar untuk tujuan evaluatif, sebagai metodologi penelitian tertentu, dan sebagai proses penilaian yang menggunakan teknik khusus yang unik untuk mengevaluasi program sosial (Powell, W. W., & DiMaggio, P. J., 1991).

Subjek dalam penelitian ini meliputi guru sebagai pelaksana pembelajaran digital, serta siswa sebagai penerima layanan pembelajaran digital di SMA Katolik St. Familia. Sumber data primer diperoleh melalui hasil wawancara mendalam, kuesioner, dan observasi langsung. Sumber data sekunder meliputi dokumen RPP digital, catatan aktivitas pembelajaran daring, tugas siswa, dan hasil belajar (nilai akhir atau hasil asesmen formatif).

Penelitian ini mengadopsi model evaluasi CIPP yang dikembangkan oleh Stufflebeam (2003). Model CIPP terdiri dari:

- *Context* (Konteks): Mengevaluasi latar belakang kebutuhan pembelajaran digital, kesiapan teknologi, profil siswa, serta tujuan pembelajaran berbasis digital.
- *Input* (Masukan): Menilai sumber daya yang digunakan, seperti perangkat pembelajaran, pelatihan guru, kurikulum digital, serta dukungan teknis dan kebijakan internal sekolah.
- *Process* (Proses): Menganalisis pelaksanaan kegiatan pembelajaran digital, efektivitas metode yang digunakan, partisipasi siswa, serta monitoring dan evaluasi pelaksanaan.
- *Product* (Produk): Mengukur hasil akhir, seperti peningkatan kompetensi siswa, kepuasan belajar, efektivitas pembelajaran, dan keberlanjutan implementasi digital.

Model evaluasi CIPP ini diterapkan dalam proses pembelajaran digital di SMA Katolik St. Familia. Pengumpulan data dilakukan selama semester ganjil tahun akademik 2025–2026,

dengan teknik kuesioner, wawancara, dan dokumentasi yang disebarakan melalui Google Form. Kuesioner yang digunakan bersifat tertutup dengan pilihan jawaban "ya" atau "tidak", dan hasil data kemudian diverifikasi menggunakan teknik triangulasi untuk menjamin keabsahan dan kepercayaan data. Triangulasi adalah proses memperkuat temuan dengan mencocokkan informasi dari berbagai sumber (Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J., 2018).

Data dianalisis melalui tiga tahapan:

1. Reduksi Data – merangkum, memilih data penting, mencari tema dan pola, sehingga menghasilkan gambaran yang lebih jelas dan terorganisir.
2. Penyajian Data – dilakukan dalam bentuk narasi, diagram, atau hubungan antar kategori.
3. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi – dilakukan berdasarkan bukti kuat, valid, dan konsisten, agar hasil analisis dapat dipercaya.

Untuk menganalisis data kuesioner, digunakan skala Guttman dengan dua pilihan jawaban:

- Jawaban “*Ya*” diberi skor 1
- Jawaban “*Tidak*” diberi skor 0
- Interpretasi skala Guttman adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Interpretasi skala Guttman

Skor	Kriteria Kekuatan Hubungan
0,00 – 0,25	Lemah
0,26 – 0,50	Cukup lemah
0,51 – 0,75	Cukup kuat
0,76 – 1,00	Kuat

Validitas dan reliabilitas kuesioner diuji terlebih dahulu. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh item memiliki nilai validitas di atas 0,361, yang berarti semuanya valid. Sedangkan uji reliabilitas menggunakan metode Cronbach’s Alpha, dengan nilai $r = 0,834$, lebih tinggi dari batas minimal reliabilitas 0,60, sehingga instrumen dinyatakan reliabel. Menurut Hair et al. (2010) dan Eisingerich & Rubera (2010), nilai minimum yang direkomendasikan untuk Cronbach’s Alpha adalah 0,70, yang menjadi alasan penggunaan ambang batas tersebut dalam penelitian ini.

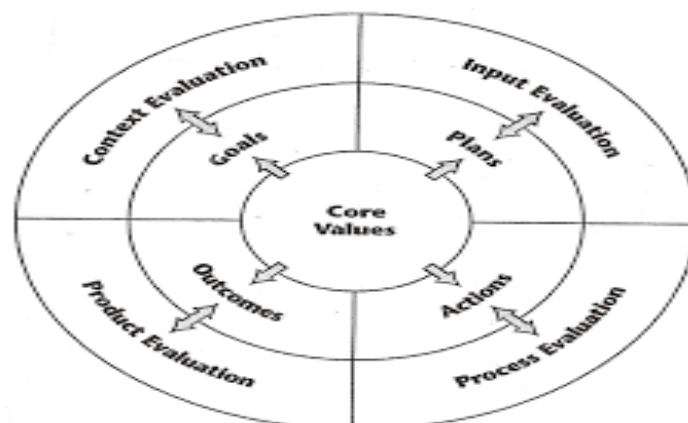
C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendekatan evaluasi yang dianggap unggul adalah model evaluasi CIPP (*Context, Input, Process, Product*) dari Daniel Stufflebeam (Fitzpatrick, Jody L, James R. Sander & Blaine R. and Worthen, 2004) (Mertens, D. M., & Wilson, A. T, 2012) (Stufflebeam, D, 2003); (Zhang, G., Zeller, N., Griffith, R., Metcalf, D., Williams, J., Shea, and C., & Misulis, K., 2011). Implementasi evaluasi merupakan bentuk mekanisme pendekatan yang berorientasi pada pengambilan keputusan, sehingga evaluasi program didefinisikan sebagai “pengumpulan informasi secara sistematis mengenai aktivitas, karakteristik, dan hasil program untuk membuat penilaian tentang program, meningkatkan efektivitas program, dan/atau memberikan masukan bagi keputusan program di masa depan.” (Patton, M.Q., 2002). Model evaluasi CIPP (lihat Gambar 1) merupakan kerangka kerja untuk membimbing evaluasi program, proyek, personel, produk, institusi, dan sistem evaluasi.



Gambar 1. Model Evaluasi CIPP

Responden dalam penelitian ini diberikan kuesioner tertutup yang berkaitan dengan efektivitas pembelajaran berbasis digital pada Praktik Guru dan Respon Siswa di SMA Katolik St. Familia, Kupang. Berdasarkan kuesioner yang diberikan kepada 22 guru, satu kepala sekolah, dan 150 siswa sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 1.



Hasil analisis data kuesioner, wawancara, dan dokumen diperoleh sebagai berikut:

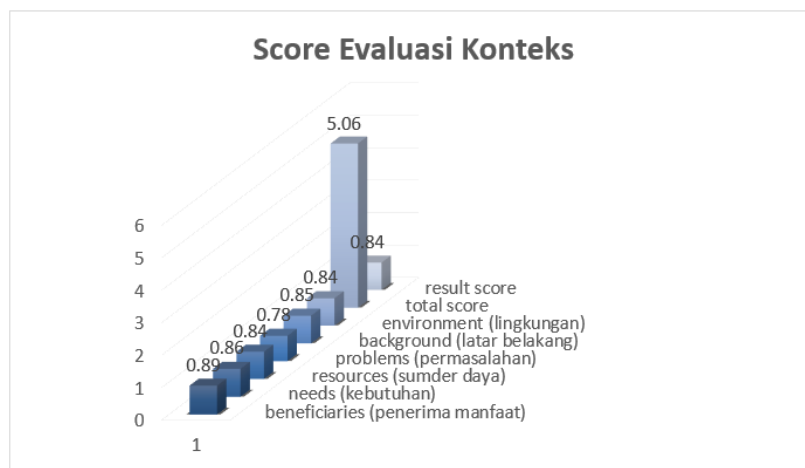
1. Evaluasi Konteks

Hasil analisis kuisisioner menunjukkan bahwa evaluasi konteks memperoleh rata-rata skor 0,84 dengan kriteria asosiasi tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran digital di SMA Katolik St. Familia, Kupang dapat dikatakan sesuai.

Hasil ini diperoleh dari pernyataan yang mengacu pada enam indikator instrumen model CIPP yang dikembangkan, yaitu *beneficiaries* (penerima manfaat), *needs* (kebutuhan), *resources* (sumber daya), *problems* (permasalahan), *background* (latar belakang), dan *environment* (lingkungan). Jumlah total indikator adalah $0,89 + 0,86 + 0,84 + 0,78 + 0,85 + 0,84 = 5,06/6$ indikator yang ada, hasilnya 0,84 dengan kriteria asosiasi tinggi. Nilai 0,84 dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran pada evaluasi konteks yang dilakukan adalah tepat dan terlaksana dengan baik. Evaluasi konteks dalam model CIPP berfungsi untuk mengambil keputusan formatif dan menyajikan informasi mengenai akuntabilitas atau peran sumatif.

Tabel 2. Skor Evaluasi Konrteks

No	Evaluasi Konteks	
1	Beneficiaries (penerima manfaat)	0.89
2	Needs (Kebutuhan)	0.86
3	Resources (Sumber Daya)	0.84
4	Problems (Permasalahan)	0.78
5	Background (Latar Belakang)	0.85
6	Environment (Lingkungan)	0.84
Total Score		5.06
Result Score		0,84



Gambar 2. Score Evaluasi Konteks

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah di SMA Katolik St. Familia, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis digital sudah menjadi salah satu strategi utama dalam mendukung proses belajar mengajar. Kepala sekolah menegaskan bahwa penerapan sistem ini bertujuan untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi dan tuntutan zaman, sehingga peserta didik tidak hanya memahami materi secara teoritis, tetapi juga terampil dalam memanfaatkan teknologi sebagai sarana pembelajaran.

Sementara itu, hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis digital memberikan banyak kemudahan dalam proses penyampaian materi, penilaian, dan interaksi dengan siswa. Guru menyampaikan bahwa media digital seperti *Google Classroom*, *Quizizz*, dan *Zoom Meeting* membuat proses pembelajaran lebih interaktif dan efisien. Namun, mereka juga menekankan bahwa masih ada kendala, terutama terkait kestabilan jaringan internet dan perbedaan kemampuan siswa dalam mengakses perangkat digital. Oleh karena itu, guru berusaha menyeimbangkan penggunaan teknologi dengan pendekatan tatap muka agar semua siswa tetap dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.

Dari hasil observasi langsung juga tampak bahwa sekolah telah menyiapkan perangkat pendukung, seperti jaringan internet, laboratorium komputer, serta pelatihan guru untuk menguasai aplikasi digital. Lingkungan belajar yang kondusif dan kesiapan guru dalam menggunakan media digital menjadi faktor pendukung yang membuat pelaksanaan pembelajaran digital berjalan efektif.

Seperti yang sudah diketahui, evaluasi konteks bertujuan untuk mengetahui kesesuaian tujuan program ditinjau dari manfaat, kebutuhan, sumber daya, masalah, latar belakang, dan lingkungan program (Alonso, D. A., Kok, S. K., & O'Brien, S., 2018). Fakta di lapangan

menunjukkan bahwa evaluasi konteks dalam model CIPP digunakan untuk menentukan tujuan dan prioritas program (Tsani, I., Arsyadana, A., Sufirmansyah, & Shafira, E., 2021). Selain itu, CIPP juga bertujuan untuk memverifikasi dan mengevaluasi arah, kebutuhan, masalah, serta kondisi dalam lingkungan program (Cahyadi, A., Hendryadi, Widyastuti, S., & Suryani, 2022). Secara keseluruhan, evaluasi konteks ini menunjukkan bahwa arah dan tujuan pembelajaran berbasis digital di SMA Katolik St. Familia sudah tepat, selaras dengan visi sekolah, serta mampu memberikan manfaat bagi siswa maupun guru dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.

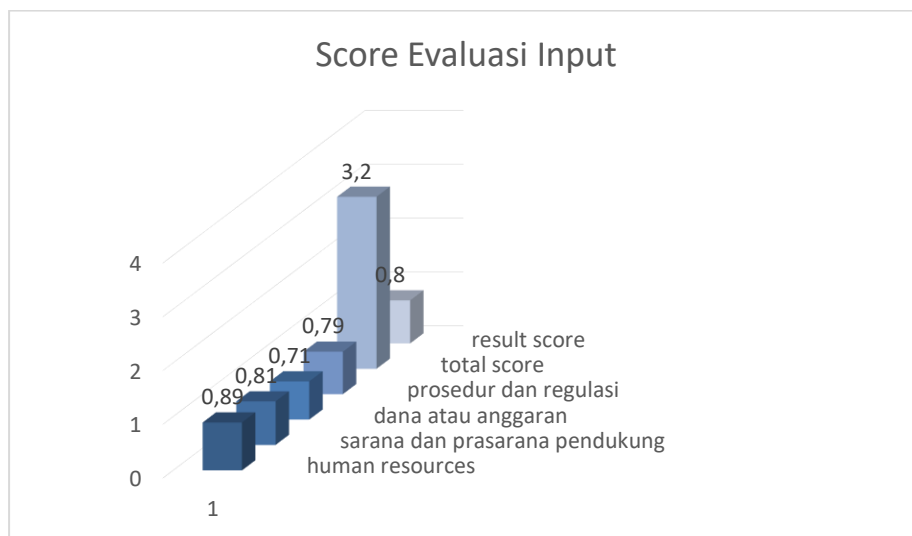
2. Evaluasi Input

Tahap kedua dari model CIPP adalah evaluasi input. Evaluasi ini membantu dalam mengatur keputusan, menentukan sumber daya yang ada, memilih alternatif yang tepat, merancang strategi untuk mencapai tujuan, serta menetapkan prosedur kerja yang diperlukan. Komponen evaluasi input meliputi: (1) human resources (sumber daya manusia), (2) sarana dan prasarana pendukung, (3) dana atau anggaran, dan (4) prosedur serta regulasi yang dibutuhkan.

Hasil evaluasi input diperoleh dari lima variabel evaluasi pembelajaran digital menunjukkan skor rata-rata sebesar 0,81 yang masuk dalam kriteria asosiasi tinggi. Perhitungan ini berasal dari indikator perencanaan, yaitu: $0,89 + 0,81 + 0,71 + 0,79 = 3,20/4 = 0,80$. Hal ini menunjukkan bahwa evaluasi input pembelajaran digital di SMA Katolik St. Familia Katolik memiliki kriteria kuat, sehingga pembelajaran dapat dilaksanakan sesuai dengan perencanaan.

Tabel 3. Skor Evaluasi Input

No	Evaluasi Konteks	
1	Human Resources (Sumber daya manusia)	0.89
2	Sarana dan prasarana pendukung	0.81
3	Dana atau anggaran	0.71
4	Prosedur dan Regulasi yang dibutuhkan	0.79
Total Score		3.2
Result Score		0,80

**Gambar 3.** Score Evaluasi Input

Kuesioner siswa menunjukkan bahwa sebagian besar merasa terbantu dengan pembelajaran digital, terutama karena materi dapat diakses kembali kapan saja.

Hasil wawancara dengan guru menyatakan bahwa sekolah menyediakan perangkat yang memadai, seperti proyektor, laptop, aplikasi pembelajaran, dan akses internet. Guru juga telah mengikuti pelatihan untuk menguasai platform digital. Namun, sebagian guru mengaku masih beradaptasi dengan penggunaan aplikasi tertentu.

Selain itu, wawancara dengan kepala sekolah SMA Katolik St. Familia sebagai salah satu pemangku kepentingan, disimpulkan bahwa keberadaan pembelajaran digital sangat penting untuk memberikan dorongan dan motivasi sekaligus memfasilitasi siswa dalam mempelajari materi sambil menguasai teknologi internet. Oleh karena itu, pembelajaran di SMA dapat mengikuti perkembangan dunia digital. Melalui penguasaan teknologi, program-program pembelajaran tidak hanya mengajarkan materi-materi pembelajaran, tetapi juga membantu siswa untuk memahami aspek lain, yakni teknologi digital itu sendiri.

Sejalan dengan pendapat Bambang Warsita (2008), penggunaan teknologi informasi atau komputer instruksional dan internet untuk pendidikan memiliki dua fungsi utama. Pertama, belajar tentang komputer dan internet, di mana komputer menjadi objek pembelajaran, misalnya dalam ilmu komputer. Kedua, belajar dengan komputer dan internet, di mana teknologi informasi digunakan untuk memfasilitasi proses pembelajaran sesuai kurikulum, seperti pengembangan program CD multimedia interaktif oleh Pustekkom, Kementerian Pendidikan Nasional.

Dengan demikian, seluruh aspek input dalam proses pembelajaran digital di SMA

Katolik St. Familia dapat dikatakan telah direncanakan dengan baik. Evaluasi input atau perencanaan ini bertujuan membangun sistem pendukung, strategi solusi, serta desain prosedural untuk implementasi program ke depan. Selain itu, evaluasi ini juga berfungsi menentukan perubahan yang diperlukan agar program berjalan dengan sukses (Agustina & Mukhtaruddin, 2019). Secara implisit, tujuan utama dari evaluasi input adalah menentukan bagaimana memanfaatkan input yang ada untuk mencapai tujuan program. Oleh karena itu, evaluasi diperlukan guna memastikan bahwa sumber daya manusia dan sarana yang tersedia mampu dan bermanfaat dalam pelaksanaan program pendidikan.

3. Evaluasi Proses

Seluruh tindakan dalam evaluasi proses harus memiliki prioritas dan prosedur yang jelas, karena evaluasi proses pada dasarnya mencakup upaya yang terarah, terencana, dan sistematis untuk menelaah jalannya kegiatan yang telah menghasilkan produk, baik pada tahap perencanaan maupun tahap pelaksanaan. Menurut Worthen & Sanders (1987), evaluasi proses menekankan pada tiga tujuan utama:

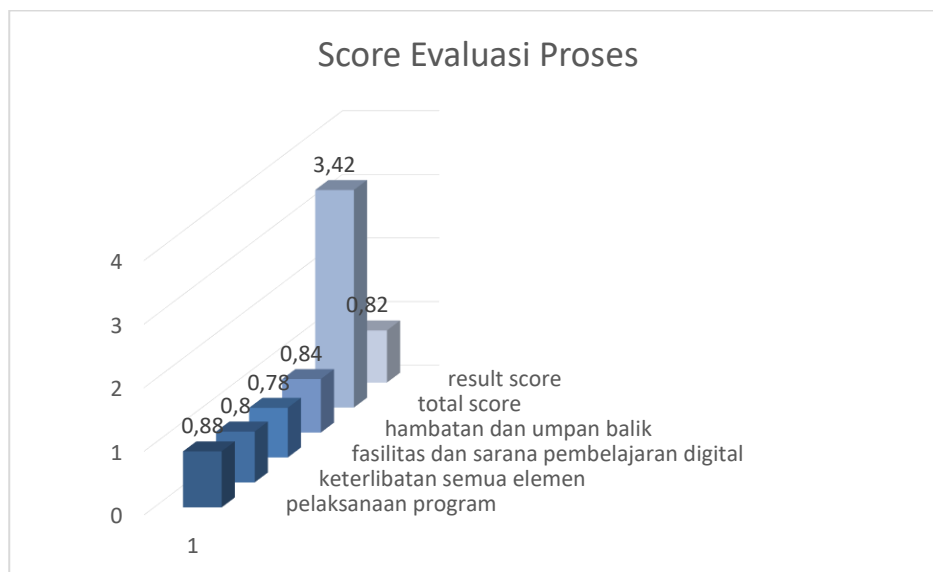
1. mendeteksi atau memprediksi kelemahan dalam desain prosedur maupun pelaksanaannya pada saat tahap implementasi,
2. menyediakan informasi yang berguna bagi pengambilan keputusan program, dan
3. mendokumentasikan prosedur sebagaimana yang benar-benar terjadi.

Evaluasi proses digunakan untuk mendeteksi atau memprediksi desain prosedur selama tahap implementasi, memberikan informasi untuk kebutuhan keputusan program, serta menjadi arsip dari prosedur yang telah dilaksanakan. Dengan kata lain, evaluasi ini berfungsi untuk mengetahui sejauh mana rencana telah dijalankan dan bagian mana yang masih perlu ditingkatkan.

Hasil evaluasi proses pembelajaran digital di SMA Katolik St. Familia memperoleh nilai rata-rata 0.82 dengan kategori asosiasi tinggi. Penialian didasarkan pada empat indikator instrumen, yaitu: (1) pelaksanaan program, (2) keterlibatan semua elemen, (3) fasilitas dan sarana pembelajaran digital, dan (4) hambatan pembelajaran digital dan umpan balik dengan total score $0.88+0.80+0.78+0.84 = 3.42/4 = 0.82$, sehingga disimpulkan bahwa pelaksanaan proses pembelajaran digital sudah baik dan sesuai dengan rencana.

Tabel 4. Skor Evaluasi Proses

No	Evaluasi Konteks	
1	Pelaksanaan program	0.88
2	Keterlibatan semua elemen	0.80
3	Fasilitas dan sarana pembelajaran digital	0.78
4	Hambatan pembelajaran digital dan umpan balik	0.84
Total Score		3.42
Result Score		0,82



Gambar 4. Score Evaluasi Proses

Hasil ini menunjukkan bahwa pelaksanaan program pembelajaran digital di SMA Katolik St. Familia sudah berjalan dengan baik dan sesuai dengan rencana yang ditetapkan. Indikator pelaksanaan program memperoleh skor tertinggi (0,88), yang menandakan bahwa sekolah telah mengimplementasikan program pembelajaran digital secara terarah dan konsisten. Keterlibatan semua elemen memperoleh skor 0,80, mengindikasikan bahwa guru, siswa, dan pihak sekolah secara umum sudah berpartisipasi aktif meskipun masih terdapat ruang untuk peningkatan. Fasilitas dan sarana pembelajaran digital mendapat skor 0,78, yang meskipun tergolong baik, menunjukkan perlunya peningkatan infrastruktur untuk mendukung kelancaran pembelajaran digital. Hambatan dan umpan balik memperoleh skor 0,84, yang berarti sekolah cukup responsif dalam mengatasi kendala yang ada dan menjadikannya sebagai bahan evaluasi untuk perbaikan.

Hasil wawancara dengan pihak sekolah memberikan gambaran mendalam, Kepala

Sekolah menyampaikan bahwa

“Pelaksanaan program pembelajaran digital sudah berjalan sesuai rencana meskipun masih ada beberapa penyesuaian terutama di awal penerapan.”

Salah satu guru menambahkan,

“Kami sebagai pendidik sudah terlibat aktif, namun memang perlu pendampingan teknis lebih lanjut agar semua guru bisa memanfaatkan platform digital dengan maksimal.”

Dari sisi fasilitas, guru lain menjelaskan bahwa *“Sekolah sudah menyediakan perangkat proyektor, komputer, dan jaringan internet, meskipun kadang kendala teknis seperti gangguan koneksi masih sering terjadi.”*

Sedangkan dari pihak siswa, terdapat umpan balik positif, *“Belajar dengan sistem digital lebih menarik, tetapi kalau jaringan lemah, pembelajaran jadi terganggu.”*

Pelaksanaan pembelajaran digital berjalan hampir serupa dengan pembelajaran tatap muka, hanya saja tugas siswa dikerjakan dan dikumpulkan melalui media daring. Hal ini memudahkan guru dalam menilai sekaligus menjadi sumber utama penilaian hasil belajar siswa. Namun, sistem daring menuntut adanya penyesuaian, seperti instruksi yang jelas, ringkas, dan detail agar siswa memahami tugas dengan baik, serta penetapan jadwal pengumpulan yang terstruktur untuk menjaga kelancaran alur belajar.

Bagi siswa, pembelajaran digital memberi fleksibilitas belajar kapan saja dan di mana saja, serta melatih kemandirian sekaligus mendorong interaksi, terutama bagi mereka yang cenderung pasif dalam kelas tatap muka. Bagi guru, model ini mengubah pola pembelajaran konvensional menjadi lebih profesional, serta memudahkan pemantauan perkembangan siswa karena seluruh aktivitas dapat terdokumentasi secara digital.

Selain itu, umpan balik (*feedback*) menjadi aspek penting dalam proses ini. Melalui umpan balik baik dari guru maupun antar siswa kesulitan belajar dapat diatasi, tingkat penguasaan materi dapat diketahui, serta strategi belajar dapat ditingkatkan. Feedback diberikan secara sinkron (real-time, seperti video conference) maupun asinkron (forum diskusi atau pesan teks). Mekanisme ini tidak hanya meningkatkan capaian belajar, tetapi juga menjaga interaksi, kolaborasi, dan motivasi siswa meski tidak hadir secara fisik di kelas.

Dengan demikian, evaluasi proses di SMA Katolik St. Familia menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran digital sudah berjalan baik, meskipun masih terdapat kendala seperti keterbatasan jaringan internet dan sarana yang belum merata. Evaluasi ini menjadi dasar penting untuk memperbaiki strategi agar program pembelajaran semakin efektif ke depannya

(Singh, Donoghue, & Worton, 2005; Sanusi, Maulana, & Sabarno, 2021).

4. Evaluasi Produk

Evaluasi produk merupakan hasil yang digunakan untuk menentukan keputusan apa yang harus dilakukan selanjutnya. Pertanyaan utama yang ditinjau adalah: manfaat apa yang dirasakan oleh masyarakat atau pihak terkait dari program yang dijalankan? Apakah program tersebut memiliki pengaruh dan dampak nyata? Evaluasi hasil atau *outcome* berkaitan dengan manfaat serta dampak dari sebuah program setelah dilakukan penilaian secara cermat.

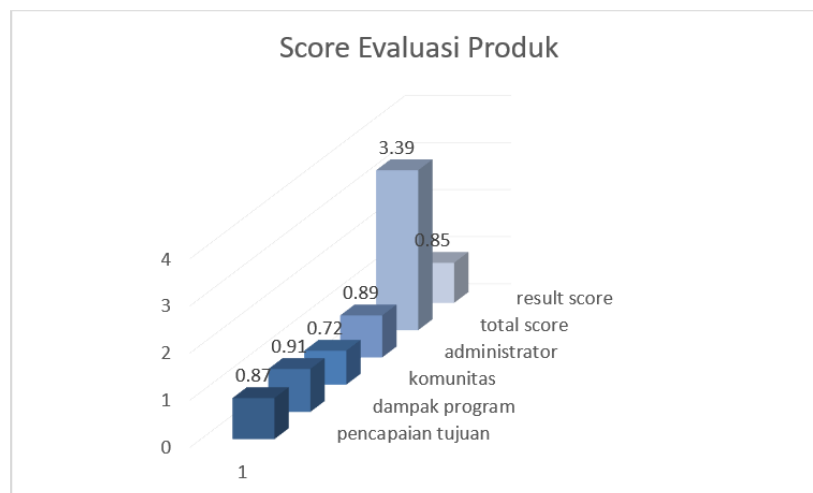
Manfaat dari evaluasi produk adalah sebagai dasar pengambilan keputusan serta bukti pertanggungjawaban program kepada masyarakat. Tahapan evaluasi produk mencakup: (1) penggambaran (*delineating*), (2) memperoleh atau menyediakan informasi, dan (3) menyediakannya untuk pengambil keputusan.

Stufflebeam (1993) menjelaskan bahwa tujuan evaluasi produk adalah “*to measure, interpret, and judge the attainment of a program*” yang berarti untuk mengukur, menafsirkan, dan menilai pencapaian program. Evaluasi produk menghasilkan informasi untuk mengetahui sejauh mana tujuan program yang telah ditetapkan dapat dicapai, sekaligus menentukan apakah strategi, prosedur, atau metode yang dilaksanakan perlu dihentikan, diperbaiki, atau dilanjutkan sebagaimana adanya.

Komponen produk mencakup indikator: (1) pencapaian tujuan, (2) dampak program terhadap siswa, (3) masyarakat/orang tua, dan (4) pihak pengelola (administrator). Berdasarkan hasil penghitungan, skor evaluasi produk pada pembelajaran digital di SMA Katolik St. Familia mencapai 0.85 dengan kriteria asosiasi kuat.

Tabel 5. Skor Evaluasi Produk

No	Evaluasi Konteks	
1	Pencapaian Tujuan	0.87
2	Dampak Program	0.91
3	Komunitas (masyarakat/orang tua)	0.72
4	Administrator	0.89
Total Score		3.39
Result Score		0,85



Gambar 5. Score Evaluasi Produk

Hasil wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran daring di SMA Katolik St. Familia menghasilkan beberapa capaian positif bagi siswa. Melalui platform daring, siswa mampu menyelesaikan berbagai tugas berbasis proyek, seperti pembuatan laporan, presentasi digital, serta karya kreatif yang dipublikasikan dalam bentuk video pembelajaran sederhana. Hal ini sejalan dengan temuan Aristya & Taryono (2021) bahwa pembelajaran daring dapat mendorong siswa untuk memanfaatkan internet sebagai sumber literatur dan menuangkannya ke dalam karya akademik yang lebih terstruktur.

Selain itu, guru menyampaikan bahwa siswa semakin terbiasa menggunakan teknologi dalam proses belajar. Mereka tidak hanya mengerjakan soal berbasis teks, tetapi juga mulai terbiasa membuat presentasi interaktif menggunakan aplikasi seperti Google Slides atau Canva, serta berdiskusi melalui forum daring. Proses ini terbukti meningkatkan keterampilan kolaborasi dan komunikasi digital siswa (Salmiati, 2015).

Dari wawancara dengan Kepala Sekolah, diperoleh informasi bahwa nilai rata-rata siswa selama pembelajaran daring berada pada kategori baik (rentang 78–82), di atas standar kelulusan minimal 75. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran daring tetap mampu menjaga kualitas capaian akademik siswa, meskipun terdapat kendala jaringan di beberapa daerah.

Selain capaian akademik, pembelajaran daring juga menghasilkan output non-akademik, seperti peningkatan kemandirian belajar dan kedisiplinan. Siswa dituntut lebih aktif mencari sumber belajar, mengatur waktu, dan menyelesaikan tugas secara mandiri. Dampak ini dianggap penting oleh guru karena mendukung pembentukan karakter tanggung jawab yang sejalan dengan nilai-nilai Katolik, yaitu disiplin, integritas, dan kerja keras (Sahla, Mukhlisah, Julkawait, & Irwansyah, 2019).

Dengan demikian, hasil evaluasi produk menunjukkan bahwa pembelajaran daring di SMA Katolik tidak hanya mampu menjaga standar akademik siswa, tetapi juga memberikan output positif berupa peningkatan keterampilan digital, kemandirian belajar, serta pembentukan karakter yang relevan dengan nilai pendidikan Katolik.

D. KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pada aspek evaluasi konteks sebesar 0,89, input 0,80, proses 0,82, dan produk 0,85. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa program pembelajaran digital dinilai sesuai dan efektif. Berdasarkan analisis data, penerapan model evaluasi CIPP (Context, Input, Process, dan Product) dalam mengevaluasi proses pembelajaran daring pada SMA Katolik St. Familia terbukti bermanfaat dan efektif. Implementasi model evaluasi CIPP saat ini juga sejalan dengan tujuan evaluasi pembelajaran berbasis digital siswa yang mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, N. Q., & Mukhtaruddin, F. (2019). The CIPP model-based evaluation on Integrated English Learning (IEL) Program at Language Center. *English Language Teaching Educational Journal*, 2(1).
- Alonso, D. A., Kok, S. K., & O'Brien, S. (2018). Understanding approaches to innovation through the dynamic capabilities lens: A multi-country study of the wine industry. *International Journal of Innovation Management*.
- Ana, A., Minghat, A. D., Purnawarman, P., Saripudin, S., Muktiarni, M., Dwiyantri, V., & Mustakim, S. S. (2020). Students' perceptions of the twists and turns of e-learning in the midst of the COVID-19 outbreak. *Revista Romaneasca pentru Educatie Multidimensionala*, 12(1Sup2), 15–26.
- Cahyadi, A., Hendryadi, Widyastuti, S., & Suryani. (2022). COVID-19, emergency remote teaching evaluation. *Education and Information Technologies*.
- Clinefelter, D. L., Aslanian, C. B., & Magda, A. J. (2019). Survey of current and prospective online students. *Online_Ed*.
- Eisingerich, A. B., & Rubera, G. (2010). Drivers of brand commitment: A cross-national investigation. *Journal of International Marketing*, 18(2), 64–79.
- Fitriyani, Y., Fauzi, F., & Sari, M. Z. (2020). Motivasi belajar mahasiswa pada pembelajaran daring selama pandemik Covid-19. *Jurnal Kependidikan: Hasil Penelitian dan Kajian*

- Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran, dan Pembelajaran*, 6(2), 165–175.
- Fitzpatrick, J. L., Sanders, J. R., & Worthen, B. R. (2004). *Program evaluation: Alternative approaches and practical guidelines*. Pearson Education.
- Gunawan, H., & Hidayatullah, A. (2020). Pengembangan buku ajar mata kuliah Bahasa Indonesia berbasis pendidikan karakter dan berorientasi kearifan lokal. *Jurnal Penelitian Bahasa dan Sastra Indonesia serta Pembelajarannya*, 1(1), 76–81.
- Hair, J. F., Black, W. C., Babin, B. J., & Anderson, R. E. (2010). *Multivariate data analysis* (7th ed.). Pearson Education.
- Huang, R. H., Liu, D. J., Tlili, A., Yang, J. F., & Wang, H. (2020). *Handbook on facilitating flexible learning during educational disruption: The Chinese experience in maintaining uninterrupted learning in COVID-19 outbreak*. UNESCO. <https://iite.unesco.org/wp-content/uploads/2020/03/Handbook-on-FacilitatingFlexible-Learning-in-COVID-19-Outbreak-SLIBNU-V1.2-20200315.pdf>
- Isodarus, P. B. (2017). Pembelajaran bahasa Indonesia berbasis teks. *Sintesis: Jurnal Ilmiah Kebudayaan*, 1(1), 1–11.
- Lee, S. Y., Shin, J.-S., & Lee, S.-H. (2019). How to execute context, input, process, and product evaluation model in medical health education. *Journal of Educational Evaluation for Health Professions*, 16(40), 1–8.
- Lengsfeld, J. (2018). *Digitalization expert*. LIC, OEC, HSG.
- Mertens, D. M., & Wilson, A. T. (2012). *Program evaluation theory and practice: A comprehensive guide*. Guilford Press.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2018). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (4th ed.). SAGE Publications.
- Patton, M. Q. (2002). *Qualitative research and evaluation methods* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Pilkington, O. A. (2018). Active learning for an online composition classroom: Blogging as an enhancement of online curriculum. *Journal of Educational Technology Systems*, 47(2), 1–14.
- Powell, W. W., & DiMaggio, P. J. (1991). *The new institutionalism in organizational analysis*. University of Chicago Press.
- Raibowo, S., & Nopiyanto, Y. E. (2020). Evaluasi pembelajaran pendidikan jasmani olahraga & kesehatan pada SMP Negeri se-Kabupaten Mukomuko melalui pendekatan model

- Context, Input, Process & Product (CIPP). *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 6(2). Riaz, A. (2018). Effects of online education on encoding and decoding process of students and teachers. In *International Conference on E-Learning* (pp. 42–48).
- Sahla, W. A., Mukhlisah, N., Julkawait, J., & Irwansyah, R. (2019). IbM-Pelatihan teknik penulisan parafrase untuk skripsi mahasiswa sebagai upaya menghindari plagiarisme. *Jurnal Impact: Implementation and Action*, 1(2), 162–168.
- Salmiati, S. (2015). Peningkatan keterampilan menulis parafrase menggunakan metode mind mapping. *Jurnal Pelangi*, 8(1), 87–103.
- Sanusi, A., Maulana, D., & Sabarno, R. (2021). Evaluation of students' writing skills using CIPP model in Arabic learning: The concept and its implementation. In *Proceedings of the 4th International Conference on Arabic Language and Literature (ICALL)*.
- Singh, G., O'Donoghue, J., & Worton, H. (2005). A study into the effects of e-learning on higher education. *Journal of University Teaching & Learning Practice*, 2(1).
- Stufflebeam, D. L. (2003). The CIPP model of evaluation. In T. Kellaghan & D. L. Stufflebeam (Eds.), *International handbook of educational evaluation* (pp. 31–62). Springer.
- Tsani, I., Arsyadana, A., Sufirmansyah, & Shafira, E. (2021). Evaluasi model CIPP pada pembelajaran PAI dan budi pekerti di SMA Negeri 7 Kota Kediri. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(1), 17–45.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi pembelajaran: Landasan & aplikasinya*. Rineka Cipta.
- Worthen, B. R., & Sanders, J. R. (1987). *Educational evaluation: Alternative approaches and practical guidelines*. Longman.
- Zhang, G., Zeller, N., Griffith, R., Metcalf, D., Williams, J., Shea, C., & Misulis, K. (2011). Using the context, input, process, and product evaluation model (CIPP) as a comprehensive framework to guide the planning, implementation, and assessment of service-learning programs. *Journal of Higher Education Outreach and Engagement*, 15(4), 57–84.