



# JURNAL ADMINISTRASI PENDIDIKAN INDONESIA

## VOL. 14 No. 1, Th. 2023 (113-123)

(Print ISSN 2613-9561 Online ISSN 2686-245X)

Tersedia online di [https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/jurnal\\_ap](https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_ap)

### STUDI EVALUASI PELAKSANAAN PEMBELAJARAN EKONOMI BERBANTUAN *E-LEARNING* DI SMA NEGERI 6 DENPASAR

Diterima: 25 Maret 2023; Direvisi: 5 Mei 2023; Disetujui: 15 Juni 2023

Permalink/DOI: [https://doi.org/10.23887/jurnal\\_ap.v14i1.1833](https://doi.org/10.23887/jurnal_ap.v14i1.1833)

**L.K. Sucitasari<sup>1</sup>, I.G.K.A. Sunu<sup>2</sup>, D.B. Sanjaya<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Administrasi Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia  
e-mail: [sucitasari@undiksha.ac.id](mailto:sucitasari@undiksha.ac.id), [arya.sunu@undiksha.ac.id](mailto:arya.sunu@undiksha.ac.id), [bagus.sanjaya@undiksha.ac.id](mailto:bagus.sanjaya@undiksha.ac.id)

#### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil evaluasi secara terpisah maupun bersama sama pada *context*, *input*, *process*, *product* dan kendala-kendala yang terjadi dalam pelaksanaan pembelajaran ekonomi berbantuan *e-learning* di SMA Negeri 6 Denpasar. Penelitian ini merupakan penelitian evaluasi program dengan model CIPP. Sampel penelitian ini terdiri dari 85 siswa dan 2 guru mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 6 Denpasar. Data *context*, *input*, *process*, *product* pada penelitian ini dikumpulkan dengan kuesioner yang menggunakan skala likert 1-5. Metode analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah metode analisis deskriptif kuantitatif. Untuk menentukan efektivitas pelaksanaan pembelajaran ekonomi berbantuan *e-learning* skor mentah ditransformasikan ke dalam Z-skor lalu ke T-Skor kemudian diverifikasi ke dalam Kuadran Glickman. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, didapatkan hasil bahwa: 1) Efektifitas pelaksanaan pembelajaran ekonomi berbantuan *e-learning* ditinjau dari *context* diperoleh hasil efektif (+), 2) Efektifitas pelaksanaan pembelajaran ekonomi berbantuan *e-learning* ditinjau dari *input* diperoleh hasil efektif (+), 3) Efektifitas pelaksanaan pembelajaran ekonomi berbantuan *e-learning* ditinjau dari *process* diperoleh hasil kurang efektif (-), 4) Efektifitas pelaksanaan pembelajaran ekonomi berbantuan *e-learning* ditinjau dari *product* diperoleh hasil efektif (+), 5) Hasil evaluasi secara bersama-sama terhadap pelaksanaan pembelajaran ekonomi berbantuan *e-learning* ditinjau dari *context*, *input*, *process*, *product* diperoleh hasil efektif (+ + - +), dan 6) Kendala-kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan pembelajaran ekonomi berbantuan *e-learning* adalah 1) kurangnya dukungan sarana dan prasarana, 2) kurangnya kehadiran siswa, 3) banyak siswa yang mengumpulkan tugas tidak tepat waktu, 4) siswa tidak mengakses materi yang diberikan, 5) kurangnya pelatihan mengenai pembelajaran berbantuan *e-learning*, dan 6) guru kekurangan waktu untuk menjelaskan materi.

**Kata Kunci:** CIPP, *E-learning*; Studi Evaluasi

#### Abstract

This study aimed to determine the results of evaluations separately or together on *context*, *input*, *process*, *product* and problems that occur in the implementation of economic learning assisted by *e-learning* at SMA Negeri 6 Denpasar. This research is a program evaluation research using CIPP model. The sample of this study consisted of 85 students and 2 teachers of economics at SMA Negeri 6 Denpasar. *Context*, *input*, *process*, *product* data in this study were collected using a questionnaire using a Likert scale of 1-5. The data analysis method used in this study is a quantitative descriptive analysis method. To determine the effectiveness of implementing the economic learning assisted by *e-learning*, the raw scores were transformed into Z-scores, then into T-scores, then verified into the Glickman Quadrant. Based on the research that has been done, the results show that: 1) The effectiveness of the implementation of economic learning assisted by *e-learning* in terms of the *context* obtained effective results (+), 2) The effectiveness of the implementation of economic learning assisted by *e-learning* in terms of the *input* obtained effective results (+), 3) The effectiveness of the implementation of economic learning assisted by *e-learning* in terms of the *process* obtained less effective results (-), 4) The

*effectiveness of the implementation of economic learning assisted by e-learning in terms of the product obtained effective results (+), 5) The results of a joint evaluation of the implementation of economic learning assisted by e-learning in terms of context, input, process, product obtained effective results (+ - +), and 6) The problems faced in implementing e-learning assisted economic learning are 1) lack of support for facilities and infrastructure, 2) lack of student attendance, 3) many students submit assignments not on time, 4) students do not access the material provided, 5) lack of training regarding e-learning assisted learning, and 6) teachers lack time to explain the material.*

*Keywords: CIPP, e-learning, evaluation study*

**Keywords :** CIPP, e-learning, evaluation study

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan sekaligus tuntutan guna menjamin perkembangan dan kelangsungan suatu bangsa dan negara. Pendidikan merupakan ujung tombak terciptanya sumber daya manusia yang berintelektualitas dan berkualitas tinggi (Budi Yoga Bhakti, 2017). Namun, tercapainya sumber daya manusia seperti yang di paparkan sebelumnya tidaklah mudah. Dalam hal ini, penyelenggaraan sistem pendidikanlah yang memiliki peranan penting. Berkaitan dengan hal ini, pendidikan nasional Indonesia memiliki fungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa. Sehingga nantinya dapat menciptakan bangsa yang bermartabat dan dapat mencerdaskan kehidupan bangsa. Demi mencapai keberhasilan pendidikan, berbagai upaya telah dilakukan oleh pemerintah, sekolah, guru hingga siswa. Keberhasilan pendidikan dipengaruhi oleh banyak faktor (Wakano et al., 2021). Siswa sebagai objek dan subjek dalam dunia pendidikan merupakan faktor utama dalam keberhasilan pendidikan. Dalam proses pembelajaran dimana adanya proses penyampaian informasi atau pengetahuan kepada siswa, guru juga memegang peranan penting sebagai sarana penyedia dalam transformasi ilmu. Berkaitan dengan hal ini, guru hendaknya mengatur unsur dinamis dalam proses pembelajaran, sehingga dapat membuat siswa menjadi pribadi yang aktif dalam kegiatan belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Faktor lain yang dapat mendukung tercapainya pembelajaran yang baik yaitu adanya media yang dapat mendukung dalam penyampaian materi.

Dewasa ini, kehidupan manusia tidak terlepas dari teknologi. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memberikan dampak yang sangat signifikan terhadap kehidupan manusia, termasuk didalamnya komunikasi dan pendidikan (Prayogo, 2020). Dalam dunia pendidikan, pengaplikasian teknologi dapat membantu proses belajar mengajar baik dikelas maupun diluar kelas. Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran menjadi hal yang sangat penting berkaitan dengan kemandirian dunia pendidikan. Sejalan dengan ini, Syifa (2020) dunia pendidikan dituntut untuk mampu menyesuaikan "diri" dengan perkembangan teknologi secara global, dengan tujuan agar nantinya mampu meningkatkan mutu pendidikan terutama pada proses belajar mengajar.

Pembelajaran berbasis teknologi memberikan dampak yang begitu besar, salah satunya adalah perubahan proses mengajar konvensional menjadi berbasis digital, baik secara isi dan sistem pembelajaran (Oktaria, Sheren Dwi, 2020). Syifa (2020) mengutarakan bahwa masuknya teknologi dalam dunia pendidikan memungkinkan untuk melakukan pembelajaran dengan dukungan media internet. Pemanfaatan media internet ini memudahkan proses belajar mengajar, karena tidak lagi terbatas oleh ruang dan waktu antara guru dan siswa. Prayogo (2020) menyebutkan bahwa pembelajaran berbasis teknologi memberikan dampak efektifitas dan fleksibilitas yang lebih baik. Efektifitas yang dimaksud yaitu pembelajaran lebih mudah dipahami dengan tersedia banyak sumber pelajaran yang dapat dipelajari secara mandiri oleh siswa. Sementara itu, fleksibilitas yaitu siswa dapat belajar dan mengakses materi belajar dimanapun dan kapanpun tanpa adanya batasan waktu dan ruang. Dengan demikian, munculah istilah *e-learning* dalam dunia pendidikan, yang mencakup pembelajaran hingga evaluasi secara online. Maraknya pembelajaran daring belakangan ini juga dipicu oleh merebaknya kasus Covid-19, yang mana terjadinya pembatasan pembelajaran tatap muka guna menekan peningkatan jumlah kasus. Sehingga, guru dan siswa diharuskan untuk melakukan pembelajaran jarak jauh secara daring.

Dalam pelaksanaan pembelajaran daring, guru tidak hanya sekedar mengunggah

materi pembelajar dan siswa diminta untuk mengakses materi tersebut dan mempelajarinya secara mandiri. Namun, pembelajaran daring juga menuntut guru untuk melakukan evaluasi pembelajaran, menjalin komunikasi dengan siswa, berkolaborasi dan secara bersama-sama memanfaatkan teknologi yang digunakan dengan maksimal (Ahsan et al., 2020; Prayogo, 2020). Dengan demikian, guru diharapkan mampu merancang pembelajaran yang lebih menarik agar siswa dapat termotivasi dalam proses pembelajaran dengan memperhatikan aspek desain instruksional. Pemanfaatan teknologi pada pendidikan tidak hanya sebatas pada tahap pembuatan tugas, pengiriman tugas, atau hanya sekedar menyimpan tugas. Namun, dengan pemanfaatan teknologi ini memungkinkan guru dan siswa untuk melakukan interaksi secara langsung dengan perbedaan tempat dan waktu dan melakukan sharing secara online. Riyanda et al. (2020) menambahkan bahwa dalam pembelajaran berbasis *e-learning* dapat mengakses materi pembelajaran, soal ujian harian, mengikuti kuis secara online, mengunggah tugas yang diberikan, dan berdiskusi dengan teman maupun guru dalam satu platform *e-learning*. Disisi lain, pendidik diharuskan untuk mengunggah seluruh materi pembelajaran, tugas, soal ujian, kuis kedalam *platform* pembelajaran *online* yang digunakan, dan melakukan penilaian langsung terhadap tugas atau kuis yang dikerjakan siswa.

*Distance learning* atau pembelajaran jarak jauh merupakan pembelajaran yang menggunakan *support* atau bantuan dari rangkaian elektronik seperti internet, komputer, dan aplikasi lainnya untuk menyampaikan pembelajaran, melakukan interaksi hingga melakukan bimbingan (Ahsan et al., 2020; Prayogo, 2020). Purbo (2002) dalam (Prayogo (2020) menjelaskan bahwa penggunaan “e” pada *e-learning* merujuk pada seluruh teknologi yang digunakan dalam mendukung pembelajaran menggunakan teknologi internet guna menambah pengetahuan dan wawasan seperti audio, video yang disampaikan secara “*synchronously*” (pada waktu yang sama) ataupun “*asynchronously*” (pada waktu yang berbeda).

Seperti yang telah dideskripsikan sebelumnya, pembelajaran daring merupakan pembelajaran jarak jauh yang mengirimkan materi dan bahan ajar melalui media dengan bantuan internet sebagai teknologi utamanya. Beberapa aplikasi pendukung proses pembelajaran adalah melalui media sosial yang mengintegrasikan pentingnya penerapan pengetahuan dan pemanfaatan teknologi (Rizandi et al., 2021). Media yang sering digunakan untuk mendukung pembelajaran di masa pandemi yaitu *Zoom*, *Google Classroom*, *Edmodo*, *Ruang Guru*, *Google Meet*, *WhatsApp (WA)*, dan *Rumah Belajar* (Oktaria, Sheren Dwi, 2020). Penggunaan media ini berfungsi untuk mendukung ketercapaian tujuan pendidikan dan pembelajaran dalam upaya mengembangkan potensi diri peserta didik baik ditinjau dari aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik.

Dampak utama bagi peserta didik apabila pemilihan penggunaan media pembelajaran tidak tepat adalah sedikitnya waktu untuk belajar, mengalami gejala stress, perubahan cara siswa berinteraksi, dan kurangnya motivasi belajar. Suparto (2012) kemudian menambahkan bahwa pemilihan penggunaan media teknologi dalam pembelajaran bergantung pada kesiapan pengguna, kurikulum, sarana dan prasarana yang disesuaikan dengan kondisi, tingkat perkembangan siswa, dan lingkungan belajar siswa. Rizandi et al. (2021) dalam penelitiannya menemukan bahwa pengguna umumnya memilih media yang digunakan karena dikenal umum, mudah digunakan dan tidak berbayar, berkaitan dengan permasalahan ekonomi dan sulitnya akses sinyal di beberapa wilayah.

Berkaitan dengan paparan diatas, wawancara dengan kepala sekolah telah dilaksanakan berkaitan dengan harapan penerapan pembelajaran berbantuan *e-learning* di SMA Negeri 6 Denpasar. Hasil wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran berbantuan *e-learning* diharapkan dapat membantu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran tanpa memandang tempat dan waktu. Pembelajaran dengan bantuan *e-learning* diharapkan tidak sekedar hanya digunakan untuk mengumpulkan tugas namun juga dipergunakan secara maksimal untuk melakukan interaksi antara siswa dan guru secara langsung pada tempat berbeda dalam waktu yang bersamaan. Selanjutnya, *e-learning* dalam kegiatan pembelajaran diharapkan dapat dimanfaatkan secara maksimal bagi siswa dalam mengakses materi pembelajaran, mengerjakan soal ujian harian, mengikuti kuis secara online, mengunggah tugas yang diberikan, dan berdiskusi dengan teman maupun guru dalam satu platform *e-learning*. Kemudian, *e-learning* diharapkan mempermudah guru dalam memberikan materi

pembelajaran berupa video ataupun audio, mempermudah dalam memberikan penilaian terhadap siswa, dan juga mempermudah dalam melakukan diskusi dengan siswa tanpa adanya batasan waktu dan tempat.

SMA Negeri 6 Denpasar merupakan salah satu sekolah yang menerapkan pembelajaran berbasis *e-learning*. Namun, hasil observasi pembelajaran berbasis *e-learning* di SMA Negeri 6 Denpasar menunjukkan penerapan *e-learning* ternyata belum dilakukan secara efektif, hal ini ditandai dengan tidak dimanfaatkannya dengan optimal fitur-fitur yang ada pada *e-learning*, yaitu berupa forum diskusi, presentasi *e-learning*, video tutorial, padahal apabila fitur-fitur tersebut dimanfaatkan dengan baik sesuai dengan fungsinya maka akan memberikan pengetahuan baru serta pengalaman baru bagi siswa dalam belajar.

Selanjutnya, hasil wawancara dengan beberapa guru menunjukkan bahwa pemanfaatan dan penggunaan *e-learning* sendiri oleh tenaga pengajar dan siswa belum optimal. Hal ini disebabkan karena adanya beberapa kendala yang dialami pada saat proses belajar mengajar. Pertama yaitu kendala sistem dan jaringan. Banyak siswa yang mengeluh tidak dapat mengakses materi yang telah diberikan oleh guru karena terjadi gangguan jaringan. Mereka juga mengalami kesulitan dalam mengakses aplikasi dikarenakan spesifikasi perangkat yang mereka miliki belum memadai. Selanjutnya, sulitnya pengiriman materi ajar berkapasitas besar kepada mahasiswa juga menjadi salah satu kendala yang di rasakan pengguna layanan *e-learning*. Sehingga, guru harus membagi materi menjadi beberapa bagian sehingga nantinya dapat diakses oleh siswa dengan mudah. Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa siswa dan juga pengajar membutuhkan waktu dalam memahami media pembelajaran yang digunakan. Banyak ditemukan guru yang masih kesulitan dalam mengoperasikan aplikasi-aplikasi pembelajaran.

Rizandi et al. (2021) mengatakan bahwa sebelum mengimplementasikan pembelajaran berbasis *e-learning* alangkah baiknya apabila guru dan siswa diberikan pelatihan terlebih dahulu agar memiliki pemahaman yang cukup mengenai seperti apa dan bagaimana pembelajaran berbasis teknologi. Pelatihan ini sangatlah penting untuk menunjang pelaksanaan sehingga dapat mencapai hasil pembelajaran berbasis *e-learning* yang telah ditentukan. Izzudin et al. (2021) berpendapat bahwa masih lemahnya pengetahuan dan kemampuan guru dalam mengoperasikan IT atau aplikasi-aplikasi untuk kegiatan pembelajaran. Begitu juga dengan peserta didik yang kurang serius dalam pembelajaran berbasis *e-learning*. Hal ini dikarenakan pembelajaran dengan melihat gadget berjam-jam sangat membosankan dan menurunkan konsentrasi belajar, sehingga sangat berpengaruh pada tingkat efektivitas hasil belajar. Permasalahan yang terjadi dalam penerapan *e-learning* di SMA Negeri 6 Denpasar dan juga diutarakan oleh beberapa peneliti terdahulu dapat menghambat jalannya proses belajar yang juga berdampak pada hasil belajar siswa. Bagi guru, permasalahan ini tentunya berdampak pada pencapaian pembelajaran. Dengan demikian, untuk melihat efektivitas pembelajaran ekonomi berbasis *e-learning* di SMA Negeri 6 Denpasar perlu diadakannya studi evaluasi.

Evaluasi diartikan sebagai proses penilaian yang berdasarkan standar objektif atau kriteria tertentu (Arikunto & Jabar, 2014). Aktivitas evaluasi adalah aktivitas yang dilakukan untuk mengumpulkan beberapa informasi tentang sesuatu yang bekerja, dan selanjutnya informasi yang telah dikumpulkan tersebut digunakan sebagai alternatif yang tepat dan akurat dalam mengambil sebuah keputusan (Syifa, 2020). Arikunto (2014) dalam Marta (2018) menyatakan bahwa ada empat kemungkinan kebijakan dalam evaluasi program yakni menghentikan program, merevisi program, melanjutkan program, dan menyebarluaskan program.

Wirawan (2011) dalam (Marta, 2018) mengatakan bahwa evaluasi program bertujuan untuk mengukur pengaruh program terhadap masyarakat, menilai apakah program telah dilaksanakan sesuai dengan rencana, mengukur apakah pelaksanaan program sesuai dengan standar, evaluasi program dapat mengidentifikasi dan menemukan mana dimensi program yang jelas dan mana yang tidak berjalan, pengembangan staf program, memenuhi ketentuan undang-undang, akreditasi program, mengukur *cost effectiveness* dan *cost efficiency*, mengambil keputusan mengenai program, akuntabilitas, memberikan balikan kepada pimpinan dan staf program, memperkuat posisi politik, dan mengembangkan teori ilmu evaluasi atau riset evaluasi. Terdapat beberapa model evaluasi yang dapat digunakan dalam

melakukan studi evaluasi, seperti *Measurement* dan *Congruence*, untuk kuantitatif seperti: *Black Box Tyler*, Teoritik Taylor dan Maguire, Pendekatan Sistem Alkin, Countenance Stake, dan CIPP (*Context, Input, Process, Product*), dan untuk kualitatif seperti: studi kasus, *Illuminatif*, dan *Responsive* (Tsani et al., 2021).

Dari beberapa model evaluasi diatas, penulis memutuskan untuk menggunakan model evaluasi CIPP yang dikembangkan oleh Daniel Stufflebeam pada tahun 1967. Dikarenakan model evaluasi CIPP (*context, input, process, dan product*) ini bukan hanya menitik beratkan pada satu aspek (hasil) melainkan terdapat empat aspek yang akan dievaluasi. Objek evaluasi dalam CIPP bukan hanya pada hasil semata, melainkan mencakup konteks, masukan, proses, dan juga hasil. Kelebihan model CIPP lainnya ialah cakupan evaluasi lebih lengkap yaitu mencakup evaluasi formatif dan submatif. Oleh karena itu, model CIPP dikatakan lebih komprehensif diantara model evaluasi lainnya. Menurut Stufflebeam (2000) komponen pada model CIPP yaitu: 1. *Context: "Establishing needs and objectives"*. Menurutnya evaluasi konteks berfokus pada intuisi yang mengidentifikasi peluang dan menialai kebutuhan. 2. *Input: "Specifying tyhe most appropriate approach to meet identified needs"*. Evaluasi masukan menitikberatkan pada menentukan alternatif pendekatan yang tepat guna memenuhi kebutuhan yang teridentifikasi. 3 *Process: "Assessing the implementation of the programme"*. Evaluasi proses berkaitan dengan penilaian pelaksanaan program, dalam penelitian ini yaitu pembelajaran berbasis *e-learning*. 4. *Product: "Assessing the outcomes of the programme"*. Evaluasi Produk berkaitan dengan penilaian hasil berjalannya program.

Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan diatas, penerapan *e-learning* di SMA Negeri 6 Denpasar yang masih belum optimal seperti tidak dimanfaatkannya dengan optimal fitur-fitur yang ada pada *e-learning*, terjadi kendala sistem dan jaringan, sulitnya pengiriman materi ajar berkapasitas besar, membutuhkan waktu dalam memahami media pembelajaran yang digunakan, sehingga selanjutnya peneliti ingin melakukan penelitian mengenai "Studi Evaluasi Pelaksanaan Pembelajaran Ekonomi berbantuan *E-learning* di SMA Negeri 6 Denpasar" guna mengetahui lebih dalam mengenai efektifitas penerapan *e-learning* di SMA Negeri 6 Denpasar.

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian evaluasi program dengan model CIPP. Penelitian evaluatif ini dilaksanakan di SMA Negeri 6 Denpasar. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa dan pengajar di SMA Negeri 6 Denpasar. Teknik sampling yang digunakan adalah *simple random sampling*, sampel penelitian ini terdiri dari 85 siswa dan 2 guru mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 6 Denpasar. Data *context, input, process, product* pada penelitian ini dikumpulkan dengan kuesioner yang menggunakan skala likert 1-5. Metode analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah metode analisis deskriptif kuantitatif. Untuk menentukan efektivitas pelaksanaan pembelajaran ekonomi berbantuan *e-learning* skor mentah ditransformasikan ke dalam Z-skor lalu ke T-Skor kemudian diverifikasi ke dalam Kuadran Glickman.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Data terkait variabel *Context, Input, Process* dan *Product* pada penelitian ini diperoleh dari pendistribusian kuesioner kepada guru mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 6 Denpasar dan juga siswa kelas XI Ilmu Sosial SMA Negeri 6 Denpasar. Pemberian kuesioner ini berkaitan dengan penerapan pembelajaran berbantuan *e-learning* di SMA Negeri 6 Denpasar. Setelah data dari kuesioner tekumpul, kemudian dilakukan analisis data terhadap masing-masing variabel. Untuk mendapatkan gambaran mengenai krakeristik distribusi skor dari masing-masing variabel, berikut disajikan skor tertinggi, skor terendah, harga rerata, simpangan baku, varian, median, modus, dan kategorisasi masing-masing variabel. Untuk memudahkan deskripsi masing-masing variabel, disajikan rangkuman statistik deskriptif seperti ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Rangkuman Statistik Variabel *Context, Input, Proses* dan *Product*

No.	Statistik	Var. Context	Var. Input	Var. Proses	Var. Product
1	Rata-rata	34.94	76.62	33.51	34.22

2	Median	35.00	76.00	33.00	34.00
3	Modus	36	73	32 <sup>a</sup>	33
4	Standar Deviasi	3.015	6.234	3.905	2.841
5	Varian	9.093	38.867	15.252	8.074
6	Rentangan	18	46	23	18
7	Skor Minimum	25	53	23	25
8	Skor Maksimum	43	99	46	43
9	Jumlah	85	85	85	85

Dalam analisis data mengenai tingkat efektifitas pembelajaran Ekonomi berbantuan *e-learning* di SMA Negeri 6 Denpasar, selain dilakukan analisis deskriptif kuantitatif univariat/kriteria ideal teoritik juga menggunakan analisis skor-T seperti disajikan pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Rekapitulasi Kuisiener *Context, Input, Proses, Dan Product*

No.	Variabel	Frekuensi			Keterangan
		F(+)	F(-)	Hasil	
1	<i>Context</i>	46	39	+	Positif
2	<i>Input</i>	45	40	+	Positif
3	<i>Proses</i>	37	48	-	Negatif
4	<i>Product</i>	44	41	+	Positif
Hasil				++ - +	Efektif

Guna menekan peningkatan kasus Covid-19 di Indonesia, Bali pada khususnya, pemerintah mengupayakan untuk membatasi pembelajaran tatap muka. Sehingga, hal ini menyebabkan guru dan siswa harus melakukan pembelajaran jarak jauh atau secara daring. Pembelajaran jarak jauh memerlukan kesiapan guru dan juga siswa dalam hal penggunaan teknologi, melakukan evaluasi pembelajaran, menjalin interaksi, dan juga berkolaborasi. Selama masa pandemi ini, SMA Negeri 6 Denpasar telah menerapkan pembelajaran berbantuan *e-learning*. Namun, selama penerapan pembelajaran jarak jauh ini belum dilakukan evaluasi terkait efektifitas penerapannya. Sehingga, penelitian ini dilaksanakan guna melihat efektifitas pembelajaran Ekonomi berbantuan *e-learning* di SMA Negeri 6 Denpasar.

Hasil analisis data yang diperoleh melalui kuisiener mengenai penerapan pembelajaran Ekonomi berbantuan *e-learning* di SMA Negeri 6 Denpasar menyatakan bahwa efektifitas pembelajaran berbantuan *e-learning* tergolong efektif (++ - +). Ditinjau dari masing-masing variabel dalam mengevaluasi pembelajaran Ekonomi berbantuan *e-learning* di SMA Negeri 6 Denpasar, ditemukan bahwa variabel *context* berada pada kategori efektif (+), variabel *input* berada pada kategori efektif (+), variabel *process* berada pada kategori kurang efektif (-), dan variabel *product* berada pada kategori efektif (+). Untuk masing-masing variabel akan dijabarkan sebagai berikut.

### Evaluasi Variabel *Context* pada Pembelajaran Ekonomi berbantuan *E-learning*

Efektivitas pembelajaran Ekonomi berbantuan *e-learning* di SMA Negeri 6 Denpasar sudah didukung oleh variabel *context*. Hal ini dapat dilihat dari hasil kuisiener yang diberikan oleh para responden, dimana dari total 10 pernyataan yang diberikan, 6 pernyataan mendapatkan respon positif, dan 4 pernyataan mendapatkan respon negatif. Secara keseluruhan, untuk variabel *context* dapat dikatakan berada pada kategori positif atau efektif. Hal ini dapat menggambarkan bahwa lingkungan belajar siswa sudah mendukung pembelajaran berbasis *e-learning*. Hal ini diantaranya dukungan dari keluarga untuk menyediakan fasilitas TIK tersebut sesuai permintaan anak-anaknya sehingga pada saat ini siswa sangat mudah dalam mendapatkan fasilitas TIK. Selain itu seiring perkembangan teknologi, siswa dapat mudah mengakses internet saat berada di lingkungan sekolah dengan menggunakan perangkat teknologi yang disediakan oleh sekolah. Dengan demikian, dapat

dikatakan bahwa siswa telah mampu mengikuti pembelajaran berbantuan *e-learning* dilihat dari segi kesiapan mereka dengan teknologi yang digunakan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Rizandi et al. (2021) bahwa pembelajaran jarak jauh tidak hanya mengenai bagaimana siswa mampu memahami materi, tetapi juga mengintegrasikan penerapan pengetahuan dan pemanfaatan teknologi yang mana siswa dituntut untuk memiliki teknologi pendukung dan mampu menggunakannya secara maksimal dalam proses pembelajaran. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa selama penerapan pembelajaran berbantuan *e-learning* ini, siswa memiliki kelompok-kelompok belajar yang mereka gunakan untuk melakukan diskusi ataupun membagikan materi tambahan yang mereka dapatkan. Hal ini sejalan dengan pernyataan Sohn dalam Ahsan, bahwa penerapan *e-learning* memungkinkan siswa, teman-temannya, dan juga guru untuk saling berkomunikasi maupun berbagi materi dan sumber belajar dalam bentuk buku elektronik ataupun jurnal.

Sementara dari kesiapan guru, guru telah mampu merencanakan dan membuat materi berbantuan *e-learning*. Hal tersebut dibuktikan dengan guru sudah mampu menguasai materi pembelajaran dan mengaitkan penggunaan TIK. Guru telah mampu menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi dalam membantu proses kegiatan belajar mengajar. Selanjutnya, guru telah mampu mengembangkan media pembelajaran sendiri yang disesuaikan dengan materi pembelajaran.

Penguasaan materi sangatlah penting bagi seorang guru, terlebih lagi jika dikaitkan dengan pembelajaran berbantuan *e-learning*. Guru tidak hanya sekedar mengirimkan atau membagikan materi atau bahan bacaan kepada siswa melalui media sosial, namun guru juga dituntut untuk mampu memaksimalkan penggunaan teknologi atau software. Hal ini sejalan dengan pernyataan Ahsan dan Prayogo bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran daring, guru tidak hanya mengunggah materi pembelajaran dan mengarahkan siswa untuk mengunduh materi tersebut dan mempelajarinya secara mandiri. Namun, pembelajaran daring ini mengharuskan guru untuk melakukan evaluasi pembelajaran secara daring, menjalin komunikasi dengan siswa. Terlebih lagi, guru dituntut untuk mampu merancang pembelajaran yang menarik agar siswa termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran daring. Pembelajaran dan teknologi tidak dapat dipisahkan, yang mana pembelajaran dapat berjalan lancar ketika guru dan siswa mampu memahami dan memanfaatkan teknologi yang digunakan secara maksimal, sehingga terjadi komunikasi dan interaksi antara siswa dan guru dengan baik dalam penerapan pembelajaran berbantuan *e-learning*.

### **Evaluasi Variabel *Input* pada Pembelajaran Ekonomi berbantuan *E-learning***

Secara umum, pada variabel input sudah mendukung efektivitas penerapan pembelajaran Ekonomi berbantuan *e-learning*. Hal ini dapat dilihat dari 23 pernyataan, 13 pernyataan mendapatkan respon yang positif dan 10 pernyataan mendapatkan respon negatif. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa variabel *input* telah mendukung secara positif penerapan pembelajaran berbantuan *e-learning* dan berada pada kategori efektif. Hal ini berkaitan dengan pengetahuan atau kompetensi siswa dalam mengoperasikan komputer dan perlengkapan pendukungnya. Siswa diharapkan mampu meningkatkan pengetahuan dan penggunaan teknologi, seperti aplikasi pembelajaran agar nantinya lebih mahir dalam menggunakan pendukung *e-learning*. Hal ini didukung oleh pernyataan yang dikemukakan oleh Marta, dimana karakteristik penerapan *e-learning* yaitu adanya pemanfaatan teknologi dengan menggunakan media komputer dan otomatisasi proses pembelajaran, sehingga siswa diharapkan untuk mampu meningkatkan pengetahuan dan penggunaan teknologi dan juga jaringan komputer guna mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Namun, secara keseluruhan, siswa telah mampu menggunakan komputer maupun internet dengan baik. Hanya saja, perlu dukungan lebih agar siswa menjadi lebih familiar dengan teknologi, dengan cara guru memberikan tugas atau materi untuk siswa melalui *e-learning*.

Untuk kesiapan guru, secara keseluruhan guru telah mampu menguasai program atau aplikasi pembelajaran berbasis teknologi. Akan lebih baik kedepannya apabila guru terus meningkatkan penguasaan TIK dan kemampuannya menggunakan internet mengingat perkembangan teknologi yang begitu pesat. Penguasaan penggunaan perangkat komputer

dalam menunjang kegiatan pembelajaran sudah cukup baik, namun untuk instalasi program komputer masih lemah, tidak semua guru dapat melakukan instalasi program komputer secara baik. Namun, guru-guru telah mampu menggunakan internet dengan baik seperti menggunakan email, mengunduh file atau audio, mengunggah (upload) dokumen.

Selanjutnya yang harus dilakukan oleh guru adalah berlatih lebih lanjut lagi dalam menggunakan fitur-fitur *e-learning* agar penggunaan *e-learning* dapat dimanfaatkan secara maksimal. Hal ini menunjukkan bahwa para guru siap untuk melakukan pembelajaran daring pada semester berikutnya. Dalam variabel *input* ini, peningkatan selanjutnya dilakukan dari pihak sekolah, sekolah mempunyai peranan penting untuk terlaksananya proses pembelajaran berbasis *e-learning* dengan baik. Upaya yang harus dilakukan sekolah untuk meningkatkan kemampuan guru adalah melakukan pelatihan seperti terkait program atau aplikasi pembelajaran berbasis teknologi, tentunya dengan aplika-aplikasi terbaru dan menyesuaikan dengan kebutuhan guru. Sehingga, sekolah dapat mendukung guru dalam peningkatan kompetensi mereka melakukan pembelajaran berbasis *e-learning*. Hal ini terintegrasi dengan pernyataan Soekartawi dalam Oktaria dan Hadiwinarto, yang menyebutkan bahwa pelaksanaan pembelajaran berbasis daring akan berjalan dengan baik apabila adanya dukungan secara maksimal dari pihak sekolah dan juga didukung oleh kemampuan guru dalam menerapkan pembelajaran daring. Sehingga, sebaiknya sekolah memberikan dukungan berupa memfasilitasi guru untuk mengikuti pelatihan terkait pembelajaran daring. Sekolah juga diharapkan untuk menyediakan sarana dan prasarana pendukung pembelajaran daring, seperti adanya Wi-Fi, audio, kamera, dan juga monitor.

#### **Evaluasi Variabel *Process* pada Pembelajaran Ekonomi berbantuan *E-learning***

Pada variabel *process*, secara umum telah mendukung efektivitas penerapan pembelajaran Ekonomi berbantuan *e-learning*. Hal ini ditunjukkan dengan respon yang diberikan responden, dari total sebanyak 10 butir pernyataan, 6 pernyataan mendapatkan respon yang positif dan 4 pernyataan mendapatkan respon negatif. Secara keseluruhan, untuk variabel *process* dapat dikatakan berada pada kategori negatif atau kurang efektif.

Hal ini berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menggunakan peralatan TIK dan internet termasuk ke dalam kategori tinggi, hal ini dikarenakan perkembangan global yang menuntut siswa untuk lebih aktif mencari atau mendapatkan informasi yang terbaru. Kurikulum yang saat ini diterapkan menuntut siswa untuk lebih aktif dalam mendapatkan informasi terkait materi yang akan di pelajari sehingga sebagian besar siswa mencari informasi tersebut menggunakan bantuan peralatan TIK dan internet. Namun, ketika siswa dituntut untuk menggunakan *e-learning* sekolah, kemampuan siswa termasuk dalam kategori kurang. Hal ini dikarenakan siswa kurang mendapat informasi yang cukup dalam menggunakan fitur-fitur yang terdapat di *e-learning* sekolah. Oleh karena itu pihak sekolah sebaiknya menyediakan pelatihan untuk siswa seperti pelatihan penggunaan TIK yang baik, maupun pelatihan menggunakan situs *e-learning* agar siswa dapat menggunakan *e-learning* sekolah dengan lebih baik.

Kesiapan guru untuk aspek pemahaman tentang *e-learning* dan menyiapkan peserta didik berbudaya berbasis TIK termasuk dalam kategori baik. Namun, dalam proses penciptaan kondisi membiasakan siswa untuk menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan dari aspek sebelumnya yaitu aspek input terutama untuk aspek kompetensi penunjang penyelenggaraan berbasis *e-learning* yang sangat berhubungan dengan aspek menyiapkan peserta didik berbudaya berbasis *e-learning*. Kemampuan guru dalam menyelenggarakan pembelajaran berbasis *e-learning* sebagai dasar utama untuk menyiapkan peserta didik berbudaya berbasis TIK. Jika kemampuan guru rendah maka guru akan jarang melakukan penugasan atau penyampaian materi kepada siswa dengan memanfaatkan TIK. Begitu juga sebaliknya jika kemampuan guru tinggi maka guru akan lebih sering melakukan penugasan atau penyampaian materi kepada siswa dengan memanfaatkan TIK sehingga untuk meningkatkan aspek proses maka harus ditingkatkan terlebih dahulu kemampuan guru dalam kompetensi penunjang penyelenggaraan pembelajaran berbasis *e-learning*.

#### **Evaluasi Variabel *Product* pada Pembelajaran Ekonomi berbantuan *E-learning***

Pada variabel *product*, secara umum telah mendukung efektivitas penerapan pembelajaran Ekonomi berbantuan *e-learning*. Hal ini ditunjukkan dengan respon yang diberikan responden, dari total sebanyak 11 butir pernyataan, 6 pernyataan mendapatkan respon yang positif dan 5 pernyataan mendapatkan respon negatif. Secara keseluruhan, untuk variabel *product* dapat dikatakan berada pada kategori positif atau efektif. Hal ini berkaitan dengan kesiapan siswa dari aspek mencari sumber belajar pendukung pembelajaran berbasis *e-learning*. Hal ini disebabkan kurangnya motivasi dalam diri siswa. Selain itu siswa belum mendapat informasi yang cukup terkait manfaat dalam menggunakan *e-learning*. Hal ini terintegrasi dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Suparto, guru dan siswa melalui pembelajaran berbasis daring ini diharapkan mampu untuk menentukan secara eksplisit apa yang dihasilkan, sehingga siswa dapat menentukan apa yang hendak mereka pelajari. Siswa dituntut untuk mengevaluasi dirinya sendiri terkait keberhasilan mereka dalam mengikuti pembelajaran berbantuan *e-learning*, dapat melalui ujian ataupun tes akhir untuk mengetahui hasil belajar telah tercapai dan dapat dilakukan secara daring. Siswa juga diharapkan mampu untuk mencari informasi secara mandiri terkait materi yang diajarkan, sehingga mendapatkan informasi tambahan terkait materi pembelajaran. Siswa harus memanfaatkan teknologi secara maksimal dalam hal ini, sehingga mereka mendapatkan manfaat yang maksimal pula dari apa yang mereka lakukan.

Kemudian, kesiapan guru dari aspek *product* berkaitan dengan ketiga aspek sebelumnya yaitu aspek *context*, *input*, *process* sehingga untuk meningkatkan aspek *product* dapat dilakukan dengan meningkatkan diantaranya kemampuan membuat materi pembelajaran berbasis *e-learning* yang mana akan langsung dapat diterima oleh peserta didik misalnya siswa akan lebih paham, lebih senang dengan materi atau mata pelajaran tersebut. Selanjutnya pendidik terus berupaya untuk meningkatkan kemampuannya dalam menyelenggarakan pembelajaran berbasis *e-learning* agar pembelajaran berbasis *e-learning* dapat dilakukan dengan lebih baik. Guru harus memahami esensi dari pembelajaran daring atau pembelajaran berbantuan *e-learning*.

Hal ini didukung oleh Cisco dalam Ayunda, Nurhadryani, dan Wijaya yang menyatakan bahwa guru harus memahami esensi pembelajaran berbasis *e-learning* guna mampu menerapkannya secara maksimal. Penguasaan materi adalah hal utama yang harus dimiliki oleh guru terlebih lagi siswa pada pembelajaran berbasis daring ini diberikan kebebasan untuk eksplorasi materi sebanyak-banyaknya. Diperlukan pelatihan bagi guru terkait pembelajaran daring, penggunaan aplikasi-aplikasi, bagaimana melakukan pengayaan secara online, bagaimana menyampaikan dan mempersiapkan konten pembelajaran daring secara menarik sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

### **Evaluasi Variabel *Context*, *Input*, *Process*, dan *Product* pada Pembelajaran Ekonomi berbantuan *E-learning***

Secara keseluruhan evaluasi variabel *context*, *input*, *process*, dan *product* pada pembelajaran Ekonomi berbantuan *e-learning* di SMA Negeri 6 Denpasar, ditemukan bahwa efektivitas pembelajaran Ekonomi berbantuan *e-learning* di SMA Negeri 6 Denpasar tergolong efektif (+ + - +). Ditinjau dari masing-masing variabel dalam mengevaluasi efektivitas pembelajaran Ekonomi berbantuan *e-learning* di SMA Negeri 6 Denpasar, menghasilkan temuan bahwa variabel *context* ditemukan pada kategori efektif (+), variabel *input* berada pada kategori efektif (+), variabel *process* kurang efektif (-), dan variabel *product* pada kategori efektif (+). Menurut Glickman (dalam Agung dan Koyan, 2016:38) Efektifitas pelaksanaan suatu program digolongkan menjadi empat kategori yaitu: sangat efektif, efektif, kurang efektif, dan sangat kurang efektif, dan hasil dari evaluasi pembelajaran Ekonomi berbantuan *e-learning* di SMA Negeri 6 Denpasar termasuk pada kategori efektif yang ditunjukkan pada kuadran II, bila analisis hasil evaluasi terhadap komponen *konteks*, *input*, *process*, *product* menunjukkan satu dari komponen tersebut *negative*, (+ + + -), (+ + - +), (+ - + +), (- + + +). Adapun kendala-kendala yang dihadapi dalam pembelajaran Ekonomi berbantuan *e-learning* di SMA Negeri 6 Denpasar, yaitu: (1) Banyak siswa yang mengalami kendala atau hambatan selama pembelajaran Ekonomi berbantuan *e-learning* di SMA Negeri 6 Denpasar dilaksanakan, seperti paket data habis, media teknologi seperti *handphone* ataupun *laptop*

yang mengalami kerusakan, kamera pada laptop yang tidak dapat berfungsi sehingga tidak menghidupkan kamera pada saat pembelajaran daring berlangsung, dan juga *microphone* yang tidak dapat berfungsi pada saat bicara. (2) Beberapa siswa mengumpulkan tugas tidak tepat waktu. (3) Ketika siswa diberikan *link* materi, seperti link video YouTube, tidak semua siswa mau mengakses *link* tersebut, sehingga materi pembelajaran tidak tersampaikan dengan maksimal, terlebih lagi pada saat menjelaskan mengenai rumus-rumus ekonomi. (4) Guru kerap kali mengalami kekurangan waktu untuk menjelaskan materi sehingga memerlukan beberapa pertemuan tambahan karena belum seluruh materi dijelaskan dalam satu kali pertemuan. (5) Sarana dan prasana sekolah seperti monitor, wifi, belum dapat digunakan secara maksimal. (6) Pelatihan terkait pembelajaran berbantuan *e-learning* masih kurang.

## SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut; 1) Efektifitas pembelajaran Ekonomi berbantuan *e-learning* di SMA Negeri 6 Denpasar yang ditinjau dari konteks diperoleh hasil efektif (+), 2) Efektifitas pembelajaran Ekonomi berbantuan *e-learning* di SMA Negeri 6 Denpasar yang ditinjau dari input diperoleh hasil efektif (+), 3) Efektifitas pembelajaran Ekonomi berbantuan *e-learning* di SMA Negeri 6 Denpasar yang ditinjau dari process diperoleh hasil kurang efektif (-), 4) Efektifitas pembelajaran Ekonomi berbantuan *e-learning* di SMA Negeri 6 Denpasar yang ditinjau dari product diperoleh hasil efektif (+), 5) Hasil evaluasi secara bersama-sama terhadap pembelajaran Ekonomi berbantuan *e-learning* di SMA Negeri 6 Denpasar yang ditinjau dari *context, input, process, product* diperoleh hasil efektif (+ + - +).

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahsan, M., Herdabh, & Rahman, A. (2020). Kesiapan Dosen dan Mahasiswa dalam Pembelajaran Berbasis E-Learning di IAIN Parepare (Evaluasi Program Model CIPP). *Jurnal Pendidikan Islam*, 18(2), 303–319. <https://ejournal.iainpare.ac.id/index.php/alishlah/article/view/2016/867>
- Arikunto, S., & Jabar. (2014). *Evaluasi Program Pendidikan, Pedoman Teoritis dan Praktis bagi Mahasiswa dan Praktisi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Budi Yoga Bhakti. (2017). Evaluasi Program Model CIPP Pada Proses. *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika Dan Riset Ilmiah*, 1(2), 75–82.
- Izzudin, M. A., Baalwi, M. A., & Thoufan, M. F. A. (2021). Evaluasi Pelaksanaan Pembelajaran Online ( E-Learning ) Selama Masa Pandemi COVID-19 di SDI Sabilillah. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 80–90.
- Marta, R. (2018). Evaluasi Implementasi Pembelajaran Keterampilan Komputer Dan Pengolahan Informasi (Kkpi) Kpi Berbasis E-Learning. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, 11(1), 43–56. <https://doi.org/10.24036/tip.v11i1.96>
- Oktaria, Sheren Dwi, H. (2020). EVALUASI PENERAPAN PEMBELAJARAN ONLINE MENGGUNAKAN E- LEARNING DI MASA PANDEMI COVID-19 PADA TINGKAT PERGURUAN TINGGI Sheren Dwi Oktaria 1), Hadiwinarto 2). *Jaeducation*, 0581(1), 24–29. <http://jurnal.um-palembang.ac.id/jaeducation>
- Prayogo, D. (2020). Evaluasi Distance Learning Mata Kuliah Ilmu Bahan Saat Pandemi Covid-19 Menggunakan Model CIPP. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 7(2), 92–98. <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/ptm/article/view/11898%0Ahttps://ejournal.unsri.ac.id/index.php/ptm/article/download/11898/5782>
- Riyanda, A. R., Herlina, K., & Wicaksono, B. A. (2020). Evaluasi Implementasi Sistem Pembelajaran Daring Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. *Jurnal IKRA-ITH Humaniora*, 4(1), 66–71. <https://journals.upi-yai.ac.id/index.php/ikraith-humaniora/article/view/669>

- Rizandi, M., Puspita, D., Fatimah, M., Cantika, N., & Purnama, W. (2021). *Jurnal Fundadikdas ( Fundamental Pendidikan Dasar ) Evaluasi pembelajaran daring melalui media WhatsApp di SD N 16 Evaluation of Online Learning Using WhatsApp Media at SD N 16 Toboali*. 4(2), 63–80.
- Stufflebeam, D. L. (2000). *The CIPP Model For Evaluation*. Kluwer Academic Publishers.
- Suparto, S. P. (2012). Evaluasi progam e-learning bagi petugas lapangan. *FIP Universitas Negeri Jakarta*, 21(3), 112–128. <https://journal.uny.ac.id/index.php/cp/article/view/1470/pdf>
- Syifa, A. (2020). Evaluasi Penerapan E-Learning Melalui Model Cipp Di Program Studi Psikologi Islam lain Pontianak. *Jurnal As-Salam*, 4(2), 180–194. <https://doi.org/10.37249/as-salam.v4i2.210>
- 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. <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/tadzkiyyah/article/view/8165/4594>
- Wakano, A., Prihono, E. W., Hasanah, N., & ... (2021). Evaluasi sistem pembelajaran online dimasa pandemi covid-19. ... *Penelitian Hukum Dan ...*, 20(1), 1195–1205. <https://jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/ekspose/article/view/1380>