

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan Ilmu Pengetahuan Teknologi dan Seni (IPTEKS) pada abad 21 telah mendorong Revolusi Industri 4.0 dalam menghadirkan sejumlah tantangan kepada setiap negara di dunia termasuk Indonesia. Untuk menjawab tantangan tersebut Negara Indonesia harus didukung oleh kualitas sumber daya manusia (SDM) yang mumpuni. SDM tersebut diwujudkan dalam sejumlah kompetensi minimal yang harus dimiliki diantaranya kreatif, kritis, komunikatif, serta mampu memecahkan kompleksitas permasalahan hidup sehari-hari. Pengembangan kompetensi tersebut dapat dilakukan melalui pendidikan formal di sekolah.

Menanggapi hal tersebut pemerintah Indonesia sebagai badan eksekutif negara, telah merancang sejumlah program pengembangan SDM, terutama pada peningkatan kualitas guru. Namun, upaya yang telah dilakukan pemerintah ternyata belum memberikan hasil optimal pada hasil belajar siswa. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil studi “*Programme for International Student Assesment*“(PISA) 2018 yang menunjukkan bahwa kemampuan siswa Indonesia dalam membaca, meraih skor rata-rata yakni 371, dengan rata-rata skor menurut “*The Organisation for Economic Cooperation And Development* “(OECD) yakni 487.

Kemudian untuk skor rata-rata ekonomi mencapai 379 dengan skor OECD 487 (OECD, 2019). Berdasarkan data tersebut, apabila dilihat dari skor rata-rata ekonomi, siswa memiliki prestasi belajar ekonomi yang masih rendah.

Permasalahan yang dihadapi oleh dunia pendidikan saat ini diperparah oleh kehadiran pandemi Covid-19. Situasi ini bahkan memaksa pemerintah untuk memberlakukan *social distancing* yang tentu berdampak pada terbatasnya ruang gerak interaksi antar guru dan siswa yang menjadi syarat utama pembelajaran efektif. Pandemi Covid-19 ini telah mengubah pola pembelajaran yang semestinya tatap muka menjadi pembelajaran jarak jauh atau biasa disebut daring (dalam jaringan).

Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai interaksi pembelajaran (Astati dkk., 2021). Kegiatan pembelajaran daring dilakukan dengan berbagai aplikasi. Aplikasi yang digunakan diantaranya adalah whatsapp, Google Classroom, Edmodo, Zoom, Google meet, webex, Loom, Quizizz, Duolingo, dan lain-lain (Pustikayasa, 2019). Aplikasi-aplikasi tersebut dimanfaatkan guru untuk mengatasi keterbatasan tatap muka yang dilakukan guru dengan siswa.

Inovasi pembelajaran daring di tengah pandemi ini juga dilaksanakan di SMA Negeri 2 Tabanan. Beragam guru, khususnya guru ekonomi menggunakan berbagai aplikasi dalam menjalankan pembelajaran, seperti whatsapp, Google Classroom, Zoom, Google Meet, webex, hingga akhirnya pada penggunaan LMS (*Learning management system*). LMS adalah perangkat lunak yang dirancang

untuk membuat, mendistribusikan, dan mengatur penyampaian konten pembelajaran secara online (Saidatulloh dkk., 2021). LMS dalam hal ini membantu para guru merencanakan dan membuat silabus, mengelola bahan pembelajaran, mengelola aktivitas belajar para siswa, mengelola nilai, merekapitulasi absensi para siswa hingga menampilkan transkrip nilai. LMS yang berbasis aplikasi digital dapat memudahkan guru dalam merencanakan proses belajar online dan juga memudahkan siswa untuk mengakses konten pembelajaran dari mana saja dan kapan saja. Dengan demikian protokol kesehatan seperti tidak berkerumun dan selalu menjaga jarak dapat dilakukan tanpa menghentikan proses belajar mengajar.

Kebijakan belajar dari rumah telah terselenggara selama hampir dua tahun ini. Pembelajaran yang awalnya *full* daring, dilanjutkan dengan kehadiran tatap muka 50%, hingga saat ini sudah memulai pada tatap muka 100% di sekolah, dengan tetap menjaga protokol kesehatan yang ketat. Tentu saja kebijakan baru yang sangat cepat dan mendesak tentang kegiatan belajar dari rumah ini sangat signifikan mengubah wajah pendidikan serta menghadirkan sejumlah problematika baru di dalam penyelenggaraan pendidikan, misalnya pada pembelajaran ekonomi.

Kecanggihan teknologi memang dapat membantu proses pembelajaran. Namun teknologi tidak didesain untuk menggantikan pengajar, tetapi untuk mempertajam pembelajaran yang digunakan (Aminah, 2021). Meskipun pembelajaran sudah difasilitasi dengan teknologi, namun jika guru masih menerapkan *teacher centered*, maka siswa juga tidak akan dapat terlibat dalam

pembelajaran. Kemampuan guru dalam menerapkan teknologi informasi harus disinergikan dengan pemahaman guru tentang konsep-konsep ilmu yang diajar, maupun aspek pedagogis dalam pembelajaran. Sebagai bentuk realisasinya, guru harus siap dan memiliki kreativitas dalam penyelenggaraan pembelajaran, sehingga teknologi bukan menjadi beban, sebaliknya teknologi dapat menyempurnakan kegiatan pembelajaran guna memberikan pengalaman belajar yang didasarkan pada kegiatan aktif siswa dalam mengembangkan kompetensi yang mereka butuhkan.

Peran guru mengalami perubahan bukan hanya terbatas sebagai pengajar, namun juga sebagai fasilitator, motivator, bahkan kreator pembelajaran (Yanti dkk., 2020). Secara umum para guru mengembangkan inovasi pembelajaran di era pandemi dengan tetap memperhatikan kaidah ilmiah dengan langkah-langkah sistematis sebagai berikut. (1) Melakukan analisis permasalahan; (2) Mengidentifikasi solusi (penyelesaian) masalah; (3) Menyusun rancangan pembelajaran; (4) Menyiapkan bahan dan sumberdaya; (5) Melaksanakan aktivitas pembelajaran; (6) Melakukan evaluasi dan revisi (Fauzi, 2020).

Kajian konseptual dan empiris di atas menunjukkan penyelenggaraan pembelajaran harus tetap berjalan dalam menghadapi berbagai tantangan, salah satunya perubahan global yang sangat cepat. Untuk itu dibutuhkan kesiapan guru agar mampu beradaptasi agar tetap dapat menghadirkan kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien bagi perkembangan kompetensi siswa sesuai dengan tuntutan global saat ini. Upaya peningkatan kualitas pembelajaran yang diselenggarakan oleh guru dapat dilakukan melalui kegiatan evaluasi program

pembelajaran. Sehingga evaluasi dapat merepresentasikan pelaksanaan kegiatan, hambatan yang dihadapi, hingga solusi yang harus dilakukan. Hasil evaluasi dapat menjadi rujukan bagi guru maupun pihak yang membutuhkan agar menjadi rujukan dalam mengembangkan kualitas pendidikan.

Evaluasi pelaksanaan pembelajaran daring dapat dilakukan pada setiap program pembelajaran. Sehingga evaluasi pada program pembelajaran dapat menjadi masukan bagi pengembangan atau penyempurnaan kurikulum. Dengan demikian evaluasi program pembelajaran ekonomi perlu dilakukan guna dapat memberikan saran baik bagi pelaksanaan pendidikan disekolah maupun kurikulum nasional.

Berdasarkan paparan tersebut, perlu dilakukan evaluasi terhadap kesiapan guru dalam pembelajaran ekonomi secara daring. Evaluasi dilakukan untuk menemukan permasalahan-permasalahan dihadapi serta dapat memberikan solusi dalam mengembangkan kesiapan guru memanfaatkan teknologi pada pembelajaran ekonomi secara daring. Adapun model evaluasi yang tepat untuk mengevaluasi program pendidikan ekonomi secara daring adalah model CIPP (*Konteks, Input, Process, and Product*). Titik fokus dari model CIPP ialah faktor yang memengaruhi keberhasilan suatu program. Model evaluasi CIPP mempunyai prinsip untuk meningkatkan kualitas suatu program yang dijalankan, bukan hanya untuk membuktikan berhasil atau tidaknya program tersebut.

Adapun penelitian yang relevan dengan model CIPP sebagai evaluasi pembelajaran yakni penelitian dari Raibowo and Nopiyanto (2020). Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif untuk melakukan evaluasi pembelajaran

pendidikan jasmani menggunakan model CIPP. Hasil penelitian menunjukkan program pembelajaran pendidikan jasmani di SMP Negeri Se-Kabupaten Mukomuko tergolong pada kategori kurang baik pada setiap komponen evaluasi, terutama pada aspek produk, dimana minat siswa sangat rendah.

Sejalan dengan hal tersebut, evaluasi pembelajaran ekonomi dilakukan dengan model CIPP (*Context, Input, Process, dan Product*). Evaluasi *context* utamanya mengarah pada identifikasi kekuatan dan kelemahan organisasi dan pada pemberian masukan untuk memperbaiki organisasi. Evaluasi *input* teristimewa dimaksudkan untuk membantu menentukan program guna melakukan perubahan-perubahan yang dibutuhkan. Evaluasi *process* pada dasarnya memeriksa pelaksanaan rencana yang telah ditetapkan. Evaluasi *product* bertujuan untuk mengukur, menafsirkan, dan menilai capaian program, yang bertujuan untuk menilai keberhasilan program dalam memenuhi kebutuhan sasaran program.

Model CIPP memiliki keunggulan dalam evaluasi pembelajaran, yaitu: (1) Memiliki pendekatan yang *holistic* sehingga memberikan gambaran detail mulai dari *context* hingga penerapannya; (2) Memiliki potensi untuk bergerak di wilayah evaluasi formatif dan sumatif sehingga sama baiknya dalam melakukan perbaikan selama program maupun memberi informasi final; (3) Lebih komprehensif dalam menyaring informasi; dan (4) Mampu memberikan dasar yang baik dalam mengambil keputusan dan kebijakan maupun penyusunan program selanjutnya.

Berdasarkan hal tersebut, maka evaluasi pembelajaran dengan CIPP sangat

tepat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran ekonomi karena CIPP ini bukan hanya melihat keberhasilan program saja tetapi juga memberikan saran untuk peningkatan kualitas dan kuantitas suatu program. Berdasarkan latar belakang tersebut maka penelitian ini berjudul **“Evaluasi Keefektifan Pembelajaran Ekonomi Secara Daring dan Luring dengan Menggunakan Model CIPP di SMA Negeri 2 Tabanan Tahun Pelajaran 2021/2022”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut.

1. Kemampuan siswa dalam pembelajaran ekonomi masih kurang. Hal ini tampak pada hasil studi PISA 2018 yang menunjukkan bahwa skor rata-rata ekonomi mencapai 379 dengan skor OECD 487 (OECD, 2019). Permasalahan ini diperparah oleh kehadiran pandemi Covid-19. Oleh karena itu diperlukan evaluasi pembelajaran ekonomi.
2. Faktor kesiapan guru dalam menyelenggarakan pembelajaran daring dan di tengah pandemi belum optimal. Pembelajaran di tengah pandemi ini, menuntut guru mampu beradaptasi agar tetap dapat menghadirkan kegiatan pembelajaran yang efektif sesuai dengan tuntutan global saat ini.
3. Belum ada evaluasi terhadap pembelajaran ekonomi secara daring dan luring bila ditinjau dari aspek konteks, input, proses, dan produk. Hal ini sangatlah urgent dilaksanakan, karena evaluasi ini dapat menjadi masukan bagi pengembangan atau penyempurnaan kurikulum.

1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat keterbatasan waktu, dana, tenaga peneliti dan fasilitas pendukung lainnya maka penelitian ini dibatasi sebagai berikut.

1. Penelitian ini terbatas pada evaluasi pembelajaran ekonomi secara daring dan luring dengan menggunakan model CIPP .
2. Penelitian ini terbatas pada penyelenggaraan pembelajaran ekonomi pada Tahun Ajaran 2021/2022.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana efektivitas pembelajaran ekonomi secara daring dan luring di SMA Negeri 2 Tabanan bila ditinjau pada komponen context?
2. Bagaimana efektivitas pembelajaran ekonomi secara daring dan luring di SMA Negeri 2 Tabanan bila ditinjau dari komponen input?
3. Bagaimana efektivitas pembelajaran ekonomi secara daring dan luring di SMA Negeri 2 Tabanan bila ditinjau dari komponen process?
4. Bagaimana efektivitas pembelajaran ekonomi secara daring dan luring di SMA Negeri 2 Tabanan bila ditinjau dari komponen product ?
5. Bagaimana perbandingan pembelajaran ekonomi secara daring dan luring di SMA Negeri 2 Tabanan?

6. Apakah kendala-kendala yang dihadapi guru ekonomi di SMA Negeri 2 Tabanan dalam proses pembelajaran ekonomi secara daring dan luring?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitiannya yaitu sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan efektivitas pembelajaran ekonomi secara daring dan luring bila ditinjau pada komponen context di SMA Negeri 2 Tabanan.
2. Mendeskripsikan efektivitas pembelajaran ekonomi secara daring dan luring bila ditinjau pada komponen input di SMA Negeri 2 Tabanan.
3. Mendeskripsikan efektivitas pembelajaran ekonomi secara daring dan luring bila ditinjau pada komponen process di SMA Negeri 2 Tabanan.
4. Mendeskripsikan efektivitas pembelajaran ekonomi secara daring dan luring bila ditinjau pada komponen product di SMA Negeri 2 Tabanan.
5. Mendeskripsikan pembelajaran ekonomi secara daring dan luring di SMA Negeri 2 Tabanan
6. Mendeskripsikan kendala yang dihadapi guru ekonomi di SMA Negeri 2 Tabanan dalam proses pembelajaran ekonomi secara daring dan luring

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat teoretis

Manfaat teoritis penelitian ini adalah memberikan informasi tentang profil pembelajaran ekonomi secara daring dan luring di SMA Negeri 2 Tabanan khususnya. Berdasarkan informasi yang diperoleh, maka secara teoritis penelitian

ini dapat memberikan sumbangan bagi dunia ilmu pengetahuan terutama dalam dunia pendidikan, dan penelitian-penelitian lebih lanjut.

1.6.2 Manfaat praktis

(1) Bagi Sekolah

Sebagai bahan refleksi untuk proses pembelajaran ekonomi ke depannya. Tidak hanya itu, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam merumuskan kebijakan pendidikan di SMA Negeri 2 Tabanan, misalnya kebijakan infrastruktur, maupun akses belajar siswa terhadap inovasi pembelajaran berikutnya.

(2) Bagi Guru Ekonomi

Hasil penelitian ini dapat membantu guru dalam melakukan refleksi diri yang diarahkan pada perbaikan proses pembelajaran. Tidak hanya itu, hasil penelitian juga dapat dijadikan sebagai bukti empiris maupun teoritis yang dapat digunakan untuk meningkatkan mutu pembelajaran ke depannya.

(3) Bagi Siswa

Perbaikan proses pembelajaran oleh guru, tentunya akan mengarah pada pengakomodasian keperluan siswa untuk belajar terutama dalam mempersiapkan individu sesuai kecakapan abad 21.

(4) Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bukti empiris dalam pengembangan penelitian berikutnya khususnya pada penelitian evaluasi penyelenggaraan pendidikan maupun pengembangan kurikulum.

1.7 Penjelasan Istilah

1. Pembelajaran Ekonomi secara Daring

Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran (Adhe, 2018).

2. Pembelajaran Ekonomi secara Luring

Pembelajaran luring merupakan singkatan dari pembelajaran di luar jaringan atau dengan istilah *offline*, artinya pembelajaran ini tidak lain merupakan pembelajaran konvensional yang sering digunakan oleh guru sebelum adanya pandemi Covid 19, akan tetapi ada perubahan seperti jam belajarnya lebih singkat dan materinya sedikit. Pembelajaran dengan metode luring atau *offline* merupakan pembelajaran yang dilakukan di luar tatap muka oleh guru dan siswa, namun dilakukan secara *offline* yang berarti guru memberikan materi berupa tugas hardcopy kepada siswa kemudian dilaksanakan di luar sekolah (Pratama & Mulyati, 2020).

3. Evaluasi CIPP (*Context, Input, Process, and Product*)

Evaluasi merupakan suatu proses pengambilan keputusan dengan menggunakan informasi yang diperoleh melalui pengukuran. Stufflebeam mengungkapkan aspek evaluasi dalam CIPP yakni evaluasi konteks merupakan analisis terhadap penentuan tujuan, evaluasi *input* atau

masukannya merupakan analisis terhadap perencanaan atau sumber daya, evaluasi proses merupakan analisis terhadap pelaksanaan dari tujuan yang telah ditetapkan, serta evaluasi produk merupakan analisis ketercapaian tujuan yang telah ditetapkan.

