
**EVALUASI KEBIJAKAN PEMBELAJARAN DARING MENGGUNAKAN MEDIA
PEMBELAJARAN ONLINE SELAMA MASA PANDEMI COVID-19 DENGAN
MODEL CIPP DI SMA NEGERI 2 BANJARMASIN**

Muhammad Ghifari, Hamsi Mansur, Agus Hadi Utama
Universitas Lambung Mangkurat
Email: farigiffar6@gmail.com, hamsi.mansur@ulm.ac.id, agus.utama@ulm.ac.id

Abstract

The COVID-19 pandemic has transformed the education landscape worldwide, including in Indonesia. The policy of online distance learning using online learning media has been implemented in various schools, including SMA Negeri 2 Banjarmasin. However, it is important to evaluate the effectiveness of this policy in achieving learning goals. This research aims to evaluate the policy of online distance learning using online learning media during the COVID-19 pandemic at SMA Negeri 2 Banjarmasin using the CIPP (Context, Input, Process, Product) model. The CIPP evaluation is a holistic evaluation framework that involves identifying the policy context, analyzing policy inputs, evaluating the implementation process, and assessing the products or outcomes of the policy. First, in the context stage, the environmental conditions that influence online distance learning policy at SMA Negeri 2 Banjarmasin will be examined, including technical challenges, infrastructure availability, and the readiness of students and teachers to adopt online learning. Next, the input stage will involve an analysis of policy planning, available resources, and teaching strategies implemented in online distance learning. The subsequent stage is the process, where the evaluation will focus on the implementation of the policy of online distance learning using online learning media. Aspects to be evaluated include the interaction between teachers and students, the use of online learning media, assessment and feedback, and technical support provided to teachers and students. Finally, the product stage will involve an assessment of the learning outcomes achieved through online distance learning policy. From the research data, it can be concluded that SMA Negeri 2 Banjarmasin has implemented online distance learning policy effectively and maximally, as evidenced by a high level of success..

Keywords: Development, smart apps creator, cooperative and MSME courses, interest in learning

Abstrak

Pandemi COVID-19 telah mengubah lanskap pendidikan di seluruh dunia, termasuk di Indonesia. Kebijakan pembelajaran daring menggunakan media pembelajaran online telah diimplementasikan di berbagai sekolah, termasuk di SMA Negeri 2 Banjarmasin. Namun, penting untuk mengevaluasi kebijakan tersebut guna memahami efektivitasnya dalam mencapai tujuan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi kebijakan pembelajaran daring menggunakan media pembelajaran online selama masa pandemi COVID-19 di SMA Negeri 2 Banjarmasin dengan menggunakan model CIPP (*Context, Input, Process, Product*). Evaluasi CIPP adalah kerangka evaluasi yang holistik, yang melibatkan identifikasi konteks kebijakan, analisis input kebijakan, evaluasi proses implementasi, dan penilaian terhadap produk atau hasil dari kebijakan tersebut. Pertama, dalam tahap konteks, akan dikaji kondisi lingkungan yang mempengaruhi kebijakan pembelajaran daring di SMA Negeri 2 Banjarmasin, termasuk tantangan teknis, ketersediaan infrastruktur, dan kesiapan siswa dan guru dalam mengadopsi pembelajaran online. Selanjutnya, tahap input akan melibatkan analisis terhadap perencanaan kebijakan, sumber daya yang tersedia, dan strategi pengajaran yang diimplementasikan dalam pembelajaran daring. Tahap selanjutnya adalah proses, di mana evaluasi akan difokuskan pada pelaksanaan kebijakan pembelajaran daring menggunakan media pembelajaran online. Aspek yang akan dievaluasi mencakup interaksi antara guru dan siswa, penggunaan media pembelajaran online, penilaian dan umpan balik, serta dukungan teknis yang diberikan kepada guru dan siswa. Terakhir, tahap produk akan melibatkan penilaian terhadap hasil pembelajaran yang dicapai melalui kebijakan pembelajaran daring. Dari hasil penelitian data disimpulkan bahwa SMAN 2 Banjarmasin telah melaksanakan kebijakan pembelajaran daring secara baik dan maksimal dilihat dari tingkat keberhasilan yang tinggi.

Kata Kunci: evaluasi kebijakan, pembelajaran daring, pandemi COVID-19, model CIPP

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 telah mengharuskan seluruh masyarakat tidak meninggalkan rumah. Salah satu sektor yang sangat terpengaruh oleh pandemi ini adalah pendidikan, di mana pemerintah Indonesia telah mengambil berbagai tindakan untuk mengatasi dampak yang ditimbulkan oleh penyebaran penyakit ini. Tujuannya agar proses pendidikan tidak terputus total oleh Coronavirus-19. Sesuai dengan SE Mendikbud nomor 36962/MPK.A/HK/2020 peserta didik secara khusus dihimbau untuk melanjutkan pembelajaran di rumah. Pemerintah akhirnya mengambil keputusan untuk melakukan proses pembelajaran yang dilakukan pendidik dengan peserta didik saat mereka tidak hadir secara langsung di kelas dan dikenal sebagai pembelajaran daring.

Pembelajaran daring merupakan program pelaksana kelas belajar untuk mencapai kelompok yang kuat dan luas melalui jaringan internet dengan jumlah peserta yang tidak terbatas dan pembelajaran dapat dilaksanakan secara kuat dan dapat dilakukan secara gratis maupun berbayar Bilfaqih & Qomarudin (2015:1). Pendidikan berbasis daring ini secara prinsipnya cocok dengan era di mana komunikasi dan teknologi telah berkembang pesat dan mudah dijangkau. Melalui kemajuan teknologi dan inovasi, pemanfaatan media daring telah menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik, dan memungkinkan siswa untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran tanpa harus berinteraksi secara langsung. Keputusan pemerintah tersebut menyelenggarakan pembelajaran secara bersamaan dengan memanfaatkan teknologi inovatif sebagai platform pembelajaran daring. Seluruh instansi sekolah atau perguruan tinggi berhak bebas menggunakan media pembelajaran apa saja yang mereka gunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran sesuai dengan pendapat (Santya, 2007:3) yang menyatakan

bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Sehingga apapun media pembelajaran yang digunakan akan tetap bisa menyampaikan sebuah informasi.

Meskipun demikian, banyak faktor yang menjadi hambatan dalam pandangan masyarakat, seperti kebutuhan akan perangkat Android yang lebih canggih untuk menjalankan beberapa aplikasi pembelajaran, serta kenyataan bahwa beberapa peserta didik masih belum terbiasa menggunakan perangkat Android dengan baik sesuai dengan maksudnya. Penyesuaian terhadap perubahan dalam gaya pembelajaran ini mendorong berbagai pihak untuk menyesuaikan dengan perkembangan ini sehingga pembelajaran dalam semua konteks tetap dapat berlangsung. Beberapa masalah akhirnya mulai bermunculan selama proses pembelajaran daring berlangsung. Salah satunya tantangan dalam pembelajaran daring bagi peserta didik adalah kurangnya minat mereka untuk aktif berpartisipasi, yang disebabkan oleh banyak faktor seperti waktu yang terlalu lama dihabiskan di rumah, keterbatasan akses internet yang memadai, pemahaman yang kurang terhadap materi pembelajaran, kurangnya daya tarik materi dan media pembelajaran, serta beban tugas yang berlebihan. Hal ini berakibat menghasilkan rasa bosan karena kurangnya interaksi dengan guru dan teman-teman, serta lingkungan rumah yang tidak mendukung, yang pada akhirnya memengaruhi terhadap kualitas hasil belajar peserta didik. Baber (2021) menjelaskan bahwa, pembelajaran bermutu bergantung pada keahlian seorang guru dalam menarik perhatian peserta didik saat menyampaikan materi sehingga memudahkan pemahaman mereka. Fauziyah (2020) mengatakan hal

yang sesuai bahwa peserta didik di Indonesia memiliki karakteristik yang suka berinteraksi kepada orang lain secara langsung seperti guru dan teman-teman, dengan situasi yang mengharuskan peserta didik belajar secara mandiri hal ini berakibat adanya perubahan daya serap materi yang dialami oleh peserta didik yang menurun.

Masalah-masalah tersebut menjadi salah satu bahan yang perlu dievaluasi sehingga dapat ditinjau apakah sesuai dengan standar dari pembelajaran daring itu sendiri sehingga perlu adanya evaluasi terhadap implementasi kebijakan pembelajaran daring di Indonesia termasuk salah satu sekolah SMAN 2 Banjarmasin yang juga melaksanakan pembelajaran daring. Peninjauan kembali tersebut dilakukan meliputi perencanaan, pelaksanaan, penilaian, dan hasil dari pembelajaran. Untuk mencapai hal tersebut model evaluasi yang sesuai untuk digunakan adalah model evaluasi context, input, process, dan product (CIPP) yang telah dikenal dan dikembangkan pada tahun 1971 oleh Stufflebeam. Penerapan model CIPP dalam pembelajaran daring telah disesuaikan dengan situasi dan kebutuhan yang muncul selama pandemi Covid-19, tetapi terdapat permasalahan teknis, seperti kendala pada konektivitas internet dan biaya, yang menghambat efektivitas pembelajaran daring (Yudiawan, 2020).

Berdasarkan wawancara dengan Bapak Fauzi Rahman M.Pd, selaku wakasek bagian kurikulum, beliau menyatakan bahwa pada saat awal pembelajaran daring berlangsung SMAN 2 Banjarmasin menggunakan aplikasi yang bernama LMS Ruang Guru yang bekerja sama dengan sekolah sehingga seluruh aktivitas pembelajaran dilakukan pada aplikasi tersebut dan hingga saat ini SMAN 2 Banjarmasin masih menerapkan blended learning, yang merupakan kombinasi antara pembelajaran tatap muka dan pembelajaran daring. Cara pembelajarannya peserta didik akan tetap melanjutkan pembelajaran daring di

rumah seperti tugas di rumah dengan menggunakan LMS Ruang Guru. Tujuan dari pendekatan ini adalah untuk mengganti atau memulihkan materi pembelajaran yang belum dikuasai selama periode pembelajaran daring sebelumnya. Dari hasil wawancara tersebut peneliti merasa perlunya evaluasi dari sebuah kebijakan pembelajaran daring tersebut sehingga penelitian ini berjudul **“Evaluasi Pembelajaran Daring Menggunakan Media Pembelajaran Online dengan Model Evaluasi CIPP di SMA Negeri 2 Banjarmasin”** dengan tujuan hasil dari evaluasi ini akan menjadi acuan untuk memperbaiki sistem pembelajaran daring yang akan dilakukan dimasa mendatang.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang memiliki tujuan untuk memahami fenomena apa yang ditemui oleh subjek penelitian, seperti perilaku, persepsi, motivasi, dan tindakan, secara holistik dan mendeskripsikannya dalam bentuk melalui interaksi lisan dan verbal Moleong (2011:6). Sugiyono (2007: 1) menjelaskan bahwa metode penelitian kualitatif merupakan pendekatan yang digunakan untuk menginvestigasi objek alamiah, dengan peneliti berperan sebagai instrumen utama, pengumpulan data dilakukan melalui beragam teknik, analisis data dilakukan secara induktif, dan penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi. Artinya Secara umum, penelitian dengan pendekatan kualitatif mengacu pada analisis fakta di lapangan yang bersifat alamiah, subjektif, dan non-formal. Penelitian kualitatif bertujuan untuk mempertahankan bentuk dan konten perilaku manusia serta menganalisis kualitasnya, daripada mengubahnya menjadi variabel kuantitatif (Mulyana, 2008: 150). Sementara tujuan dari penelitian deskriptif adalah untuk menyusun

deskripsi, gambaran, atau representasi sistematis, fakta, sifat, dan hubungan antara fenomena yang sedang diteliti dengan cara yang faktual dan akurat. Dengan model evaluasi CIPP (*Context, Input, Process, Product*) dari Daniel Stufflebeam.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan melakukan observasi, wawancara, dan studi dokumentasi.

1) Observasi

Observasi yang dilakukan peneliti adalah dengan melakukan observasi yang tersusun, terencana dan terkoordinasi dengan memperhatikan pengalaman pembelajaran daring di SMAN 2 Banjarmasin sehingga diperoleh gambaran tentang kegiatan pembelajaran daring yang dilakukan di sekolah tersebut.

2) Wawancara

Metode wawancara dilakukan oleh peneliti yaitu dengan wawancara semi terstruktur. Wawancara semi terstruktur memiliki ciri yakni pertanyaan terbuka namun memiliki batasan tema dan alur pembicaraan, fleksibel tapi terkontrol, terdapat pedoman wawancara yang menjadi patokan alur pembicaraan, berurutan, dan cara penggunaan kata dan bertujuan untuk memahami suatu fenomena. Peneliti mewawancarai Kepala Sekolah atau yang mewakili, dan juga guru di SMAN 2 Banjarmasin.

3) Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi dalam penelitian ini diperlukan untuk mempertajam analisis penelitian yang berkaitan dengan pembelajaran daring seperti literature laporan, tulisan, buku, dan lain-lain yang memiliki relevansi dengan fokus permasalahan penelitian, (Iskandar, 2013: 221). Yang ada di SMAN 2 Banjarmasin.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan wawancara dan observasi yang telah dilakukan penulis dapat menguraikan mengenai pembelajaran daring di SMAN 2 Banjarmasin. Peneliti mendeskripsikan data berdasarkan Model Evaluasi CIPP (*Context, input, process, dan product*) untuk membantu pemahaman saat menganalisis pembelajaran daring di SMAN 2 Banjarmasin :

1) Context Evaluation

Data yang diperoleh yaitu berupa hasil dari wawancara, yaitu dengan Bapak H. Mukeniansyah, S.Pd., M.I. selaku kepala sekolah SMAN 2 Banjarmasin. Beliau menjelaskan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran daring di SMAN 2 Banjarmasin menggunakan Kurikulum Pendidikan Darurat yaitu dimana dalam kurikulum ini guru dipersilahkan untuk menyesuaikan materi materi yang essensial yang harus diberikan pada peserta didik sedangkan untuk materi nonessensial cukup dengan memberikan video pembelajaran. Dibantu dengan kerja sama antara sekolah dengan sebuah flatfrom aplikasi android ruang guru, SMAN 2 Banjarmasin menggunakan sebuah aplikasi Learning Management System (LMS) dari ruang guru.

Beberapa program sekolah yang menjadi unggulan yaitu mulai dari Kelas Khusus Olahraga, Prakarya dan Kewirausahaan yang dimana sekolah memberikan langsung modal kepada peserta didik yang ingin mengembangkan potensinya dalam bidang sasirangan terutama pada bidang pewarna alami selain itu juga terdapat kegiatan ekstrakurikuler unggulan seperti Paskibra, Basket putra dan putri, Bahasa dan juga Jepang. Selain itu ada program peminatan yang terdiri dari IPA, IPS , dan Bahasa sehingga peserta didik diharapkan dapat mengembangkan potensi diri serta minat dan bakat yang ada.

Pada aspek context data yang diterima

peneliti melalui wawancara tentang pembelajaran daring di SMAN 2 Banjarmasin dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1. Aspek Context

Data yang dikumpulkan dari Aspek Context	
1. Kegiatan pengembangan diri pada saat pandemi.	Kelas Khusus Olahraga, Prakarya dan Kewirausahaan, dan Bahasa Jepang, program peminatan
2. Kurikulum yang dipergunakan saat pembelajaran daring	Kurikulum Pendidikan Darurat
3. Kompetensi Pendidik	76 tenaga pengajar. Mereka mengajar sesuai dengan bidang kompetensi masing masing. Dengan berlatar belakang minimal S1 sesuai dengan peraturan perundang undangan
4. Sarana dan Prasarana selama pembelajaran daring	Platform LMS Ruang Guru dan Vidio Conference App Zoom Meeting dan Google Meet

Berdasarkan hasil wawancara dari Bapak H. Mukeniansyah, S.Pd., M.I. selaku kepala sekolah SMAN 2 Banjarmasin maka peneliti menyimpulkan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran daring di SMAN 2 Banjarmasin sekolah mempunyai beberapa program yang dapat dilaksanakan selama pembelajaran daring berlangsung dan kurikulum yang digunakan selama pembelajaran daring

merupakan kurikulum pendidikan darurat sesuai arahan dari pemerintah, dimana pembelajaran lebih banyak dilakukan melalui LMS Ruang Guru namun jika diperlukan sesuai dengan kebutuhan guru Zoom meeting dan Google Meet tetap digunakan untuk video conference untuk materi pokok atau dasar, sedangkan untuk diluar materi pokok atau dasar diberikan sebuah media yang dapat digunakan berulang-ulang seperti video pembelajaran dan juga catatan digital sehingga semua aspek dalam pembelajaran dapat tercapai.

2) *Input Evaluation*

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, pada hasil observasi didapat bahwa setiap pendidik telah menyiapkan rencana pembelajaran atau yang disebut dengan RPP beserta bahan ajar yang akan di gunakan saat pembelajaran dimulai. Selanjutnya pendidik juga akan memberitahukan jadwal belajar yang akan dilaksanakan kepada peserta didik dan orang tua dari peserta didik melalui grup whatsapp orang tua peserta didik dengan tidak langsung secara langsung bertemu. Selanjutnya wawancara dengan Bapak H. Mukeniansyah, S.Pd., M.I. selaku kepala sekolah SMAN 2 Banjarmasin berdasarkan wawancara tersebut beliau mengatakan bahwa Program Kerja dan Standar Operasional Procedure (SOP) dalam penyelenggaraan Pembelajaran daring dari tingkat pimpinan menetapkan pembelajaran dimulai pukul 07.30 sampai dengan 14.00 yang dimana mengurangi satu jam pembelajaran setiap mata pelajarannya yang sebelumnya satu jam pelajaran 40 menit disaat pembelajaran daring hanya 30 menit dalam satu jam pelajaran dengan menggunakan aplikasi LMS Ruang Guru dan dalam membantu proses pembelajaran berlangsung tentunya perlu sarana dan prasarana, SMAN 2 Banjarmasin memfasilitasi peserta didik dengan meminjamkan ponsel android, serta membagikan kuota internet dan

semua fasilitas tersebut diambil dari dana BOS serta mengait orang tua peserta didik untuk melakukan parenting kepada anaknya dengan mengirimkan edaran setiap minggu atau bulannya yang berisi jam pelajaran peserta didik dan juga apabila ada perubahan belajar kemudian meminta bapak ibu untuk mendampingi anaknya, memastikan anaknya belajar membangunkan anaknya ketika 7:30 dengan membentuk jejaring melalui grup whatsapp orangtua serta whatsapp kelas anaknya yang akan dipantau secara terus menerus untuk mengoptimalkan pembelajaran secara daring

Selanjutnya wawancara dilakukan kepada bapak Fauzi Rahman M.Pd selaku wakasek bagian kurikulum sekaligus guru kimia SMAN 2 Banjarmasin beliau mengatakan dalam pembelajaran daring para peserta didik akan menumbuhkan karakteristiknya yang berbeda dengan pembelajaran tatap muka. Sehingga pada aspek input dapat dijabarkan pada tabel berikut :

Tabel 2. Aspek Input

Data yang dikumpulkan dari Aspek Input	
1. Program Kerja dan Standar Operasional Procedure (SOP) penyelenggaraan pembelajaran daring	Menggunakan LMS Ruang Guru
2. Sarana dan prasarana pendukung pembelajaran daring	Dengan meminjamkan ponsel android kepada peserta didik yang tidak dapat mengikuti pembelajaran secara daring.
3. Program pengasuhan untuk mendukung orang tua/wali.	Dengan memberikan surat edaran kepada orang tua/wali melalui grup whatsapp untuk selalu

	mengingatkan anaknya untuk melakukan pembelajaran secara daring.
--	--

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dapat menarik kesimpulan dalam aspek input ini bagaimana program kerja maupun Standard Operating Procedure (SOP) dalam Implementasi Pembelajaran daring dilakukan, Ketersediaan sarana dan prasarana dalam mendukung pembelajaran daring serta program pembinaan untuk membantu orang tua/wali untuk ikut serta mendampingi anaknya selama pembelajaran daring dapat dikatakan berjalan sesuai dengan tujuannya dan dilaksanakan secara semaksimal mungkin serta karakteristik peserta didik yang berbeda-beda dan berubah akan terus dipantau agar pembelajaran tidak terganggu.

3) *Process Evaluation*

Dalam tahap ini mencakup berbagai macam aspek mulai dari bagaimana proses dari pelaksanaan pembelajaran secara daring di SMAN 2 Banjarmasin, kegiatan pembelajaran oleh tenaga pendidik, kegiatan peserta didik, penggunaan sarana dan prasarana, pemberian tugas, administrasi guru, strategi mengajar bagi pendidik, sumber belajar, dan kendala dalam menerapkan pembelajaran daring. Pada proses pembelajaran daring sesuai dengan hasil wawancara bapak Fauzi Rahman M.Pd selaku wakasek bagian kurikulum sekaligus guru kimia SMAN 2 Banjarmasin beliau mengatakan bahwa pembelajaran dilaksanakan secara full daring dan dikabarkan kepada orang tua peserta didik bahwa pembelajaran dilakukan melalui grup WhatsApp orang tua peserta didik. Peserta didik melakukan absen di aplikasi LMS Ruang Guru sebelum pembelajaran dimulai pukul 07:30 dengan absen foto selfie dan hashtag yang berbeda setiap harinya. Setiap sesi

dimulai dengan guru menyapa siswa, menentukan tujuan, dan menyampaikan materi permasalahan. Dalam pembelajaran daring di era pandemi covid-19 durasi dari waktu pembelajaran dipersingkat untuk memahami kondisi antara peserta didik dan juga pendidik. Para tenaga pendidik dibebaskan untuk memakai berbagai macam media pembelajaran sesuai dengan kebutuhannya, namun kebanyakan memakai LMS Ruang Guru sebagai media dikarenakan aplikasi tersebut kompleks mencakup seluruh proses pembelajaran mulai dari proses pembelajaran, materi, tugas, hingga evaluasi. Tenaga pendidik juga berperan penting baik dalam pembelajaran maupun diluar pembelajaran.

Tabel 3.Aspek Proses

Data yang dikumpulkan dari Aspek Process	
1. Pelaksanaan pembelajaran daring	Pembelajaran dilakukan dengan daring secara penuh.
2. Penggunaan media pembelajaran daring.	Pendidik dibebaskan memilih media pembelajarannya masing-masing sesuai kebutuhannya, lebih banyak pendidik dalam pelaksanaannya menggunakan aplikasi LMS Ruang Guru, namun ada juga beberapa pendidik yang menggunakan media lain
3. Pemberian Tugas	Pemberian tugas harian dilakukan setelah pembelajaran telah memasuki

	sesi akhir pendidik akan memberikan tugas dan dikumpulkan melalui aplikasi LMS Ruang Guru sesuai batas waktu yang telah ditentukan dan penilaian seluruhnya dilakukan di LMS Ruang Guru.
4. Kesiapan Administrasi Guru	Pendidik menyebarkan edaran yang berupa jam pelajaran selama pembelajaran daring kedalam grup whatsapp orang tua peserta didik beserta pengingat agar untuk selalu mengawasi anaknya baik sebelum pembelajaran dimulai atau saat pembelajaran dimulai. Dan penilaian dilakukan dengan melihat hasil dari tugas harian yang diberikan serta adanya ulangan tengah semester dan akhir semester.

4) Product Evaluation

Peneliti menjadikan beberapa aspek yang menjadi tolak ukur keberhasilan yaitu ketercapaian tujuan dari pembelajaran serta pengambilan langkah terhadap hasil belajar peserta didik dalam menerima pembelajaran daring.

Berdasarkan hasil wawancara dari Bapak H. Mukeniansyah, S.Pd., M.I. selaku Kepala Sekolah SMAN 2 Banjarmasin pada beliau mengatakan bahwa program pembelajaran daring yang dilakukan di SMAN 2 Banjarmasin secara umum dikatakan berhasil sebagai indikasinya sekolah telah bekerja sama dengan LMS Ruang Guru sebagai media pembelajaran yang digunakan saat pembelajaran daring dengan hal ini pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. Sekolah juga telah mendapatkan penghargaan dari LPMP Kalimantan Selatan 2021 yang menyatakan bahwa SMAN 2 Banjarmasin merupakan sekolah penyelenggara pembelajaran daring terbaik satu provinsi Kalimantan Selatan.

Selama pelaksanaan pembelajaran secara daring yang telah dilaksanakan, setiap pendidik memiliki laporan pembelajarannya dan setiap minggu para pendidik membuat sebuah jurnal yang berisikan progres pembelajarannya yang kemudian diserahkan kepada wakasek kurikulum. Untuk penilaian yang diberikan akan bertolak ukur pada aspek nilai kehadiran, tugas, keaktifan peserta didik serta ujian yang dilakukan ditengah semester dan akhir semester selama mengikuti pembelajaran daring. Selain itu juga sekolah melakukan home visit atau kunjungan rumah kepada peserta didik yang mengalami banyak kendala selama pembelajaran dan memberikan tindak lanjut jalan keluar untuk mengatasi masalah tersebut.

Data yang dikumpulkan dari aspek produk	
1. Ketercapaian Program Pembelajaran.	Dari segi pembelajaran dinyatakan berhasil karena para pendidik mengajar sesuai dengan waktu jam pelajarannya dengan menggunakan

	LMS Ruang Guru. Dari segi ranah pengetahuan dan keterampilan peserta didik dinyatakan 75% persem berhasil dan untuk pembinaan karakter dikatakan 70% persen. Dengan ini menjadikan SMAN 2 Banjarmasin sebagai penyelenggara pembelajaran daring terbaik seprovinsi Kalimantan Selatan.
2. Pengambilan Keputusan terhadap hasil belajar.	Untuk peserta didik yang mendapatkan hasil akhir dengan nilai rendah tidak sesuai kompetensi maka pendidik akan memberikan kesempatan untuk memperbaiki nilai sesuai dengan keputusan pendidik yang mengampu mata pelajaran tersebut baik berupa tugas tambahan atau ujian ulang. Bagi peserta didik yang mengalami masalah saat pembelajaran wali kelas akan melakukan konsultasi langsung kepada orang tua peserta

	didik untuk bersama-sama menemukan jalan keluarnya. Bagi peserta didik yang berprestasi pada saat pembagian rapot akan diberikan sebuah penghargaan
--	---

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan dalam penelitian ini, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Aspek *Context*, Pembelajaran daring di SMAN 2 Banjarmasin terlaksana akibat dari pandemi Covid-19 yang mengharuskan pembelajaran tetap berjalan tanpa adanya tatap muka secara langsung. Kurikulum yang digunakan selama pembelajaran daring menggunakan kurikulum Pendidikan Darurat dengan menjadikan LMS Ruang Guru menjadi media utama selama pembelajaran daring dan sekolah membebaskan para pendidik menggunakan media apa saja untuk menyesuaikan kebutuhannya.
2. Aspek *Input*, Sarana dan prasarana yang diberikan SMAN 2 Banjarmasin kepada para tenaga pendidik dan peserta didik diberikan sesuai dengan kebutuhan untuk tetap melaksanakan pembelajaran daring. Tenaga pendidik di SMAN 2 Banjarmasin juga memiliki kesiapan penuh dalam melaksanakan pembelajaran daring dengan dibekali pembinaan tentang pelaksanaan pembelajaran secara daring dan juga supervisi yang dilakukan kepala sekolah dan wakilnya untuk dapat menyesuaikan

dengan peserta didik yang memiliki karakteristik berbeda-beda baik itu negatif atau positif yang tidak ditemukan selama pembelajaran tatap muka serta Standar Operasional Procedure (SOP) yang digunakan di SMAN 2 Banjarmasin selama pelaksanaan pembelajaran daring telah menyesuaikan dengan kurikulum yang digunakan dengan melakukan pembelajaran daring secara full selama masa pandemi Covid-19.

3. Aspek *Process*, Dalam prosesnya yang secara penuh melakukan pembelajaran daring, SMAN 2 Banjarmasin lebih banyak menggunakan LMS Ruang Guru sebagai media pembelajaran karena dalam aplikasi tersebut mencakup seluruh aktivitas yang diperlukan selama pembelajaran daring seperti video conference, chatting, diskusi, pengiriman tugas, pemberian materi serta penginputan nilai seluruhnya dilakukan dalam satu aplikasi tersebut.
4. Aspek *Product*, Sebagai hasil akhir dari pelaksanaan pembelajaran daring di SMAN 2 Banjarmasin sekolah memiliki tingkat keberhasilan yang tinggi dalam ranah pengetahuan dan keterampilan sehingga menjadikannya sekolah dengan pelaksana pembelajaran daring terbaik satu provinsi Kalimantan Selatan, namun untuk ranah pembinaan karakter peserta didik sekolah masih kesulitan dalam mengembangkannya.

Saran yang dapat disampaikan peneliti berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan sebagai berikut:

1. Terdapat banyak sekali media pembelajaran yang dapat digunakan pendidik dalam

- pembelajaran daring sehingga tidak hanya menggunakan LMS Ruang Guru saja agar peserta didik terhindar dari rasa malas dan bosan selama mengikuti pembelajaran
2. Untuk meningkatkan kreatifitas guru dalam mengajar secara daring sekolah dapat membuat sebuah program pelatihan terhadap para pendidik untuk mencoba dengan cara mengajar yang baru dan dengan media yang menarik.
 3. Selalu memperhatikan perkembangan dan permasalahan yang terjadi pada pendidik dan peserta didik agar tidak terjadinya penurunan kualitas.
 4. Hendaknya sekolah dapat mengembangkan sebuah program pembinaan karakter peserta didik agar pencapaian sekolah semakin meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Bilfagih, Y., & Qomarudin, M. N. (2015). *Esensi Penyusunan Materi Pembelajaran Daring*. Yogyakarta: Deepublish
- Baber, H. (2021). Social interaction and effectiveness of the online learning – A moderating role of maintaining social distance during the pandemic COVID-19. *Asian Education and Development Studies*. <https://doi.org/10.1108/AEDS-09-2020-0209>
- Fauziyah, N. (2020). Dampak Covid-19 Terhadap Efektivitas Pembelajaran Daring Pendidikan Islam. *Al-Mau'izhoh*, 2(2), 1–11.
- Moleong, 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : Rosda
- Mulyana, Deddy. (2008). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Santyasa, I. W. (2007). Landasan Konseptual Media Pembelajaran. *Prosiding Workshop Media Pembelajaran*. Bali: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Yudiawan, A. (2020). *BELAJAR BERSAMA COVID 19 : Evaluasi Pembelajaran Daring Era Pandemi di Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Negeri , Papua Barat*. 6(1), 10–16.