



**EVALUASI PENGGUNAAN VIDEO MATERI HAJI  
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA KELAS 8  
DI MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 2 KUDUS**

**SKRIPSI**

**Disajikan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan**



Oleh  
Muhammad Yusuf Anis  
1102411047

**JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

**2017**



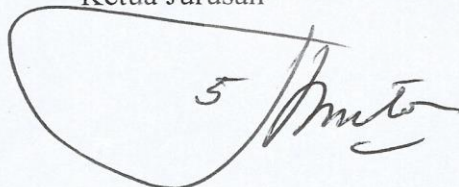
**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Skripsi dengan judul “Evaluasi Media Video Materi Haji Sebagai Media Pembelajaran Pada Kelas 8 Di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Kudus” telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Hari : Jum'at  
Tanggal : 15 - September 2017

Mengetahui,

Ketua Jurusan

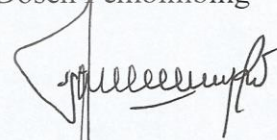
**Drs. Sugeng Purwanto M.Pd.**

NIP. 195610261986011001



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Dosen Pembimbing

**Dra. Istyarini, M.Pd**

NIP. 195911221985032001

## PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan  
Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang

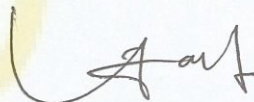
pada hari : Rabu

tanggal : 20 September 2017

Panitia Ujian Skripsi

Ketua,

Sekretaris,

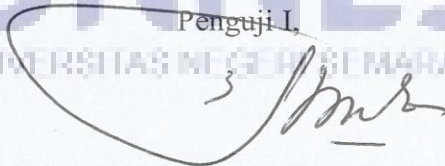
Dra. Sinta Saraswati, M.Pd.,Kons

Dr. Yuli Utanto, S.Pd. M.Si.

NIP. 196006051999032001

NIP. 197907272006041002

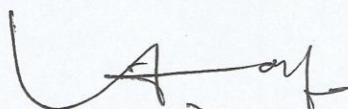
Penguji I,



Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd.

NIP. 195610261986011001

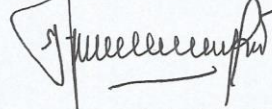
Dosen Penguji II,



Dr. Yuli Utanto, S.Pd. M.Si.

NIP. 197907272006041002

Dosen Penguji III,



Dra. Istyarini, M.Pd.

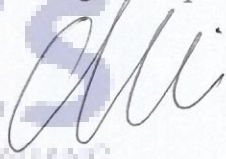
NIP. 1959112219850320001

## PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis dalam Skripsi dengan judul *“Evaluasi Penggunaan Media Video Materi Haji Sebagai Media Pembelajaran Pada Kelas 8 Di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Kudus”* benar-benar hasil karya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat dan temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 20 September 2017

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

  
Muhammad Yusuf Anis  
NIM 110241047

## MOTO DAN PERSEMBAHAN

### Moto:

Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan ( QS. Al Insyirah:6 )

### Persembahan:

- Ibu dan Bapaku tercinta, terimakasih atas kasih sayang, doa, dan kesabaran yang tak terhingga.
- Kakaku Nunung Cahyaningrum, terimakasih atas semangat dan masukan-masukan yang membangun
- Tim elit Adi Priatna, Ahmad Khairul Anwar, Danang Adhi Saputra, Fernando Eklyma, Shenivia P
- Keluarga besar Kost Rembol, Suryati Kost, Beta Kost, Mulyadi Kost
- Teman teman TP'11
- Almamaterku

The logo of Universitas Negeri Semarang (UNNES) is displayed. It features a stylized yellow and white emblem above the text "UNNES" in a bold, blue, sans-serif font. Below "UNNES" is the text "UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG" in a smaller, blue, sans-serif font.

UNNES  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahamat, hidayahNya, kesempatan serta kemudahan, sehingga penulis dapat bekerja keras serta mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul “Evaluasi Media Video Materi Haji Sebagai Media Pembelajaran Pada Kelas 8 Di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Kudus” dengan lancar. Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES dapat terselesaikan

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, dorongan dan bimbingan dari berbagai pihak, oleh karena itu dengan penuh kerendahan hati penulis ucapkan banyak terima kasih kepada yang terhormat:

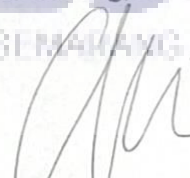
1. Prof. Dr. Fathur Rohman, M. Hum. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan studi S1 di Universitas Negeri Semarang.
2. Prof. Dr Fakhruddin, M.Pd, Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian di TK RA Perwanida I Boyolali dan memberikan pelayanan akademik dan fasilitas pendidikan kepada penulis.
3. Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan kemudahan administrasi dalam penyusunan skripsi.

4. Dra. Istyarini, M.Pd Dosen Wali serta Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, selalu sabar membantu dan mengarahkan serta memberikan masukan terhadap kesempurnaan skripsi ini.
5. Bapak Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd dan Dr. Yuli Utanto, S.Pd. M.Si., sebagai dosen Penguji, yang telah menguji skripsi ini dengan penuh keikhlasan dan ketulusan dalam memberikan pengarahannya dan petunjuk.
6. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan bekal kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
7. Keluarga besar TP'11 tanpa terkecuali atas dukungan, kebersamaannya, dan kekeluargaannya.
8. Fahrul Tri Hidayatullah dan Indra Kurniawan yang selalu memberikan dukungan.

Atas semua doa, bimbingan, motivasi, dukungan dan semangat dari berbagai pihak-pihak diatas semoga menjadi sebuah drama yang akan terus berbuah manfaatnya.

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Semarang, 20 September 2017



Penulis



## ABSTRAK

Yusuf Anis, Muhammad (2016). Evaluasi Media Video Materi Haji Sebagai Media Pembelajaran Pada Kelas 8 Di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Kudus. Dosen Pembimbing: Dra. Istyarini M.Pd.

Kata kunci : Evaluasi, Media Video Materi Haji, Jenjang Pendidikan Sekolah Menengah Pertama.

Penelitian ini tentang evaluasi penggunaan media video materi haji sebagai media pembelajaran pada kelas 8 di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Kudus. Media video yang sering digunakan oleh guru bukanlah media video yang khusus dirancang dan diproduksi untuk sebuah pembelajaran dikelas, namun media tersebut merupakan unduhan dari situs berbagi video gratis yaitu Youtube. Oleh sebab itu tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran perencanaan, proses dan respon penggunaan media video dengan materi haji sebagai media pembelajaran di sekolah. Jenis penelitian ini adalah penelitian evaluasi (*evaluation research*) dengan menggunakan model evaluasi CIPP (*Context, Input, Process, Product*) dan menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VIII MTs Negeri 2 Kudus jumlah populasi 60 siswa. Sumber data utama diambil dengan menggunakan *purposive sampling* yaitu siswa kelas VIII A yang berjumlah 30 siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, kuisioner/angket, interview dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif persentase. Hasil penelitian penggunaan media video materi haji sebagai media pembelajaran menunjukkan hasil sebagai berikut: (1) persentase hasil evaluasi terhadap perencanaan penggunaan media video dengan materi Haji sebagai media pembelajaran dilihat dari evaluasi context diperoleh hasil rata-rata penilaian guru 72% dan penilaian siswa 71% yang termasuk kategori cukup baik dan dalam evaluasi input masuk dalam kategori baik dengan nilai rata-rata dari guru 77% dan siswa 76%. (2) persentase evaluasi proses penggunaan media video dengan materi Haji sebagai media pembelajaran dilihat dari evaluasi proses menunjukkan hasil baik dengan rata-rata penilaian guru 81% dan siswa 81%. (3) persentase evaluasi respon penggunaan media video dengan materi Haji sebagai media pembelajaran dilihat dari evaluasi product menunjukkan hasil rata-rata penilaian guru 88% dan siswa 83% yang termasuk dalam kategori baik. Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan secara keseluruhan penggunaan media video materi haji sebagai media pembelajaran tergolong baik dengan rata-rata persentase penilaian guru 79,50% dan siswa 77,75%. Sebagai bahan perbaikan dalam penggunaan media video materi haji sebagai media pembelajaran selanjutnya, direkomendasikan untuk modifikasi media video dengan menambahkan kelengkapan media video dan menyerahkan pembuatan media video dapat diserahkan pada sebuah tim ahli media yang agar dapat menghasilkan media yang lebih baik secara isi maupun fisik media.

## DAFTAR ISI

SKRIPSI .....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	ii
PENGESAHAN KELULUSAN .....	iii
PERNYATAAN .....	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
PRAKATA .....	vi
ABSTRAK .....	viii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
<b>BAB I    PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1    Latar Belakang .....	1
1.2    Rumusan Masalah .....	6
1.3    Tujuan Penelitian .....	6
1.4    Manfaat Penelitian .....	7
1.5    Penegasan Istilah .....	7
<b>BAB II    LANDASAN TEORI .....</b>	<b>9</b>
2.1    Penelitian Terdahulu .....	9
2.2    Definisi Teknologi Pendidikan .....	11
2.3    Kawasan Teknologi Pendidikan (AECT 2004) .....	12
2.4    Pembelajaran .....	14
2.5    Media Pembelajaran .....	24
2.6    Media Pembelajaran Dalam Teknologi Pendidikan .....	32
2.7    Evaluasi Program .....	34
2.8    Respon Siswa .....	53
2.9    Materi Haji .....	55
2.10    Kerangka Berpkir .....	58

BAB III	METODE PENELITIAN .....	61
3.1	Metode dan Pendekatan Penelitian .....	61
3.2	Variabel Penelitian .....	62
3.3	Populasi dan Sampel .....	63
3.4	Metode Pengumpulan Data .....	64
3.5	Instrumen Penelitian .....	65
3.6	Validitas dan Reabilitas .....	66
3.7	Teknik Analisis Data .....	68
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	70
4.1	Deskripsi Hasil Penelitian .....	70
4.1.1	Hasil Wawancara .....	71
4.1.2	Hasil Observasi .....	74
4.1.3	Hasil Angket .....	78
4.2	Pembahasan .....	88
4.2.1	Perencanaan Penggunaan Media Video dengan Materi Haji Sebagai Media Pembelajaran Ditinjau Dari Mulai Awal Rancangan .....	89
4.2.2	Proses Penggunaan Media Video Dengan Materi Haji Sebagai Media Pembelajaran .....	92
4.2.3	Respon Penggunaan Media Video Dengan Materi Haji Sebagai Media Pembelajaran .....	95
BAB V	SIMPULAN DAN SARAN .....	96
5.1.	Simpulan .....	96
5.2.	Saran .....	97
DAFTAR PUSTAKA	.....	98
LAMPIRAN	.....	100

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1.	Domain Hasil Belajar .....	23
Tabel 3.1.	Kisi-Kisi Instrumen Penelitian .....	65
Tabel 3.2.	Klasifikasi Kategori Tingkatan .....	69
Tabel 4.1.	Hasil Observasi Indikator Metode Pembelajaran .....	74
Tabel 4.2.	Hasil Observasi Indikator Respon Siswa Dalam Pembelajaran .....	75
Tabel 4.3.	Hasil Observasi Indikator Pelaksanaan Penggunaan Media..	76
Tabel 4.4.	Hasil Angket Siswa Evaluasi Konteks .....	78
Tabel 4.5.	Hasil Angket Siswa Evaluasi Input .....	79
Tabel 4.6.	Hasil Angket Siswa Evaluasi Proses .....	80
Tabel 4.7.	Hasil Angket Siswa Evaluasi Product .....	82
Tabel 4.8.	Hasil Angket Guru Evaluasi Konteks .....	84
Tabel 4.9.	Hasil Angket Guru Evaluasi Input .....	85
Tabel 4.10.	Hasil Angket Guru Evaluasi Proses .....	86
Tabel 4.11.	Hasil Angket Guru Evaluasi Product .....	87
Tabel 4.12.	Hasil Rangkuman Penggunaan Media Video Dari Data Guru Dan Siswa .....	89

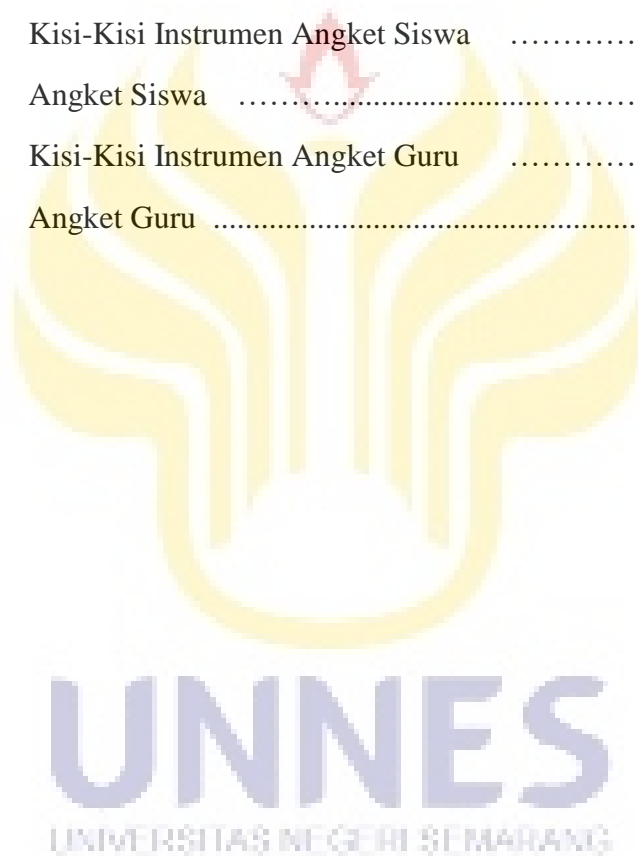
**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1.	Elemen/kawasan Teknologi Pendidikan 2004 .....	13
Gambar 2.2.	Bagan Komponen Proses Pembelajaran .....	16
Gambar 2.3.	Evaluasi model Stake .....	44
Gambar 2.4.	Tahap-tahap evaluasi model CSE-UCLA .....	46
Gambar 2.5.	Alur Berpikir Penelitian .....	60
Gambar 2.6.	Kerangka Berpikir Penelitian .....	60



**DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1	Kisi-Kisi Instrumen penelitian .....	99
Lampiran 2	Kisi-Kisi Instrumen Wawancara .....	100
Lampiran 3	Wawancara Guru .....	101
Lampiran 4	Kisi-Kisi Instrumen Observasi .....	104
Lampiran 5	Ceklist Observasi .....	105
Lampiran 6	Kisi-Kisi Instrumen Angket Siswa .....	107
Lampiran 7	Angket Siswa .....	108
Lampiran 8	Kisi-Kisi Instrumen Angket Guru .....	110
Lampiran 9	Angket Guru .....	111



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan jaman, ilmu pengetahuan dan teknologi juga mengalami perkembangan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dari hari ke hari menjadi semakin canggih, secara langsung maupun tidak langsung memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap beberapa aspek dalam kehidupan manusia. Salah satu aspek kehidupan manusia yang mendapatkan pengaruh dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah aspek pendidikan.

Pendidikan yang dilaksanakan di Indonesia juga mengalami perubahan karena menyesuaikan dengan perkembangan jaman, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pembaharuan pendidikan yang mulai digalakkan beberapa puluh tahun yang lalu menyebabkan timbulnya usaha-usaha pemikiran di berbagai bidang pendidikan antara lain seperti pembaharuan kurikulum, pembaharuan metode mengajar, pembaharuan administrasi pendidikan, pembaharuan media pembelajaran, pembaharuan sistem supervisi dan sebagainya. Adanya pembaharuan ini telah menimbulkan perubahan ukuran baik buruk perihal kegiatan guru, kegiatan siswa, suasana kelas dan sebagainya.

Pendidikan sebagai salah satu instrumen utama dalam sebuah pengembangan sumber daya manusia yang memiliki multi kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Oleh karena itu, penyelenggaraan pendidikan

menghendaki perencanaan dan pelaksanaan yang matang agar hasil yang diharapkan tercapai secara maksimal. Hal ini senada dengan (UUSPN No. 20 Tahun 2003 Pasal 1) pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa (PP No.19, 2005: Bab IV pasal 19 ayat 1).

Setiap proses pembelajaran tentunya memiliki sebuah tujuan tersendiri dan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan tentunya membutuhkan banyak sekali hal-hal pendukung. Salah satunya adalah media pembelajaran sebagai salah satu alat untuk mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran yang telah dicanangkan.

Media pembelajaran sendiri merupakan salah satu komponen utama dalam proses pembelajaran selain, tujuan, materi, metode, dan evaluasi. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa sehingga proses interaksi komunikasi edukasi antara guru (atau pembuat media) dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdayaguna.



Dalam mencapai sebuah pembelajaran yang berkualitas tentu bukan hanya mendasarkan pada teori dan kurikulum saja tetapi juga menyangkut elemen-elemen yang harus diperhatikan di dalamnya. Pertama yang harus kita perhatikan dalam pembelajaran tersebut adalah ketersediaan seorang tenaga pendidik yang mumpuni serta mampu mengkondisikan pembelajaran yang berlangsung dengan baik. Yang kedua tentu saja kesiapan para peserta didik dalam menerima pembelajaran yang disampaikan oleh tenaga pendidik. Dan yang ketiga adalah ketersediaan sarana prasarana untuk menunjang terlaksanakannya proses pembelajaran yang juga bisa digunakan sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran dalam dunia pendidikan memiliki kaitan yang sangat erat, proses pembelajaran tidak akan berjalan lancar tanpa adanya media pembelajaran yang tepat. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pemberi kepada penerima pesan. Menurut AECT, media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Penggunaan media yang tepat mampu menyampaikan informasi maupun pesan yang disampaikan oleh penyampai pesan dapat diterima dengan jelas oleh penerima pesan. Begitu juga ketika media digunakan dalam proses pembelajaran di kelas, informasi yang disampaikan guru sebagai penyampai pesan di kelas dapat diterima dengan jelas oleh siswa sebagai penerima pesan di kelas.

Pemilihan media yang baik, memadai serta sesuai, diharapkan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan menggairahkan. Verbalisme mungkin saja akan muncul ketika pembelajaran tanpa menggunakan media.

Namun, dengan menggunakan media unsur verbalisme dapat dikurangi bahkan dihilangkan. Mengurangi atau menghilangkan unsur verbalisme, maka siswa akan diberikan pengertian dan konsep yang sebenarnya secara realistis dan teliti, serta memberi pengalaman menyeluruh yang pada akhirnya memberi pengertian yang konkret. Oleh sebab itu media yang digunakan harus tepat dan sesuai dengan siswa, materi bahkan lingkungan pembelajaran. Agar pembelajaran berjalan efektif dan efisien sehingga materi yang akan disampaikan dapat diterima dengan maksimal oleh siswa.

Begitu banyak media yang tersedia dewasa ini mulai media yang sudah tersedia atau lebih dikenal dengan media jadi maupun media yang khusus dibuat untuk suatu pembelajaran tertentu atau yang lebih dikenal dengan media rancangan. Salah satu media yang biasa digunakan adalah media video. Media video dimaksudkan di sini adalah video sebagai alat audio visual untuk pelajaran, penerangan, atau penyuluhan. Banyak hal-hal yang dapat dijelaskan melalui video, antara lain tentang proses yang terjadi dalam tubuh kita atau yang terjadi dalam suatu proses tertentu, kejadian-kejadian dalam alam, tata cara melakukan suatu kegiatan, mengajarkan suatu ketrampilan, sejarah kehidupan orang-orang besar dan sebagainya.

Sebuah media video pada umumnya dapat secara efektif menyampaikan materi pada individu ataupun suatu kelompok. Beda dengan media lainnya seperti papan tulis dan sejenisnya media video dapat memperkecil dan memperbesar gambar yang sedang ditampilkan. Video juga dapat menyampaikan gambar

bergerak kepada siswa yang menjadikannya sebuah media yang kaya informasi dan tuntas karena dapat menghadirkan suatu kegiatan secara langsung.

Menurut Daryanto (2013:87) bahwa tingkat retensi (daya serap dan daya ingat) siswa terhadap materi pelajaran dapat meningkat secara signifikan jika proses pemerolehan informasi awalnya lebih besar melalui indra pendengaran dan penglihatan.

Dalam observasi awal peneliti di MTs Negeri 2 Kudus menemukan hal menarik bahwasanya guru sudah menggunakan media video dalam setiap materi pembelajarannya. Dari hal tersebut dapat disimpulkan setidaknya guru merasa nyaman dan puas terhadap media video yang digunakan dan dampaknya terhadap siswa.

Padahal video yang digunakan oleh guru bukanlah media video yang khusus dirancang dan diproduksi untuk sebuah pembelajaran dikelas, karena video yang digunakan oleh guru merupakan unduhan dari situs berbagi video gratis yaitu *Youtube*, selain itu belum adanya peneras suara yang mendukung padahal harus menjangkau setidaknya 30 siswa setiap kelasnya ditambah ruangan kelas yang tidak kedap suara serta banyaknya cahaya yang masuk mengurangi kejelasan sorotan media ke tembok.

Lebih dalam lagi tentunya cukup mengkhawatirkan apabila dalam video disisipi konten konten yang tidak seharusnya dilihat pada tingkatan umur siswa ataupun konten konten yang tidak berkaitan dengan materi yang akan diajarkan tentunya hal ini bisa saja terjadi melihat guru mengambil media jadi dari *Youtube*.

Melihat fakta dan kemungkinan dilapangan peneliti memiliki rasa ingin tahu terhadap jalannya penggunaan media video dikelas oleh guru, sejalan dengan hal tersebut peneliti ingin mengevaluasi pelaksanaan penggunaan video yang sudah digunakan dilihat dari setiap tahapan penggunaan media video, yaitu dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, serta hasil penggunaan dari media video pembelajaran. Oleh karena itu peneliti tertarik menggunakan judul “Evaluasi Penggunaan Media Video Materi Haji Sebagai Media Pembelajaran Pada Kelas 8 Di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Kudus”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan atas latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan penggunaan media video dengan materi Haji sebagai media pembelajaran ditinjau dari mulai awal rancangan?
2. Bagaimana proses penggunaan media video dengan materi Haji sebagai media pembelajaran?
3. Bagaimana respon penggunaan media video dengan materi Haji sebagai media pembelajaran?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat diketahui tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk memperoleh gambaran perencanaan penggunaan media video dengan materi haji sebagai media pembelajaran ditinjau dari mulai awal rancangan.

2. Untuk memperoleh gambaran proses penggunaan media video dengan materi Haji sebagai media pembelajaran.
3. Untuk mengetahui respon penggunaan media video dengan materi haji sebagai media pembelajaran.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

##### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis bagi pengembangan dunia pendidikan khususnya dalam memperkaya media pembelajaran dan metode pembelajaran yang menarik bagi siswa.

##### **1.4.2 Manfaat praktis**

###### **1. Bagi Sekolah**

Dapat dijadikan alternatif evaluasi kinerja guru dan metode pembelajaran untuk menciptakan pembelajaran yang lebih kreatif di sekolah.

###### **2. Bagi Guru**

- Memberikan pertimbangan dan sudut pandang baru kepada guru dalam penentuan keputusan keberlanjutan atau penghentian penggunaan media
- Membantu guru dalam penentuan keputusan penyempurnaan atau perubahan program media
- Menemukan fakta-fakta dukungan dan penolakan terhadap program media

#### **1.5 Penegasan Istilah**

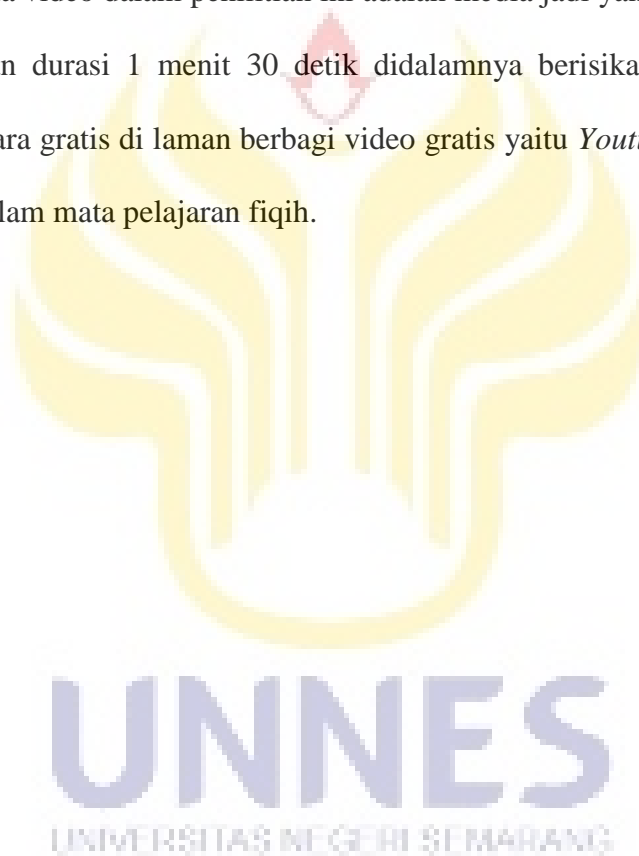
Untuk menghindari salah penafsiran dalam penelitian ini maka perlu diberikan batasan pengertian dan penegasan istilah. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan makna yang jelas dalam memahami judul penelitian.

## 1. Evaluasi

Dalam penelitian ini, proses evaluasi di tujukan pada proses penggunaan sebuah media video yang digunakan guru dalam mata pelajaran fiqih pada materi haji dengan pendekatan evaluasi yang berorientasi keputusan

## 2. Media Video

Media video dalam penelitian ini adalah media jadi yang berbentuk sebuah video dengan durasi 1 menit 30 detik didalamnya berisikan materi haji yang diunduh secara gratis di laman berbagi video gratis yaitu *Youtube* yang digunakan oleh guru dalam mata pelajaran fiqih.



## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Penelitian Terdahulu**

Penelitian terdahulu yang terkait dengan beberapa hasil penelitian dan landasan teori dijadikan bahan acuan Evaluasi Penggunaan Media Video Materi Haji Sebagai Media Pembelajaran Pada Kelas 8 Di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Kudus, hasilnya digunakan dalam penelitian ini.

Penelitian Saraswati (2013) tentang Evaluasi Media Video Pembelajaran “Desaku Bukan Pribadimu” Hasil Produksi Mahasiswa Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya Angkatan 2009 diperoleh hasil 1) kesesuaian media video ditinjau dari daya tarik yaitu Capacity of elicit active dan Perhatian diperoleh persentase sebesar 80% dengan kategori baik, 2) kesesuaian media ditinjau dari materi dengan aspek ketepatan materi, indikator, kompetensi, pokok bahasan dan ruang lingkup diperoleh dari hasil wawancara dengan ahli materi dapat disimpulkan bahwa media video sudah sesuai dengan materi atau kurikulum, 3) kelayakan media video dilihat dari kualitas teknis dari aspek desain, visual, audio, teknik pengambilan gambar juga diperoleh dari wawancara dengan ahli media disimpulkan bahwa video masih terdapat kekurangan diantaranya dari segi kemasan luar seperti background, huruf pemain, dan judul yang kurang menarik.

Penelitian Gunadi (2014) tentang Evaluasi Pembelajaran Aktif Kreatif Efektif Dan Menyenangkan Dengan Model *Context Input Process Product*. Hasil

penelitian menunjukkan: (1) Pada evaluasi konteks, landasan yuridis dan studi kelayakan, sudah memenuhi standar yang ditetapkan undang-undang; (2) Pada evaluasi masukan, pelaksanaan pembelajaran sudah sesuai peraturan pemerintah; (3) Pada evaluasi Proses, kompetensi guru baik, proses pembelajaran baik; (4) Pada evaluasi Produk, nilai hasil belajar baik, tingkat pencapaian perkembangan siswa baik, daya saing siswa ke sekolah lanjutan baik.

Sementara penelitian yang dilakukan oleh Syahril (2014) tentang Evaluasi Model CIPP Pada Implementasi KTSP Pembelajaran Pendidikan Jasmani telah berjalan dengan baik (sistematik, terencana, teratur, dan berkesinambungan), baik pada tahap evaluasi context pada implementasi KTSP sudah berjalan dengan baik, di tinjau dari guru, siswa, fasilitas, peraturan, komite dan masyarakat dalam mendukung terwujudnya pelaksanaan KTSP, khususnya mata pelajaran pendidikan jasmani. Evaluasi input pada Implementasi KTSP, kurikulum KTSP sudah berjalan sesuai aturan yang ada di sekolah. di tinjau dari aspek pelaksanaan, rancangan, dan strategi pembelajaran berdasarkan KTSP. Evaluasi proses pada Implementasi KTSP kendala dalam Pelaksanaan KTSP kurangnya sarana dan prasarana olahraga. Pengembangan dalam proses pembelajaran sudah berjalan dengan baik dengan menciptakan model-model pembelajaran. Evaluasi Product pada Implementasi KTSP sudah berjalan dengan baik, di t tinjau dari hasil belajar dan peningkatan pada prestasi akademik dan olahraga. Di tinjau dari evaluasi kurikulum KTSP dapat di lanjutkan.

Divayana (2015) pada penelitian dengan judul Evaluasi Program Penanggulangan HIV/AIDS Dengan Model CIPP Berbantuan Komputer. Hasil



penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model evaluasi CIPP berbantuan komputer menghasilkan perhitungan yang lebih cepat dan akurat dibandingkan menggunakan cara perhitungan konvensional. Hal itu dibuktikan dengan hasil persentase total efektivitas program penanggulangan HIV/AIDS dengan perhitungan konvensional diperoleh hasil sebesar 91%, sedangkan dengan perhitungan berbantuan komputer diperoleh hasil sebesar 91.60% dengan kategori sangat tinggi.

## **2.2 Definisi Teknologi Pendidikan**

Teknologi pendidikan merupakan konsep yang kompleks. Ia dapat dikaji dari berbagai segi dan kepentingan. Kecuali itu teknologi pendidikan sebagai suatu bidang kajian ilmiah, senantiasa berkembang sesuai dengan perkembangan ilmu dan teknologi yang mendukung dan mempengaruhinya (Miarso, 2009:544).

Definisi teknologi pendidikan berkembang dari tahun ke tahun. Hal ini sesuai dengan disiplin ilmu dalam teknologi pendidikan yang memecahkan dan pemecahan masalah belajar pada manusia sepanjang hayat, dimana saja, kapan saja dengan cara apa saja dan oleh siapa saja mengatasi segala permasalahan dalam pendidikan sehingga dapat tercapai apa yang menjadi tujuan pendidikan (Miarso, 2009:163). Dan secara lebih ringkas definisi AECT 1994, menyatakan bahwa teknologi pembelajaran adalah teori dan praktek dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan serta evaluasi proses dan sumber untuk belajar.

Teknologi Pendidikan merupakan suatu bidang kajian khusus (spesialisasi) ilmu pendidikan dengan objek formal “belajar” pada manusia secara pribadi atau

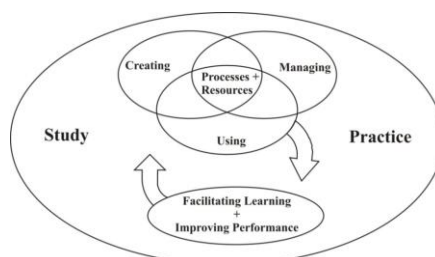
yang tergabung dalam suatu organisasi. Bidang kajian ini pada mulanya digarap dengan mensintesis berbagai teori dan konsep dari berbagai disiplin ilmu ke dalam suatu usaha terpadu, atau disebut dengan pendekatan isomeristik, yaitu penggabungan berbagai sumber yang berkaitan dalam satu kesatuan yang lebih bermakna. Perkembangan bidang kajian ini selanjutnya mensyaratkan pendekatan tambahan, yaitu sistematis dan sistemik. Sistematis artinya dilakukan secara runtut (teratur dengan langkah tertentu), sedangkan sistemik artinya menyeluruh atau disebut pula holistik atau komprehensif (Miarso, 2009:199).

Berdasarkan definisi teknologi pendidikan diatas dapat disimpulkan bahwa teknologi pendidikan merupakan bidang ilmu kajian yang membantu jalannya pembelajaran, mengingat bahwa teknologi pendidikan merupakan suatu proses yang kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari jalan pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi dan mengelola pemecahan masalah yang menyangkut semua aspek belajar manusia.

### **2.3 Kawasan Teknologi Pendidikan (AECT 2004)**

Definisi teknologi pendidikan oleh AECT 2004 (*The Association for Educational Communication and Technology*) menyatakan bahwa “*Educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources*”.

Definisi ini mengandung beberapa elemen kunci seperti pada bagan seperti di bawah ini:



**Gambar 2.1. Elemen/kawasan Teknologi Pendidikan 2004**  
(Molenda dan Alan, 2008:5)

Studi, merupakan pemahaman teoritis, sebagaimana dalam praktek teknologi pendidikan memerlukan konstruksi dan perbaikan pengetahuan yang berkelanjutan melalui penelitian dan refleksi praktek, yang tercakup dalam istilah studi. Dalam hal ini, studi diartikan sebagai pengumpulan informasi dan analisis diluar konsepsi penelitian tradisional, termasuk didalamnya penelitian kuantitatif dan kualitatif serta berbagai macam bentuk disiplin penelitian seperti pengungkapan teori, analisis filosofis, penyelidikan historis, proyek perkembangan, analisis kesalahan, analisis sistem dan evaluasi. Penelitian telah menjadi generator ide-ide baru serta merupakan sebuah proses evaluatif untuk membantu memperbaiki praktik. Penelitian dapat dilaksanakan dengan berdasarkan pada berbagai gagasan metodologi maupun perbandingan teori. Penelitian dalam teknologi pendidikan telah berkembang dari usaha penyelidikan untuk membuktikan bahwa media dan teknologi merupakan perangkat efektif untuk pengajaran, penyelidikan dilakukan untuk memeriksa aplikasi yang sesuai digunakan baik dalam proses maupun teknologi untuk meningkatkan pembelajaran.

Elemen yang kedua yaitu etika praktek, mengacu kepada standar etika praktis sebagaimana didefinisikan oleh AECT secara aktif mendefinisikan

bahasan standar etis dan menyajikan contoh kasus didalamnya untuk didiskusikan dan dipahami serta penerapan urusan etis dalam praktik. Perhatian terbaru dalam masyarakat dalam hal penggunaan media secara etis berkenaan dengan properti intelektual telah disampaikan oleh komite AECT dalam bidang teknologi pendidikan. Etika praktik sesuatu yang esensial untuk kesuksesan profesional dimana tanpa adanya perhatian terhadap etika, sukses tidak akan tercapai.

Elemen yang ketiga yaitu fasilitasi. Pergeseran paradigma ke arah kepemilikan dan tanggung jawab pembelajar yang lebih besar telah merubah peran teknologi dari pengontrol menjadi pemfasilitasi. Fasilitasi mencakup pula desain lingkungan, pengorganisasian sumber, dan penyediaan peralatan. Kegiatan belajar dapat dilaksanakan secara tatap muka maupun lingkungan virtual seperti pembelajaran jarak jauh.

Pembelajaran merupakan elemen yang ke empat, dimana pengertian pembelajaran saat ini sudah berubah dari beberapa puluh tahun yang lalu. Terdapat kesadaran yang memuncak mengenai perbedaan antara penyimpanan informasi yang umum dalam tujuan pengujian dan pemerolehan pengetahuan, ketrampilan, dan sikap yang dimunculkan diluar lingkup kelas.

Elemen yang kelima peningkatan. Peningkatan berkenaan dengan perbaikan produk, yang menyebabkan pembelajaran lebih efektif, perubahan dalam kapabilitas, yang membawa dampak pada aplikasi dunia nyata,

Kinerja menjadi elemen yang keenam. Kinerja berkenaan dengan kesanggupan pembelajar untuk menggunakan dan mengaplikasikan kemampuan yang baru didapatkannya.

## **2.4 Pembelajaran**

### **2.4.1 Pengertian Pembelajaran**

Menurut Miarso (2009:528) memaknai istilah pembelajaran sebagai usaha mengelola lingkungan dengan sengaja agar seseorang membentuk diri secara positif dalam kondisi lingkungan tertentu. Rusman (2013:134) mendefinisikan pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara guru dengan siswa, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran.

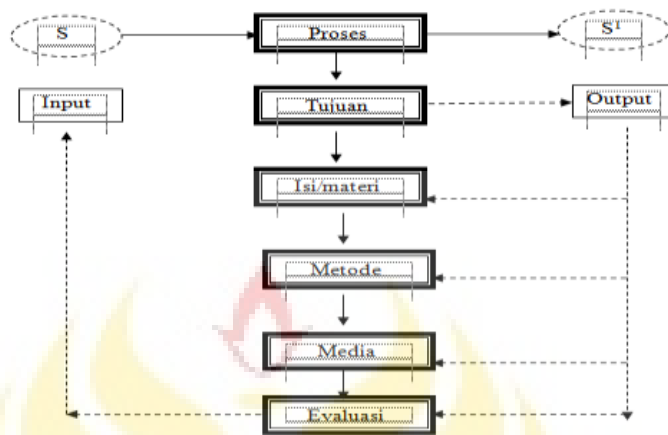
Gagne dalam A. Pribadi (2010:9) mendefinisikan istilah pembelajaran sebagai *“a set of event embedded in purposeful activities that facilitate learning”*. Pembelajaran merupakan serangkaian aktivitas yang sengaja diciptakan dengan maksud untuk memudahkan terjadinya proses belajar.

Berdasarkan definisi di atas, penulis menyimpulkan bahwa pembelajaran merupakan bagian dari pendidikan yang didalamnya terdapat aktivitas belajar sebagai kepentingan pembelajar dengan adanya interaksi antara pendidik dan peserta didik. Dimana untuk mewujudkan pembelajaran diperlukan proses pembelajaran.

Sebagaimana ditegaskan oleh Sanjaya (2006:13) bahwa proses pembelajaran merupakan suatu sistem. Hal ini terjadi karena pembelajaran adalah kegiatan yang bertujuan untuk membelajarkan siswa sehingga rangkaian kegiatan dalam pembelajaran dijabarkan secara tersistematis dengan adanya kesinambungan antar komponen.

### **2.4.2 Komponen-Komponen Sistem Pembelajaran**

Komponen-komponen dalam proses pembelajaran (Sanjaya, 2006:59) dapat digambarkan dalam bagan berikut:



**Gambar 2.2. Bagan Komponen Proses Pembelajaran**

Bagan di atas menunjukkan bahwa komponen-komponen dalam proses pembelajaran memiliki keterkaitan yang erat dimana antar komponen saling mempengaruhi komponen lainnya. Adapun penjabaran dari setiap komponen proses pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

### 1. Tujuan

Tujuan merupakan bagian terpenting dalam sistem pembelajaran. Tujuan menjadi landasan pokok dalam menentukan kompetensi yang diharapkan baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Dalam proses belajar, tujuan pembelajaran merupakan kemampuan (kompetensi) atau keterampilan yang diharapkan dapat dimiliki oleh siswa setelah mereka melakukan proses pembelajaran tertentu. Adapun tujuan yang diharapkan dapat dicapai dalam sejumlah kompetensi yang tergambar baik dalam kompetensi dasar maupun standar kompetensi.

### 2. Isi/Materi

Materi pelajaran merupakan inti dari proses pembelajaran. Di dalam materi termuat isi dari pembelajaran yang disesuaikan dengan tujuan yang diharapkan. Adapun materi pelajaran biasanya tergambar dalam buku teks sehingga sering terjadi proses pembelajaran berupa penyampaian materi yang ada dalam buku. Namun demikian, buku teks bukanlah menjadi satu-satunya materi pelajaran. Berbagai sumber belajar lain, seperti: majalah, internet, komputer, program edukasi, dan lain-lain dapat pula dijadikan sebagai bahan untuk materi pelajaran.

### 3. Metode atau strategi

Metode atau strategi merupakan langkah-langkah yang dipahami oleh guru untuk dapat melaksanakan proses pembelajaran agar berjalan secara optimal. Keberhasilan pencapaian tujuan sangat ditentukan oleh metode atau strategi pembelajaran. Oleh karena itu, seorang guru harus mampu memahami secara baik peran dan fungsi metode atau strategi pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran.

### 4. Media

Media sebagai alat dan sumber belajar memiliki peran yang tidak kalah pentingnya dengan komponen lainnya. Melalui media, guru dapat menggunakan berbagai sumber belajar yang cocok dan mendukung pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Dengan adanya media sebagai sumber belajar diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Media pembelajaran dapat berbentuk media cetak, media audio, media audio-visual, komputerisasi, dan media terpadu. Penggunaan media dalam

pembelajaran disesuaikan dengan tujuan, karakteristik, dan sarana-prasarana yang mendukung berlangsungnya proses pembelajaran.

## 5. Evaluasi

Evaluasi dimaksudkan untuk mengukur tingkat keberhasilan dalam proses pembelajaran dan sebagai umpan balik guru atas kinerjanya dalam pengelolaan pembelajaran. Seorang guru mampu mengetahui kekurangan dalam pemanfaatan berbagai komponen pembelajaran melalui evaluasi.

Adapun evaluasi untuk mengetahui hasil belajar siswa dapat dilakukan melalui tes maupun nontes. Evaluasi bentuk tes dapat berupa tes objektif dan esai. Sedangkan nontes dapat berupa wawancara, observasi, umpan balik, dan sebagainya. Penentuan penggunaan jenis evaluasi disesuaikan dengan kebutuhan, karakteristik, dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

### 2.4.3 Faktor-Faktor yang Berpengaruh Terhadap Sistem Pembelajaran

Sanjaya (2006:52) menegaskan ada beberapa faktor yang mempengaruhi kegiatan proses sistem pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

#### 2.4.3.1 Faktor Guru

Guru memiliki peran yang cukup signifikan dalam proses pembelajaran. Peran guru bukan hanya sebagai model atau teladan bagi siswa yang diajarnya melainkan juga sebagai pengelola pembelajaran (*manajer of learning*). Oleh karena itu, guru yang berpengalaman tentu akan memiliki strategi atau taktik tertentu dalam memberikan pembelajaran.

Dunkin (1974) dalam Sanjaya (2006:53) menyatakan ada sejumlah aspek yang mempengaruhi kualitas proses pembelajaran dilihat dari guru, yaitu:



1. *teacher formative experiences*, meliputi jenis kelamin serta usia pengalaman hidup guru yang menjadi latar belakang sosial mereka;
2. *teacher training experience*, meliputi pengalaman-pengalaman yang berhubungan dengan aktivitas dan latar belakang guru;
3. *teacher properties*, merupakan segala sesuatu yang berhubungan dengan sifat yang dimiliki guru.

Beberapa aspek di atas memberikan gambaran bahwa pengalaman dan kemampuan guru dalam mengajar mempengaruhi kualitas dan keefektifan proses pembelajaran.

#### **2.4.3.2 Faktor Siswa**

Siswa merupakan organisme unik yang berkembang sesuai dengan tahap perkembangannya. Sebagai individu yang unik, tentu siswa memiliki karakteristik yang berbeda-beda antar individu. Seperti halnya guru, ada beberapa faktor yang mempengaruhi proses belajar dilihat dari aspek siswa, meliputi aspek latar belakang siswa dan faktor sifat yang dimiliki siswa.

#### **2.4.3.3 Faktor Sarana dan Prasarana**

Sarana merupakan segala sesuatu yang mendukung secara langsung terhadap kelancaran proses pembelajaran sedangkan prasarana adalah segala sesuatu yang secara tidak langsung dapat mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Adapun kelengkapan sarana dan prasarana akan mempengaruhi proses pembelajaran. Pada suatu lembaga atau instansi yang memiliki sarana dan prasarana yang memadai, tentu pelaksanaan proses pembelajaran dapat berjalan dengan lebih optimal.

#### **2.4.3.4 Faktor Lingkungan**

Faktor lingkungan yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran, yaitu:

1. Faktor organisasi kelas yang didalamnya meliputi jumlah siswa dalam satu kelas. Faktor ini dapat mempengaruhi proses pembelajaran dimana organisasi kelas yang terlalu besar akan memungkinkan kurang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran;
2. Faktor iklim sosial-psikologis ditunjukkan melalui hubungan antara orang yang terlibat dalam lingkungan sekolah.

#### **2.4.4 Ruang Lingkup Pembelajaran dalam Standar Proses Pendidikan**

Berdasarkan Permendiknas No. 41 tahun 2007 tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah menegaskan bahwa standar proses pendidikan, meliputi: perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, penilaian hasil belajar, dan pengawasan proses pembelajaran untuk terlaksananya proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

##### **2.4.4.1 Perencanaan Proses Pembelajaran**

Perencanaan proses pembelajaran, meliputi silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Berikut ini adalah deskripsi detail mengenai silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

##### **1. Silabus**

Silabus sebagai acuan pengembangan RPP memuat identitas mata pelajaran atau tema pelajaran, Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator pencapaian kompetensi, penilaian, alokasi waktu, dan sumber belajar. Silabus

dikembangkan oleh satuan pendidikan berdasarkan Standar Isi (SI) dan Standar Kompetensi Lulusan (SKL), serta panduan penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).

## 2. Rencana Proses Pembelajaran (RPP)

RPP dijabarkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan belajar peserta didik dalam upaya mencapai Kompetensi Dasar (KD). Komponen yang termuat dalam RPP, antara lain:

- a. Identitas mata pelajaran, meliputi: satuan pendidikan, kelas, semester, program keahlian, mata pelajaran atau tema pelajaran, jumlah pertemuan;
- b. Standar kompetensi merupakan kualifikasi kemampuan minimal yang menggambarkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan serta diharapkan dicapai pada setiap kelas dan/atau semester pada suatu mata pelajaran;
- c. Kompetensi dasar berupa sejumlah kemampuan yang harus dikuasai peserta didik dalam mata pelajaran tertentu sebagai rujukan penyusunan indikator kompetensi dalam suatu pelajaran;
- d. Indikator pencapaian kompetensi berupa perilaku yang dapat diukur dan/atau diobservasi untuk menunjukkan ketercapaian kompetensi dasar tertentu yang menjadi acuan penilaian mata pelajaran
- e. Tujuan pembelajaran menggambarkan proses dan hasil belajar yang diharapkan dicapai oleh peserta didik sesuai dengan kompetensi dasar;

- f. Materi ajar memuat fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang relevan, dan ditulis dalam bentuk butir-butir sesuai dengan rumusan indikator pencapaian kompetensi;
- g. Alokasi waktu ditentukan sesuai dengan keperluan untuk pencapaian KD dan beban belajar;
- h. Metode pembelajaran, pemilihan metode pembelajaran disesuaikan dengan situasi dan kondisi peserta didik, serta karakteristik dari setiap indikator dan kompetensi yang hendak dicapai pada setiap mata pelajaran;
- i. Kegiatan pembelajaran yang mencakup kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup;
- j. Penilaian hasil belajar disesuaikan dengan indikator pencapaian kompetensi dan mengacu kepada Standar Penilaian;
- k. Sumber belajar didasarkan pada standar kompetensi dan kompetensi dasar, serta materi ajar, kegiatan pembelajaran, dan indikator pencapaian kompetensi.

#### **2.4.4.2 Penilaian Hasil Belajar**

Hasil belajar didefinisikan sebagai perwujudan kemampuan akibat perubahan perilaku yang dilakukan oleh usaha pendidikan (Purwanto, 2011:49).

Hasil belajar atau perubahan perilaku menimbulkan kemampuan dapat berupa hasil utama pengajaran (*instructional effect*) maupun hasil sampingan pengiring (*nurturant effect*). Rifai'I dan Anni (2009:85) mendefinisikan hasil belajar sebagai perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar.

Berdasarkan definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar sebagai kemampuan dan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah dilaksanakan kegiatan pembelajaran. Faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil pembelajaran menurut Rifai'I dan Anni (2009:85) adalah sebagai berikut:

1. kondisi internal, mencakup kesehatan organ tubuh, kondisi psikis (seperti: kemampuan intelektual dan emosional), dan kondisi sosial (seperti: kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan);
2. kondisi eksternal, seperti variasi dan tingkat kesulitan materi belajar (stimulus) yang dipelajari (direspon), tempat belajar, iklim, suasana lingkungan, dan budaya belajar masyarakat.

Sementara itu, Purwanto (2011:49) menggambarkan domain hasil belajar pada tabel 2.1 berikut:

**Tabel 2.1. Domain Hasil Belajar**

INPUT	PROSES	OUTPUT
Siswa: 1. Kognitif 2. Afektif 3. Psikomotorik	Proses belajar-mengajar	Siswa: 1. Kognitif 2. Afektif 3. Psikomotorik
Potensi perilaku yang dapat diubah	Usaha mengubah perilaku	Perilaku yang telah berubah: efek pengajaran & efek pengiring

Taksonomi hasil belajar adalah sebagai berikut:

1. Taksonomi hasil belajar kognitif menurut Bloom dalam Purwanto (2011:50), meliputi: hafalan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), sintesis (C5), dan evaluasi (C6);

2. Taksonomi hasil belajar afektif menurut Krathwohl dalam Purwanto (2011:51), meliputi: penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi, dan internalisasi;
3. Taksonomi hasil belajar psikomotorik menurut Simpson dalam Purwanto (2011:53), meliputi: persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, dan kreativitas.

Adapun keberhasilan pengajaran dari segi hasil mempunyai asumsi dasar bahwa proses pengajaran yang optimal memungkinkan hasil belajar yang optimal pula. Makin besar usaha untuk menciptakan kondisi proses pengajaran, makin tinggi pula hasil atau produk dari pengajaran itu (Sudjana, 2009:37).

Berdasarkan penjelasan di atas, diketahui tentang faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil pembelajaran serta taksonomi hasil belajar. Oleh karena itu, pendidik seharusnya memperhatikan kemampuan internal peserta didik dan situasi stimulus yang berada di luar peserta didik untuk mencapai keberhasilan belajar.

## 2.5 Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Banyak batasan yang diberikan orang tentang media. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi.

Gagne (1970) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu

Briggs (1970) berpendapat bahwa media adalah alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Buku, film, kaset, film bingkai adalah contoh-contohnya (Sadiman, 2010:6).

Asosiasi Pendidikan Nasional memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca. Apapun batasan yang diberikan, ada persamaan di antara batasan tersebut yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. (Sadiman, 2010:7)

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. (Sukiman, 2013:29). Pesan atau informasi yang disampaikan melalui media dalam bentuk isi atau materi pengajaran itu harus dapat diterima oleh penerima pesan dengan menggunakan salah satu gabungan beberapa alat indera mereka. (Sadiman, 2010:6).

Menurut Miarso (2009:458), media pembelajaran dapat diartikan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali.

Pada awal sejarah pembelajaran, media hanya alat bantu yang digunakan oleh seorang guru untuk menerangkan pelajaran. Alat bantu yang mula-mula digunakan adalah alat bantu visual kepada siswa untuk mendorong motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah konsep abstrak dan mempertinggi daya serap atau *retensi* belajar. Kemudian berkembangnya teknologi, khususnya teknologi audio pada pertengahan abad ke-20 lahirlah alat bantu audio visual yang terutama menggunakan pengalaman yang kongkrit untuk menghindari verbalisme.

Ada beberapa faktor yang menjadi pertimbangan dalam memilih media antara lain : (1) ketepatan dengan tujuan pembelajaran artinya media dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan, (2) dukungan terhadap bahan pembelajaran artinya bahan pembelajaran sifatnya prinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar mudah dipahami siswa, (3) kemudahan memperoleh media, artinya media mudah diperoleh, (4) ketrampilan dalam menggunakan, (5) tersedia waktu untuk menggunakannya, (6) sesuai dengan taraf berfikir siswa (Purnawati, 2010).

Menurut Koesnandar (2006), sejumlah pertimbangan dalam memilih media pembelajaran yang tepat adalah (1) media yang diperlukan mudah dipakai, (2) jumlah biaya yang dibutuhkan, (3) teknologi yang ada mudah digunakan, (4) terdapat interaksi media dengan pengguna, (5) tersedianya fasilitas, (6) media yang dipilih merupakan media yang *up to date*.

Menurut Sudjana dan Rivai (2009) dalam memilih media hendaknya mengacu pada kriteria seperti ketepatannya dengan tujuan pengajaran, dukungan terhadap isi bahan pelajaran, kemudahan memperoleh media, ketrampilan guru



dalam menggunakannya, tersedia waktu untuk menggunakannya, sesuai dengan taraf berfikir siswa

Media pembelajaran merupakan komponen pembelajaran yang meliputi bahan dan peralatan. Dengan masuknya berbagai pengaruh ke dalam dunia pendidikan (misalnya teori/konsep baru dan teknologi), media pembelajaran terus mengalami perkembangan dan tampil dalam berbagai jenis dan format, dengan masing-masing ciri dan kemampuannya sendiri.

Usaha-usaha kearah taksonomi media tersebut telah dilakukan oleh beberapa ahli. Bretz, mengklasifikasikan media berdasarkan unsur pokoknya yaitu suara, visual (berupa gambar, garis dan simbol), dan gerak. Disamping itu, Bretz membedakan antara media siar (*telecommunication*) dan media rekam (*recording*). Dengan demikian, media menurut taksonomi Bretz dikelompokkan menjadi delapan kategori : a) media audio visual gerak, b) media audio visual diam, c) media audio semi gerak, d) media visual gerak, e) media visual gerak, f) media semi gerak, g) media audio, dan h) media cetak.

Pengelompokan menurut tingkat kerumitan perangkat media, khususnya media audio-visual, dilakukan oleh C.J Duncan, dengan menyusun suatu hierarki. Dari hierarki yang digambarkan oleh Duncan dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa semakin tinggi tingkat hierarki suatu media, semakin rendah satuan biayanya dan semakin khusus sifat penggunaannya . namun demikian, kemudahan dan keluwesan penggunaannya semakin bertambah.

Begitu juga sebaliknya, jika suatu media berada pada hierarki paling rendah. Schramm juga melakukan pengelompokan media berdasarkan tingkat

kerumitan dan besarnya biaya (Sadiman, 2010:27). Dalam hal ini, menurut Schramm ada dua kelompok media yaitu *big media* (rumit dan mahal) dan *little media* (sederhana dan murah).

Lebih jauh lagi ahli ini menyebutkan ada media massal, media kelompok, dan media individu, yang didasarkan atas daya liput media. Dari sinilah kemudian timbul usaha-usaha untuk melakukan klasifikasi atau pengelompokan media, yang mengarah kepada pembuatan taksonomi media pembelajaran.

Beberapa ahli yang lain seperti Gagne, Briggs, Edling dan Allen (Sadiman, 2010:27) membuat taksonomi media dengan pertimbangan yang lebih berfokus pada proses dan interaksi dalam belajar, ketimbang sifat medianya sendiri. Gagne misalnya, mengelompokkan media berdasarkan tingkat hierarki belajar yang dikembangkannya. Menurutnya, ada tujuh macam kelompok media seperti : benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam , gambar gerak, film bersuara, dan mesin belajar.

Briggs mengklasifikasikan media menjadi tiga belas jenis berdasarkan kesesuaian rangsangan yang ditimbulkan media dengan karakteristik siswa. Ketiga belas jenis media tersebut adalah : objek/benda nyata, model, suara langsung, rekaman audio, media cetak, pembelajaran terprogram, papan tulis, media transparansi, film bingkai, film (16 mm), film rangkai, televisi, dan gambar (grafis).

Sejalan dengan perkembangan teknologi, maka media pembelajaran pun mengalami perkembangan melalui pemanfaatan teknologi itu sendiri. Berdasarkan perkembangan teknologi tersebut, Arsyad (2007) mengklasifikasikan media atas

empat kelompok : 1) media hasil teknologi cetak, 2) media hasil teknologi audio-visual, 3) media hasil teknologi berbasis komputer, dan 4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Seels dan Glasgow dalam Arsyad (2007) membagi media kedalam dua kelompok besar, yaitu : media tradisional dan media teknologi mutakhir. Pilihan media tradisional berupa media visual diam tak diproyeksikan dan yang diproyeksikan, audio, penyajian multimedia, visual dinamis yang diproyeksikan, media cetak, permainan dan media realita. Adapun pilihan media teknologi mutakhir berupa media berbasis telekomunikasi (misal *teleconference*) dan media berbasis *mikroprosesor* (misal permainan komputer dan hypermedia)

Berdasarkan beberapa pengelompokan media yang dikemukakan di atas, tampaknya hingga saat ini belum terdapat suatu kesepakatan tentang klasifikasi (sistem taksonomi) media yang baku. Dengan kata lain, belum ada taksonomi media yang berlaku umum dan mencakup segala aspeknya, terutama untuk suatu sistem instruksional (pembelajaran) atau memang tidak akan pernah ada suatu sistem klasifikasi atau pengelompokan yang sah dan berlaku umum.

Meskipun demikian, apa pun dan bagaimanapun cara yang ditempuh dalam mengklasifikasikan media, semuanya itu memberikan informasi tentang spesifikasi media yang sangat perlu kita ketahui. Pengelompokan media yang sudah ada pada saat ini dapat memperjelas perbedaan tujuan penggunaan, fungsi dan kemampuannya, sehingga bisa dijadikan pedoman dalam memilih media yang sesuai untuk suatu pembelajaran tertentu.

## **2.6 Media Pembelajaran Dalam Teknologi Pendidikan**

Teknologi Pendidikan dikembangkan adalah untuk memecahkan persoalan belajar manusia atau dengan kata lain mengupayakan agar manusia (peserta didik) dapat belajar dengan mudah dan mencapai hasil secara optimal. Pemecahan masalah belajar tersebut terjelma dalam bentuk semua sumber belajar atau sering dikenal dengan komponen pendidikan yang meliputi: pesan, orang/manuisa, bahan, peralatan, teknik, dan latar/lingkungan. Pemecahan masalah tersebut ditempuh melalui proses analisis masalah, penentuan cara pemecahan, pelaksanaan, dan evaluasi yang tercemin dalam fungsi pengembangan media dalam bentuk riset, teori, desain, produksi, evaluasi, seleksi, logistik dan penyebarluasan/pemanfaatan.

Secara jelas tahap-tahap diatas merupakan upaya peningkatan kualitas (*improving performance*) yang tertulis juga dalam pengertian kawasan teknologi pendidikan

#### **2.4.1 Media Video**

Menurut Daryanto (2013:84) film tidak di buat tanpa ada acuan pokoknya, yaitu naskah. Sebuah naskah film yang lengkap harus memuat semua informasi audio dan video yang mentransformasikan kata-kata tertulis menjadi bunyi dan gambar elektronik. Informasi tersebut penting supaya semua tim yang terlibat dalam pembuatan atau produksi film tersebut dapat bekerja dengan acuan yang jelas sehingga menghasilkan produk yang benar-benar di kehendaki. Dengan informasi yang jelas dan lengkap, setiap anggota tim tahu apa yang harus di lakukan.

Video merupakan suatu *medium* yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran masal, individual, maupun berkelompok. Pada pembelajaran yang bersifat masal, manfaat kaset video sangat nyata.

Video juga merupakan bahan ajar noncetak yang kaya informasi dan tuntas karena dapat sampai ke hadapan siswa secara langsung. Di samping itu, video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran. Hal ini karena karakteristik teknologi video yang dapat menyampaikan gambar bergerak kepada siswa, di samping suara yang menyertainya.

Media video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Program video dapat dimanfaatkan dalam program pembelajaran karena dapat memberikan pengalaman yang tidak terduga kepada siswa.

Kemajuan teknologi video juga telah memungkinkan format sajian video dapat bermacam-macam, mulai dari kaset, CD, dan DVD. Oleh karena itulah, suatu materi yang di rekam dalam bentuk video banyak digunakan, baik dalam bentuk proses pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran jarak jauh tanpa kehadiran guru. Karena kemampuan itulah, media seperti ini banyak digunakan dalam proses pembelajaran.

Terlepas dari segala keuntungan-keuntungan tersebut, video juga mempunyai kelemahan-kelemahan sebagai berikut: (1) *Fine details* yaitu video jika ditayangkan dalam televisi tidak akan dapat menampilkan obyek sampai yang terkecil dengan sempurna. Jadi, dalam menulis naskah sebaiknya tidak

menggunakan visualisasi yang terlalu mendetail; (2) *Size information* yaitu : video tidak dapat menampilkan obyek dengan ukuran sebenarnya. Oleh karena itu, obyek ditampilkan dengan disertai objek yang lain sebagai pembandingnya; (3) *Third dimention* yaitu gambar yang diproyeksikan oleh video berbentuk dua dimensi. Sehingga untuk terlihat seperti tiga dimensi diatasi dengan tata cara pengambilan gambarnya; (4) *Opposition* yaitu pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan audien dalam menafsirkan gambar yang di lihatnya. Oleh karena itu, dalam naskah harus tercantum jelas apa yang akan disampaiakannya; (5) *Setting* yaitu penataan gambar pada video yang tidak tepat juga akan membingungkan audien; (6) *Material pendukung* yaitu video membutuhkan alat proyeksi untuk menampilkan gambar yang ada di dalamnya; (7) *Budget* yaitu pembuatannya juga membutuhkan biaya yang mahal.

Media pembelajaran visual lebih sering digunakan karena menurut beberapa pendapat media ini dapat menyampaikan pesan dengan lebih menarik, efisien (cepat dan nyata), dan efektif.

Langkah dalam pembuatan naskah video agar tercapai tujuan yang maksimal adalah mendapatkan gagasan suatu naskah yang di dalamnya terdapat ide (pokok pikiran yang menjadi dasar dalam langkah selanjutnya). Ide juga memerlukan visualisasi (keterampilan memvisualkan pokok-pokoknya). Dalam memvisualisasikannya dalam tiga tahap, yaitu: (1) simbol gambar, diberikan bentuk tiga dimensi; (2) simbol grafis, menggambarkan benda dengan hal yang di inginkan peneliti; (3) simbol verbal, memberikan diskripsi bagi benda nyatanya.

#### **2.4.2 Dasar Pembuatan Kriteria Media Video**

Istilah kriteria biasa kita kenal juga dengan kata tolak ukur ataupun standar. Dari penggunaan kata-kata tersebut kita bisa memahami bahwa kriteria, tolak ukur maupun standar merupakan sesuatu yang di gunakan sebagai suatu patokan atau batas yang harus dicapai untuk sesuatu yang diukur.

Ada tujuh sumber pengambilan kriteria menurut Arikunto dan Jabar (2008: 33-34) yakni :

1. Peraturan atau ketentuan yang sudah dikeluarkan berkenaan dengan hal yang bersangkutan
2. Pedoman atau petunjuk pelaksanaan
3. Apabila tidak ada seperti yang disebutkan nomor 1 dan 2 maka sumber kriteria menggunakan konsep atau teori-teori yang terdapat dalam buku ilmiah
4. Jika nomor 1,2 dan 3 tidak ada maka dipergunakanlah hasil penelitian yang sudah dipublikasikan atau diseminarkan jika ada, yang sudah disajikan kepada orang banyak sebagai sumber kriteria
5. Apabila tidak menemukan acuan yang tertulis dan mantap, dapat meminta bantuan kepada orang yang dipandang mempunyai kelebihan dalam bidang yang sedang dievaluasi sehingga terjadi langkah yang disebut *expert judgment*
6. Namun apabila susah ditemukan seorang ahli dibidang yang akan dievaluasi maka dipergunakanlah kesepakatan kelompok atau tim yang anggotanya memeiliki wawasan tentang objek yang akan dievaluasi
7. Dan yang terakhir adalah secara terpaksa menggunakan pemikiran sendiri karena kendala-kendala yang tidak memungkinkan untuk menemukan sumber-sumber kriteria dari nomor 1 sampai 6.

## 2.7 Evaluasi Program

Dalam sejarah perkembangannya, bidang evaluasi tidak dapat dilepaskan dari tes dan pengukuran. Suatu kenyataan yang tak dapat dibantah bahwa pada awal perkembangannya kebanyakan para pelopor evaluasi adalah mereka yang terdidik dan ahli di bidang tes dan pengukuran. Apabila diperhatikan, buku-buku yang diterbitkan pada awal tahun 60-an mengenai perkembangannya kemudian, terjadinya perbedaan mendasar antara evaluasi dengan bidang tes dan pengukuran.

Perkembangan model untuk evaluasi memperhatikan suatu gejala yang berbeda dengan perkembangan disiplin ilmu pendidikan dan upaya pendidikan yang pernah dilakukan manusia. Meskipun demikian, sejarah perkembangan bidang evaluasi dan kemudian menghasilkan model-model evaluasi dengan memperlihatkan sesuatu yang khas. Perkembangan model evaluasi pada awalnya tidak dilakukan secara khusus. Perkembangan evaluasi memperlihatkan fenomena lain dimana model-model evaluasi dikembangkan secara khusus baik secara individual maupun kelompok.

Pada dasarnya model evaluasi dikelompokkan dalam tiga kategori yang utama. Pertama adalah model yang masuk dalam kelompok kuantitatif. Model ini dapat dikatakan model yang paling tua seperti model Tyler yang dikemukakan pada paruh pertama abad kedua puluh tetapi masih digunakan dan dibicarakan orang sampai saat sekarang. Selain itu dikemukakan pula model yang dikembangkan pada paruh kedua abad kedua puluh yang dapat dikelompokkan sebagai model kualitatif.

Model kualitatif dapat dikatakan lebih muda dibandingkan model kuantitatif sejalan dengan masuknya filosofi fenomenologi dan pengembangan



metodologi kualitatif dalam disiplin ilmu pendidikan. Sesuatu yang istimewa dalam model evaluasi adalah model *countenance* yang dikembangkan Stake pada tahun 1960-an dimana pada waktu itu pengaruh metodologi kualitatif. Oleh karena itu, dalam tulisannya yang muncul kemudian model ini selalu dikaitkan dengan modelnya yang dinamakan *responsive* model dengan warna kualitatif yang kental. Pada saat sekarang orang mengelompokkan *countenance* sesuai dengan pandangan Stake yaitu pada model kualitatif.

Kelompok model yang ketiga agak khusus dan sebetulnya dapat dikelompokkan sebagai model kuantitatif ketika model yang digunakan dikembangkan dari tradisi kualitatif. Model ketiga dapat juga digunakan dengan metodologi kualitatif walaupun data utamanya menggunakan data kuantitatif. Oleh karena itu, mereka mengelompokkan secara khusus sebagai kelompok ketiga. Ciri utama kelompok ketiga ini adalah analisis data yang dikaitkan dengan kriteria dari ekonomi seperti *cost-benefit* dan *cost-effectiveness*.

Perkembangan model dapat dilihat dari persepektif lain. Pertama dipacu oleh kerisauan akademik para ahli karena model yang ada tidak mampu memuaskan rasa ingin tahu dan pandangan akademik yang dianut para evaluator. Model yang dihasilkan Stake, Parlett, dan Himilton mencerminkan adanya kerisauan akademik tersebut. Kedua, kelahiran model-model yang dipacu oleh adanya kebijakan yang kuat dari pemerintah untuk menggunakan model yang dianggap berhasil di bidang lain.

Dalam perkembangan model evaluasi, setelah Tyler mengemukakan model yang kemudian dikenal dengan nama *black box* tahun 1949, lama tidak ada model-model baru untuk evaluasi. Dunia evaluasi pada waktu itu masih

dipengaruhi oleh tradisi psikometrik dan evaluasi lebih diidentikkan dengan pengukuran dan tes.

Kenyataan seperti itu mungkin sekali disebabkan karena kuatnya hubungan antara model yang dikemukakan Tyler dengan tradisi psikometrik yang menguasai dunia ilmu pendidikan. Pengaruh tersebut masih terasa sampai saat ini walaupun tradisi alternatif telah berkembang pesat dan mulai menjadi pilihan yang cukup menantang baik secara akademik maupun metodologis. Faktor lain yang menyebabkan dominasi penggunaan model Tyler adalah karena evaluasi belum merupakan suatu daerah inkuiri yang mandiri. Wilayah kerja evaluasi masih terbatas pada evaluasi sebagai hasil, belum mencakup evaluasi lain.

### **2.7.1 Pengertian Evaluasi Program**

Kata evaluasi berasal dari Bahasa Inggris *evaluation* yang berarti penilaian atau penaksiran, sedangkan menurut pengertian istilah evaluasi merupakan kegiatan yang terencana untuk mengetahui keadaan sesuatu objek dengan menggunakan instrumen dan hasilnya dibandingkan dengan tolak ukur untuk memperoleh kesimpulan. Evaluasi mengandung pengertian: suatu tindakan atau suatu proses untuk menentukan nilai dari sesuatu.

Evaluasi tidak hanya bertumpu pada penilaian hasil belajar, tetapi juga perlu penilaian terhadap input, output, maupun kualitas proses pembelajaran itu sendiri. Optimalisasi sistem evaluasi menurut Mardapi (2003:12) memiliki dua makna, yaitu 1) sistem evaluasi yang memberikan informasi yang optimal dan 2) manfaat yang dicapai dari evaluasi. Manfaat yang utama dari evaluasi adalah

meningkatkan kualitas pembelajaran dan selanjutnya akan terjadi peningkatan kualitas pendidikan.

Bidang pendidikan ditinjau dari sarasannya, evaluasi ada yang bersifat makro dan ada yang mikro. Evaluasi yang bersifat makro sarasannya adalah program pendidikan, yaitu program yang direncanakan untuk memperbaiki bidang pendidikan. Evaluasi mikro sering digunakan di tingkat kelas, khususnya untuk mengetahui pencapaian belajar peserta didik. Pencapaian belajar ini bukan hanya yang bersifat kognitif saja, tetapi juga mencakup semua potensi yang ada pada peserta didik. Jadi sasaran evaluasi mikro adalah program pembelajaran di kelas dan yang menjadi penanggungjawabnya adalah guru (Mardapi, 2000:2).

Definisi yang dituliskan dalam kamus *Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English* (AS Hornby, 189) evaluasi adalah *to find out, decide the amount or value* yang artinya suatu upaya untuk menentukan nilai atau jumlah. Selain arti berdasarkan terjemahan, kata-kata yang terkandung di dalam definisi tersebut pun menunjukkan bahwa kegiatan evaluasi harus dilakukan secara hati-hati, bertanggung jawab, menggunakan strategi, dan dapat dipertanggungjawabkan.

Suchman (1961 dalam Anderson, 1975) memandang evaluasi sebagai sebuah proses menentukan hasil yang telah dicapai beberapa kegiatan yang direncanakan untuk mendukung tercapainya tujuan. Definisi lain dikemukakan oleh Worthen dan Sanders (1973 dalam Anderson, 1971). Dua ahli tersebut mengatakan bahwa evaluasi adalah kegiatan mencari sesuatu yang berharga tentang sesuatu; dalam mencari sesuatu tersebut, juga termasuk mencari informasi

yang bermanfaat dalam menilai keberadaan suatu program, produksi, prosedur serta alternatif strategi yang diajukan untuk mencapai tujuan yang sudah ditentukan. Seorang ahli yang sangat terkenal dalam evaluasi program bernama Stufflebeam (1971, dalam Fernandes 1984) mengatakan bahwa evaluasi merupakan suatu proses penggambaran, pencarian, dan pemberian informasi yang sangat bermanfaat bagi pengambil keputusan dalam menentukan alternatif keputusan.

Menurut John L Herman dalam Tayibnapi (2000:6) program adalah segala sesuatu yang anda lakukan dengan harapan akan mendatangkan hasil atau manfaat. Dari pengertian ini dapat ditarik benang merah bahwa semua perbuatan manusia yang darinya diharapkan akan memperoleh hasil dan manfaat dapat disebut program.

Menurut Arikunto (2004:2) program dapat dipahami dalam dua pengertian yaitu secara umum dan khusus. Secara umum, program dapat diartikan dengan rencana atau rancangan kegiatan yang akan dilakukan oleh seseorang di kemudian hari. Sedangkan pengertian khusus dari program biasanya jika dikaitkan dengan evaluasi yang bermakna suatu unit atau kesatuan kegiatan yang merupakan realisasi atau implementasi dari suatu kebijakan, berlangsung dalam proses berkesinambungan dan terjadi dalam satu organisasi yang melibatkan sekelompok orang. Menilik pengertian secara khusus ini, maka sebuah program adalah rangkaian kegiatan yang dilaksanakan secara berkesinambungan secara waktu pelaksanaannya biasanya panjang. Selain itu, sebuah program juga tidak hanya terdiri dari satu kegiatan melainkan rangkaian kegiatan yang membentuk satu

sistem yang saling terkait satu dengan lainnya dengan melibatkan lebih dari satu orang untuk melaksanakannya.

Berdasarkan pengertian di depan, maka evaluasi program sebagaimana dimaknai oleh Ralph Tyler, adalah proses untuk mengetahui apakah tujuan pendidikan sudah dapat terealisasi (Tyler, 1950). Define dan Stufflebeam (1971) mereka mengemukakan bahwa evaluasi program adalah upaya menyediakan informasi untuk disampaikan kepada pengambil keputusan. Sehubungan definisi tersebut *The Stanford Evaluation Consortium Group* menegaskan bahwa meskipun evaluator menyediakan informasi, evaluator bukanlah pengambil keputusan tentang suatu program.

### **2.7.2 Tujuan Evaluasi Program**

Setiap kegiatan yang dilaksanakan mempunyai tujuan tertentu. demikian juga dengan evaluasi. Menurut Arikunto (2004:13) ada dua tujuan evaluasi yaitu tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umum diarahkan kepada program secara keseluruhan sedangkan tujuan khusus lebih difokuskan pada masing-masing komponen.

Adapun tujuan evaluasi adalah untuk memperoleh informasi yang akurat dan obyektif tentang suatu program. Informasi tersebut dapat berupa proses pelaksanaan program, dampak/hasil yang dicapai, efisiensi serta pemanfaatan hasil evaluasi yang difokuskan untuk program itu sendiri, yaitu untuk mengambil keputusan apakah dilanjutkan, diperbaiki atau dihentikan. Selain itu, juga dipergunakan untuk kepentingan penyusunan program berikutnya maupun penyusunan kebijakan yang terkait dengan program.

Tujuan evaluasi pendidikan adalah kegiatan atau proses penentuan nilai pendidikan, sehingga dapat diketahui mutu atau hasil-hasilnya. Dalam proses penilaian, dilakukan perbandingan antara informasi-informasi yang telah berhasil dihimpun dengan kriteria tertentu, untuk kemudian diambil keputusan atau dirumuskan kebijakan tertentu. Kriteria atau tolak ukur yang dipegang tidak lain adalah tujuan yang sudah ditentukan terlebih dahulu sebelum kegiatan pendidikan itu dilaksanakan.

Implementasi program harus senantiasa di evaluasi untuk melihat sejauh mana program tersebut telah berhasil mencapai maksud pelaksanaan program yang telah ditetapkan sebelumnya. Tanpa adanya evaluasi, program-program yang berjalan tidak akan dapat dilihat efektifitasnya. Dengan demikian, kebijakan-kebijakan baru sehubungan dengan program itu tidak akan didukung oleh data. Karenanya, evaluasi program bertujuan untuk menyediakan data dan informasi serta rekomendasi bagi pengambil kebijakan (*decision maker*) untuk memutuskan apakah akan melanjutkan, memperbaiki atau menghentikan sebuah program.

### **2.7.3 Model-Model Evaluasi Program**

Dalam ilmu evaluasi program pendidikan, ada banyak model yang bisa digunakan untuk mengevaluasi suatu program. Meskipun antara satu dengan yang lainnya berbeda, namun maksudnya sama yaitu melakukan kegiatan pengumpulan data atau informasi yang berkenaan dengan objek yang dievaluasi, yang tujuannya menyediakan bahan bagi pengambil keputusan dalam menentukan tindak lanjut suatu program.

#### **2.7.3.1 Goal Oriented Evaluation Model**

*Goal Oriented Evaluation Model* ini merupakan model yang muncul paling awal. Yang menjadi objek pengamatan pada model ini adalah tujuan dari program yang sudah ditetapkan jauh sebelum program dimulai. Evaluasi dilakukan secara berkesinambungan, terus-menerus, mengecek sejauh mana tujuan tersebut sudah terlaksana di dalam proses pelaksanaan program. Model ini dikembangkan oleh Tyler.

### **2.7.3.2 Goal Free Evaluation Model**

Model evaluasi yang dikembangkan oleh Michael Scriven ini dapat dikatakan berlawanan dengan model utama yang dikembangkan oleh Tyler. Jika dalam model yang dikembangkan oleh Tyler, evaluator terus-menerus memantau tujuan, yaitu sejak awal proses terus melihat sejauh mana tujuan tersebut sudah dapat dicapai, dalam model *goal free evaluation* (evaluasi lepas dari tujuan) justru menoleh dari tujuan. Menurut Michael Scriven, dalam melaksanakan evaluasi program evaluator tidak perlu memperhatikan apa yang menjadi tujuan program. Yang perlu diperhatikan dalam program tersebut adalah bagaimana kerjanya program, dengan jalan mengidentifikasi penampilan-penampilan yang terjadi, baik hal-hal yang positif (yaitu hal yang diharapkan) maupun hal-hal negatif (yang memang sebetulnya memang tidak diharapkan).

Alasan mengapa tujuan program tidak perlu diperhatikan karena ada kemungkinan evaluator terlalu rinci mengamati tiap-tiap tujuan khusus. Jika masing-masing tujuan khusus tercapai, artinya terpenuhi dalam penampilan, tetapi evaluator lupa memperhatikan sejauh mana masing-masing penampilan tersebut

mendukung penampilan akhir yang diharapkan oleh tujuan umum maka akibatnya jumlah penampilan khusus ini tidak banyak manfaatnya.

Berdasarkan uraian ini jelaslah bahwa yang dimaksud dengan “evaluasi lepas dari tujuan” dalam model ini bukannya lepas sama sekali dari tujuan tetapi hanya lepas dari tujuan khusus. Model ini hanya mempertimbangkan tujuan umum yang akan dicapai oleh program, bukan secara rinci per komponen.

### *2.7.3.3 **Formatif-Summatif Evaluation Model***

Selain model “evaluasi lepas dari tujuan”, Michael Scriven juga mengembangkan model lain, yaitu model formatif-sumatif. Model ini menunjukkan adanya tahapan dan lingkup objek yang dievaluasi, yaitu evaluasi yang dilakukan pada waktu program masih berjalan (disebut evaluasi formatif) dan ketika program sudah selesai atau berakhir (disebut evaluasi sumatif).

Berbeda dengan model pertama yang dikembangkan, model yang kedua ini ketika melaksanakan evaluasi, evaluator tidak dapat melepaskan diri dari tujuan. Tujuan evaluasi formatif memang berbeda dengan tujuan evaluasi sumatif. Dengan demikian, model yang dikemukakan oleh Michael Scriven ini menunjukkan tentang “apa, kapan, dan tujuan” evaluasi tersebut dilaksanakan.

Para evaluator pendidikan, termasuk guru-guru yang mempunyai tugas evaluasi, tentu sudah mengenal dengan baik apa yang dimaksud dengan evaluasi formatif dan sumatif. Hampir setiap bulan guru-guru melaksanakan evaluasi formatif dalam bentuk ulangan harian. Evaluasi tersebut dilaksanakan untuk mengetahui sampai seberapa tinggi tingkat keberhasilan atau ketercapaian tujuan untuk masing-masing pokok bahasan. Oleh karena luas sempitnya materi yang



tercangkup di dalam pokok bahasan setiap mata pelajaran tidak sama maka tidak dapat ditentukan dengan pasti kapan evaluasi formatif dilaksanakan dan berapa kali untuk masing-masing mata pelajaran.

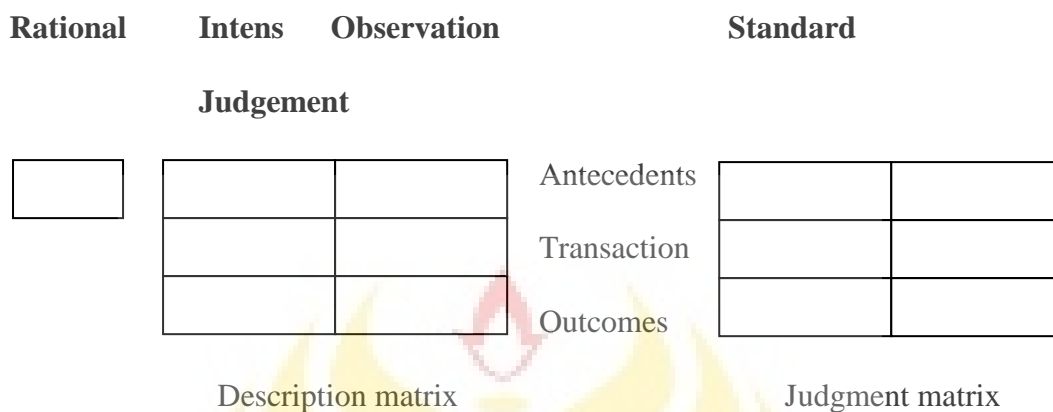
Evaluasi formatif secara prinsip merupakan evaluasi yang dilaksanakan ketika program masih berlangsung atau ketika program masih dekat dengan permulaan kegiatan. Tujuan evaluasi formatif tersebut adalah mengetahui sejauh mana program yang dirancang dapat berlangsung, sekaligus mengidentifikasi hambatan. Dengan diketahuinya hambatan dan hal-hal yang menyebabkan program tidak lancar, pengambil keputusan secara dini dapat mengadakan perbaikan yang mendukung kelancaran pencapaian tujuan program.

Evaluasi sumatif dilakukan setelah program berakhir. Tujuan dari evaluasi sumatif adalah untuk mengukur ketercapaian program. Fungsi evaluasi sumatif dalam evaluasi program pembelajaran dimaksudkan sebagai sarana untuk mengetahui posisi atau kedudukan individu di dalam kelompoknya. Mengingat bahwa objek sasaran dan waktu pelaksanaan berbeda antara evaluasi formatif dan sumatif maka lingkup sasaran yang dievaluasi juga berbeda.

#### **2.7.3.4 Countenance Evaluation Model**

Model ini dikembangkan oleh Stake. Menurut ulasan tambahan yang diberikan oleh Fernands (1984: 8), model Stake menekankan adanya pelaksanaan dua hal pokok, yaitu (1) deskripsi (*description*) dan (2) pertimbangan (*judgments*), serta membedakan adanya tiga tahap dalam evaluasi program yaitu (1) anteseden (*antecedents/context*), (2) transaksi (*transaction/process*), dan (3) keluaran

(*output-outcomes*). Oleh stake, model evaluasi yang diajukan dalam bentuk diagram, menggambarkan deskripsi dan tahapan seperti berikut.



**Gambar 2.3. Evaluasi model Stake (Arikunto, 2004:27)**

Tiga hal yang dituliskan di antara dua diagram, menunjukkan objek atau sasaran evaluasi. Dalam setiap program yang dievaluasi, evaluator harus mampu mengidentifikasi tiga hal, yaitu (1) anteseden, yang diartikan sebagai konteks, (2) transaksi, yang diartikan sebagai proses, (3) *outcomes*, yang diartikan sebagai pertimbangan, menunjukkan langkah-langkah yang terjadi selama proses evaluasi.

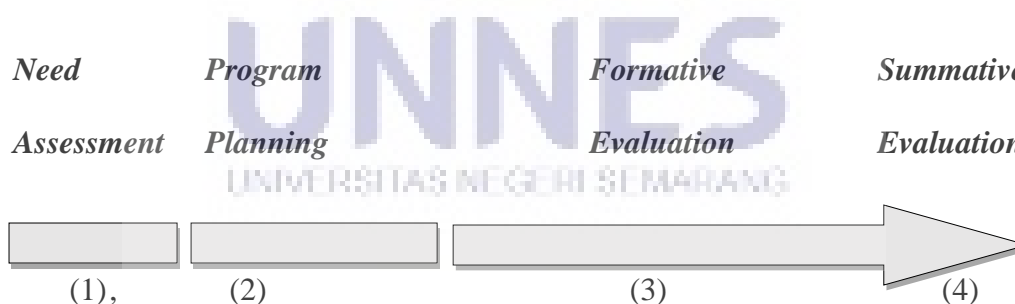
Matriks pertama, yaitu deskripsi, berkaitan atau menyangkut dua hal yang menunjukkan posisi sesuatu (yang menjadi sasaran evaluasi), yaitu apa maksud/tujuan yang diharapkan oleh program, dan pengamatan/akibat, atau apa yang sesungguhnya terjadi atau apa yang betul-betul terjadi. Selanjutnya evaluator mengikuti matriks kedua, yang menunjukkan langkah pertimbangan, yang dalam langkah tersebut mengacu pada standar.

Menurut Stake, ketika evaluator tengah mempertimbangkan program pendidikan, mereka mau tidak mau harus melakukan dua perbandingan, yaitu:

1. Membandingkan kondisi hasil evaluasi program tertentu dengan yang terjadi di program lain, dengan objek sasaran yang sama.
2. Membandingkan kondisi hasil pelaksanaan program dengan standar yang diperuntungkan bagi program yang bersangkutan, didasarkan pada tujuan yang akan dicapai.

### 2.7.3.5 CSE-UCLA Evaluation Model

CSE-UCLA terdiri dari dua singkatan, yaitu CSE dan UCLA. Yang pertama yaitu CSE, merupakan singkatan dari *Center for the Study of Evaluation*, sedangkan UCLA merupakan singkatan dari *University of California in Los Angeles*. Ciri dari model CSE-UCLA adalah adanya lima tahap yang dilakukan dalam evaluasi, yaitu perencanaan, pengembangan, implementasi, hasil, dan dampak. Fernandes (1984) memberikan penjelasan tentang model CSE-UCLA menjadi empat tahap, yaitu (1) *needs assessment*, (2) *program planning*, (3) *formative evaluation*, dan (4) *summative evaluation*.



**Gambar 2.4. Tahap-tahap evaluasi model CSE-UCLA**  
(Arikunto, 2004:28)

Keterangan:

1. *CSE Model: Needs Assessment*

Dalam tahap ini evaluator memusatkan perhatian pada penentuan masalah.

Pertanyaan yang diajukan:

- a. Hal-hal apakah yang perlu dipertimbangkan sehubungan dengan keberadaan program?
- b. Kebutuhan apakah yang terpenuhi sehubungan dengan adanya pelaksanaan program ini?
- c. Tujuan jangka panjang apakah yang dapat dicapai melalui program ini?

## 2. *CSE Model: Program Planning*

Dalam tahap kedua dari CSE model ini evaluator mengumpulkan data yang terkait langsung dengan pembelajaran dan mengarah pada pemenuhan kebutuhan yang telah diidentifikasi pada tahap kesatu. Dalam tahap perencanaan ini program PBM dievaluasi dengan cermat untuk mengetahui apakah rencana pembelajaran telah disusun berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Evaluasi tahap ini tidak terlepas dari tujuan yang telah dirumuskan.

## 3. *CSE Model: Formative Evaluation*

Dalam tahap ketiga ini evaluator memusatkan perhatian pada keterlaksanaan program. Dengan demikian, evaluator diharapkan betul-betul terlibat dalam program karena harus mengumpulkan data dan berbagai informasi dari pengembang program.

## 4. *CSE Model: Summative Evaluation*

Dalam tahap keempat, yaitu evaluasi sumatif, para evaluator diharapkan dapat mengumpulkan semua data tentang hasil dan dampak dari program. Melalui evaluasi sumatif ini, diharapkan dapat diketahui apakah tujuan yang dirumuskan

untuk program sudah tercapai, dan jika belum, dicari bagian mana yang belum ada apa penyebabnya.

### 2.7.3.6 CIPP Evaluation Model

Model evaluasi ini merupakan model yang paling banyak dikenal diterapkan oleh para evaluator. Model CIPP ini dikembangkan oleh Stufflebeam dan kawan-kawan (1967) di *Ohio State University*. CIPP yang merupakan sebuah singkatan dari awal huruf empat buah kata, yaitu:

- Context evaluation* : evaluasi terhadap konteks
- Input evaluation* : evaluasi terhadap masukan
- Process evaluation* : evaluasi terhadap proses
- Product evaluation* : evaluasi terhadap hasil

Keempat kata yang disebutkan dalam singkatan CIPP tersebut merupakan sasaran evaluasi, yang tidak lain adalah komponen dari proses sebuah program kegiatan. Dengan kata lain, model CIPP adalah model evaluasi yang memandang program yang dievaluasi sebagai sebuah system. Dengan demikian, jika tim evaluator sudah menentukan model CIPP sebagai model yang akan digunakan untuk mengevaluasi program yang ditugaskan maka mau tidak mau mereka harus menganalisis program tersebut berdasarkan komponen-komponennya.

Seorang ahli evaluasi dari *University of Washington* bernama Gilbert Sax (1980) memberikan arahan kepada evaluator tentang bagaimana mempelajari tiap-tiap komponen yang ada didalam setiap program yang dievaluasi dengan mengajukan beberapa pertanyaan. Model ini sekarang disempurnakan dengan satu komponen O, singkatan dari *outcome* (s), sehingga menjadi model CIPPO.

Model CIPP hanya berhenti pada mengukur output (*product*), kalau CIPPO sampai ke implementasi dari *product*. Sebagai contoh, kalau *product* berhenti pada lulusan, tetapi *outcome* (s) pada bagaimana kiprah lulusan tersebut di masyarakat atau di pendidikan lanjutan, atau untuk *product* pabrik, bukan hanya mengandalkan kualitas barang, tetapi pada kepuasan pemakai atau konsumen.

Sudjana dan Ibrahim (2004:246) menerjemahkan masing-masing dimensi tersebut dengan makna:

1. *Context*, situasi atau latar belakang yang mempengaruhi jenis-jenis tujuan dan strategi pendidikan yang akan dikembangkan dalam sistem yang bersangkutan, situasi ini merupakan faktor eksternal, seperti misalnya masalah pendidikan yang dirasakan, keadaan ekonomi negara, dan pandangan hidup masyarakat,
2. *Input*, sarana/modal/bahan dan rencana strategi yang ditetapkan untuk mencapai tujuan pendidikan, komponen input meliputi siswa, guru, desain, saran, dan fasilitas,
3. *Process*, pelaksanaan strategi dan penggunaan sarana/modal/bahan di dalam kegiatan nyata di lapangan, komponen proses meliputi kegiatan pembelajaran, pembimbingan, dan pelatihan,
4. *Product*, hasil yang dicapai baik selama maupun pada akhir pengembangan sistem pendidikan yang bersangkutan, komponen produk meliputi pengetahuan, kemampuan, dan sikap (siswa dan lulusan).

Stufflebeam dalam naskah yang dipresentasikan pada Annual Conference of the Oregon Program Evaluation Network (OPEN) Portland tahun 2003, memperluas makna evaluasi *product* menjadi *impactevaluation* (evaluasi pengaruh), *effectiveness evaluation* (evaluasi efektivitas), *sustainability evaluation* (evaluasi keberlanjutan), dan *transportability evaluation* (evaluasi transformasi) (Stufflebeam, 2003:59-62).

#### **2.7.3.7 Discrepancy Model**

Kata *discrepancy* adalah istilah bahasa Inggris, yang diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia menjadi “kesenjangan”. Model yang dikembangkan oleh Malcolm Provus ini merupakan model yang menekankan pada pandangan adanya kesenjangan di dalam pelaksanaan program. Evaluasi program yang dilakukan oleh evaluator mengukur besarnya kesenjangan yang ada di setiap komponen.

Model yang dikembangkan oleh Malcolm Provus, menekankan pada kesenjangan yang sebetulnya merupakan persyaratan umum bagi semua kegiatan evaluasi, yaitu mengukur adanya perbedaan antara yang seharusnya dicapai dengan yang sudah riil dicapai.

#### **2.7.4 Evaluasi Program Media**

Media apapun yang dibuat, seperti gambar audio video film bahkan permainan/simulasi perlu dievaluasi. Hal tersebut dimaksudkan untuk mengetahui media tersebut dalam penggunaannya dapat mencapai tujuan yang ditentukan di awal. Hal ini penting dilakukan mengingat banyak orang yang beranggapan bahwa sekali membuat media pasti seratus persen ditanggung baik. Walaupun

anggapan tersebut tidak sepenuhnya keliru, karena pada dasarnya setiap pengembang media akan mendasarkan pembuatan media pada teori-teori serta teknik ketrampilan pembuatan media yang mumpuni

### **2.7.5 Pendekatan Evaluasi**

Pendekatan evaluasi merupakan strategi untuk memfokuskan kegiatan evaluasi agar bisa menghasilkan laporan yang bernilai guna. McMillan dan Scumacher (2001) mengemukakan enam pendekatan, yaitu:

1. Evaluasi berorientasi tujuan
2. Evaluasi berorientasi pengguna
3. Evaluasi berorientasi keahlian
4. Evaluasi berorientasi keputusan
5. Evaluasi berorientasi lawan
6. Evaluasi berorientasi partisipan-naturalistik

Pada penelitian kali ini peneliti menggunakan pendekatan yang berorientasi keputusan yaitu penelitian diarahkan pada proses penentuan jenis keputusan yang akan diambil, pemilihan, pengumpulan dan analisis data yang dibutuhkan untuk penentuan keputusan. Sehingga dengan pendekatan berorientasi keputusan akan sesuai dengan manfaat yang sudah ditulis peneliti pada bab sebelumnya.

### **2.7.6 Pemilihan Metode Evaluasi**

Dengan pertimbangan rumusan masalah dan tujuan penelitian yang sudah disebutkan pada bab sebelumnya serta melihat guru sebagai pengguna media bukan pembuat media, peneliti pada akhirnya memilih CIPP sebagai model evaluasi yang akan digunakan selaman penelitian. karena Model ini, menekankan



pada evaluasi konteks (berdasar pada perencanaan program), input (masukan awal sasaran program), proses (keterlaksanaan program), dan produk (hasil/ketercapaian tujuan). Sasaran CIPP adalah komponen dari proses sebuah program kegiatan

### **2.7.7 Kegiatan Evaluasi Penggunaan Media**

#### **1. Evaluasi Konteks**

Evaluasi konteks adalah evaluasi terhadap kebutuhan, tujuan pemenuhan dan karakteristik individu yang menangani. Seorang evaluator harus sanggup menentukan prioritas kebutuhan dan memilih tujuan yang paling menunjang kesuksesan program. Arikunto menjelaskan bahwa, evaluasi konteks adalah upaya untuk menggambarkan dan merinci lingkungan kebutuhan yang tidak terpenuhi, populasi dan sampel yang dilayani, dan tujuan proyek. Dalam hal ini peneliti memberikan contoh pengajuan pertanyaan evaluasi sebagai berikut: (1) Kebutuhan apa saja yang belum terpenuhi oleh penggunaan media, misalnya ketersediaan LCD?; (2) Tujuan penggunaan media video apakah sesuai dengan kebutuhan siswa, misalnya siswa tidak bisa fokus karena sosok guru yang digantikan oleh media?; (3) Tujuan penggunaan media video apakah yang dapat membantu meningkatkan perhatian siswa terhadap proses pembelajaran, misalnya siswa fokus selama proses pembelajaran berlangsung?

#### **2. Evaluasi Masukan**

Evaluasi masukan mempertimbangkan kemampuan awal atau kondisi awal yang dimiliki oleh institusi untuk melaksanakan sebuah program. Menurut Widoyoko (2009:136), evaluasi masukan membantu mengatur keputusan, menentukan sumber-sumber yang ada, alternative apa yang diambil, apa rencana

dan strategi untuk mencapai tujuan, dan bagaimana prosedur kerja untuk mencapainya. Komponen evaluasi masukan meliputi: (1) sumber daya manusia; (2) sarana dan peralatan pendukung; (3) dana atau anggaran, dan; (4) berbagai prosedur dan aturan yang diperlukan. Dalam hal ini pertanyaan-pertanyaan yang dapat diajukan pada tahap evaluasi masukan ini adalah : (1) apakah ketersediaan sarana dan prasarana berpengaruh terhadap penggunaan media video?; (2) Apakah media video sesuai dengan karakteristik belajar siswa?; (3) Bagaimana perencanaan guru terhadap siswa sebelum penggunaan media video berlangsung?

### 3. Evaluasi Proses

Evaluasi proses diarahkan pada sejauh mana program dilakukan dan sudah terlaksana sesuai dengan rencana. Dalam model CIPP, evaluasi proses diarahkan pada seberapa jauh kegiatan yang dilaksanakan didalam program sudah terlaksana sesuai dengan rencana. Oleh Stufflebeam diusulkan pertanyaan-pertanyaan untuk proses sebagai berikut: (1) Apakah penggunaan media sesuai dengan metode pembelajaran guru?; (2) Apakah guru akan sanggup menangani kegiatan selama pembelajaran dikelas berlangsung dan kemungkinan jika dilanjutkan?; (3) Apakah sarana dan prasarana yang disediakan dimanfaatkan secara maksimal?

### 4. Evaluasi Hasil

Ini merupakan tahap akhir evaluasi dan akan diketahui ketercapaian tujuan, kesesuaian proses dengan pencapaian tujuan, dan ketepatan tindakan yang diberikan, dan dampak dari program. Model CIPP hanya berhenti pada mengukur output (*product*), kalau CIPPO sampai ke implementasi dari *product*. Pada tahap

evaluasi inilah seorang evaluator dapat menentukan atau memberikan rekomendasi kepada evaluan apakah suatu program dapat dilanjutkan, dikembangkan/modifikasi, atau bahkan dihentikan. Pada tahap evaluasi ini diajukan pertanyaan evaluasi sebagai berikut: (1) Apakah tujuan-tujuan yang ditetapkan sudah tercapai?; (2) Pernyataan-pernyataan apakah yang mungkin dirumuskan berkaitan antara rincian proses dengan pencapaian tujuan?; (3) Apakah media video yang digunakan sudah cukup untuk mencapai tujuan yang dirancang?

## **2.8 Respon Siswa**

### **2.8.1 Pengertian Respon**

Menurut Rakhmat (1999:51) respon adalah suatu kegiatan (activity) dari organisme itu bukanlah semata-mata suatu gerakan yang positif, setiap jenis kegiatan (activity) yang ditimbulkan oleh suatu perangsang dapat juga disebut respon. Secara umum respon atau tanggapan dapat diartikan sebagai hasil atau kesan yang didapat (ditinggal) dari pengamatan tentang subjek, peristiwa atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan-pesan.

Subandi (1982:50) mengemukakan respon dengan istilah balik (feedback) yang memiliki peranan atau pengaruh yang besar dalam menentukan baik atau tidaknya suatu komunikasi.

Harvey dan Smith (dalam Ahmadi, 1999: 164) mendefinisikan bahwa respon merupakan bentuk kesiapan dalam menentukan sikap baik dalam bentuk positif atau negatif terhadap obyek atau situasi. Definisi ini menunjukkan adanya pembagian respon yang oleh Ahmadi (1999: 166) dirinci sebagai berikut:

### 1. Respon positif

Sebuah bentuk respon, tindakan, atau sikap yang menunjukkan atau memperlihatkan, menerima, mengakui, menyetujui, serta melaksanakan norma-norma yang berlaku dimana individu itu berada dan memperhatikan apa yang sedang di sampaikan.

### 2. Respon negatif

Bentuk respon, tindakan, atau sikap yang menunjukkan atau memperlihatkan penolakan atau tidak menyetujui terhadap norma-norma yang berlaku dimana individu itu berada

### 2.8.2 Macam-macam Respon

Istilah respon dalam komunikasi adalah kegiatan komunikasi yang diharapkan mempunyai hasil atau dalam setelah komunikasi dinamakan efek. Suatu kegiatan komunikasi itu memberikan efek berupa respon dari komunikasi terhadap pesan yang dilancarkan oleh komunikator. Menurut Steven M. Chaferespon dalam Rachmat (1999:118) dibedakan menjadi tiga bagian:

1. Kognitif : yang dimaksud dengan respon kognitif adalah respon yang berkaitan erat dengan pengetahuan keterampilan dan informasi seseorang mengenai sesuatu. Respon ini timbul apabila adanya perubahan terhadap yang dipahami oleh khalayak
2. Afektif : yang dimaksud dengan respon afektif adalah respon yang berhubungan dengan emosi, sikap, dan menilai seseorang terhadap sesuatu.
3. Konatif (Psikomotorik) : yang dimaksud dengan psikomotorik adalah respon yang berhubungan dengan perilaku nyata yang meliputi tindakan atau kebiasaan.

## **2.9 Materi Haji**

### **2.9.1 Pengertian**

Kata Haji berasal dari bahasa arab dan mempunyai arti secara bahasa dan istilah. Dari segi bahasa haji berarti menyengaja, dari segi syar'i haji berarti menyengaja mengunjungi Ka'bah untuk mengerjakan ibadah yang meliputi thawaf, sa'i, wuquf dan ibadah-ibadah lainnya untuk memenuhi perintah Allah SWT dan mengharap keridlaan-Nya dalam masa yang tertentu.

### **2.9.2 Hukum**

Mengenai hukum Hukum Ibadah Haji asal hukumnya adalah *wajib 'ain* bagi yang mampu. Melaksanakan haji wajib, yaitu karena memenuhi rukun Islam dan apabila kita "nazar" yaitu seorang yang bernazar untuk haji, maka wajib melaksanakannya, kemudian untuk haji sunat, yaitu dikerjakan pada kesempatan selanjutnya, setelah pernah menunaikan haji wajib.

Haji merupakan rukun Islam yang ke lima, diwajibkan kepada setiap muslim yang mampu untuk mengerjakan. jumbuh Ulama sepakat bahwa mulanya disyari'atkan ibadah haji tersebut pada tahun ke enam Hijrah, tetapi ada juga yang mengatakan tahun ke sembilan hijrah.

### **2.9.3 Syarat, Rukun, Wajib dan Sunat Haji**

#### **1. Syarat-syarat diwajibkannya Haji**

- a. Islam
- b. Baligh
- c. Berakal
- d. Merdeka
- e. Kuasa (mampu)

## 2. Rukun Haji

- a. Ihram yaitu berpakaian ihram, dan niat ihram dan haji
- b. Wukuf di arafah pada tanggal 9 Dzulhijjah; yakni hadirnya seseorang yang berihram untuk haji, sesudah tergelincirnya matahari yaitu pada hari ke-9 Dzulhijjah.
- c. Thawaf yaitu tawaf untuk haji (tawaf ifadhah)
- d. Sa'i yaitu lari-lari kecil antara shafa dan marwah 7 (tujuh) kali
- e. Tahallul; artinya mencukur atau menggunting rambut sedikitnya 3 helai untuk kepentingan ihram
- f. Tertib yaitu berurutan

## 3. Wajib Haji

Yaitu sesuatu yang perlu dikerjakan, tapi sahnya haji tidak tergantung atasnya, karena boleh diganti dengan dam (denda) yaitu menyembelih binatang. berikut kewajiban haji yang mesti dikerjakan :

- a. Ihram dari Miqat, yaitu memakai pakaian Ihram (tidak berjahit), dimulai dari tempat-tempat yang sudah ditentukan, terus menerus sampai selesainya ibadah haji.
- b. Bermalam di Muzdalifah sesudah wukuf, pada malam tanggal 10 Dzulhijjah.
- c. Bermalam di Mina selama 2 atau 3 malam pada hari tasyriq (tanggal 11, 12 dan 13 Dzulhijjah).

- d. Melempar jumrah 'aqabah tujuh kali dengan batu pada tanggal 10 Dzulhijjah dilakukan setelah lewat tengah malam 9 Dzulhijjah dan setelah wukuf.
  - e. Melempar jumrah ketiga-tiganya, yaitu jumrah Ula, Wustha dan 'Aqabah pada tanggal 11, 12 dan 13 Dzulhijjah dan melemparkannya tujuh kali tiap-tiap jumrah.
  - f. Meninggalkan segala sesuatu yang diharamkan karena ihram.
4. Sunah Haji
- a. Ifrad, yaitu mendahulukan urusan haji terlebih dahulu baru mengerjakan atas 'umrah.
  - b. Membaca Talbiyah yaitu :“Labbaika Allahumma Labbaik Laa Syarikalaka Labbaika Innalhamda Wanni'mata Laka Walmulka Laa Syarika Laka”.
  - c. Tawaf Qudum, yaitu tawaf yang dilakukan ketika permulaan datang di tanah ihram, dikerjakan sebelum wukuf di 'Arafah.
  - d. Shalat sunat ihram 2 raka'at sesudah selesai wukuf, utamanya dikerjakan dibelakang makam nabi Ibrahim.
  - e. Bermalam di Mina pada tanggal 10 Dzulhijjah
  - f. Thawaf wada', yakni tawaf yang dikerjakan setelah selesai ibadah haji untuk memberi selamat tinggal bagi mereka yang keluar Mekkah.
  - g. Berpakaian ihram dan serba putih.
  - h. Berhenti di Masjid Haram pada tanggal 10 Dzulhijjah.

## 2.10 Kerangka Berpikir

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen utama dalam proses pembelajaran selain: tujuan, materi, metode, dan evaluasi. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa sehingga proses interaksi komunikasi edukasi antara guru (atau pembuat media) dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdayaguna.

Begitu banyak media yang tersedia dewasa ini mulai media yang sudah tersedia atau lebih dikenal dengan media jadi maupun media yang kusus dibuat untuk suatu pembelajaran tertentu atau yang lebih dikenal dengan media rancangan. Salah satu media yang biasa digunakan adalah media video. Media video dimaksudkan di sini adalah video sebagai alat audio visual untuk pelajaran, penerangan, atau penyuluhan.

Dalam observasi awal peneliti di MTs Negeri 2 Kudus menemukan hal menarik bahwasanya guru sudah menggunakan media video dalam setiap materi pembelajarannya. Dari hal tersebut dapat disimpulkan setidaknya guru merasa nyaman dan puas terhadap media video yang digunakan dan dampaknya terhadap siswa.

Padahal video yang digunakan oleh guru bukanlah media video yang kusus dirancang dan diproduksi untuk sebuah pembelajaran dikelas, karena video yang digunakan oleh guru merupakan unduhan dari situs berbagi video gratis yaitu Youtube, selain itu belum adanya pengeras suara yang mendukung padahal harus menjangkau setidaknya 30 siswa setiap kelasnya ditambah ruangan kelas

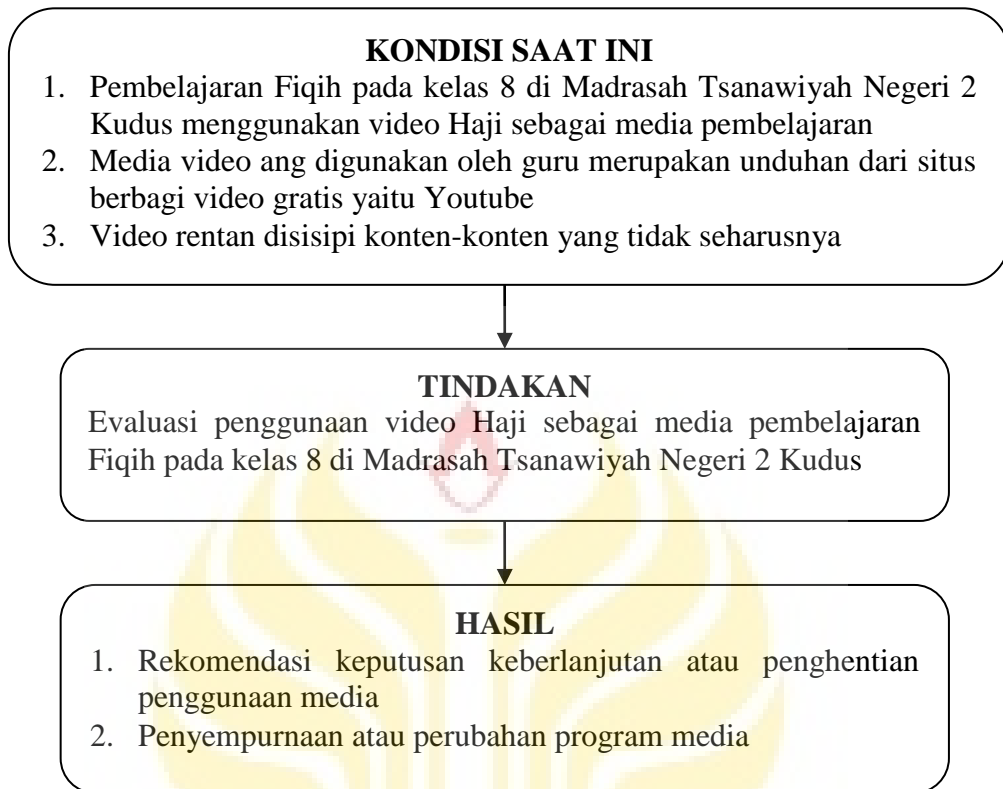


yang tidak kedap suara serta banyaknya cahaya yang masuk mengurangi kejelasan sorotan media ke tembok.

Lebih dalam lagi tentunya cukup mengkhawatirkan apabila dalam video disisipi konten konten yang tidak seharusnya dilihat pada tingkatan umur siswa ataupun konten konten yang tidak berkaitan dengan materi yang akan diajarkan tentunya hal ini bisa saja terjadi melihat guru mengambil media jadi dari Youtube.

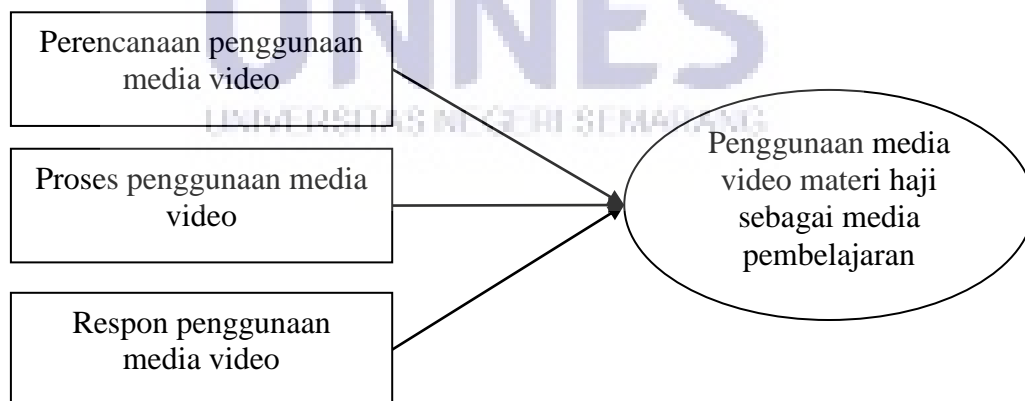
Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti ingi mengetahui terhadap jalannya penggunaan media video dikelas oleh guru serta melakukan evaluasi pelaksanaan penggunaan video yang sudah digunakan dilihat dari setiap tahapan penggunaan media video, yaitu dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, serta hasil penggunaan dari media video pembelajaran.

Berdasarkan hal-hal tersebut di atas maka gambaran alur kerangka berpikir yang peneliti buat untuk memperjelas kerangka berpikir sebagai berikut:



**Gambar 2.5. Alur Berpikir Penelitian**

Dari faktor-faktor yang peneliti tumui di lapangan yang dijabarkan dalam bentuk alur pemikiran di atas, maka peneliti merumuskan sebuah kerangka berpikir sebagai berikut:



**Gambar 2.6. Kerangka Berpikir Penelitian**

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab IV maka dapat diambil simpulan sebagai berikut :

3. Hasil evaluasi tentang penggunaan media video ditinjau dari perencanaan penggunaan media video dengan materi haji sebagai media pembelajaran ditinjau dari mulai awal rancangan termasuk dilihat dari evaluasi konteks masuk dalam kategori cukup baik sedangkan untuk evaluasi input masuk dalam kategori baik.
4. Hasil evaluasi tentang penggunaan media video ditinjau dari proses penggunaan media video dengan materi haji sebagai media pembelajaran termasuk dalam kategori baik namun masih perlu dilakukan revisi pada media agar lebih memperlancar penggunaan media.
5. Hasil evaluasi tentang penggunaan media video ditinjau dari pengaruh penggunaan media video dengan materi haji sebagai media pembelajaran termasuk dalam kategori baik namun diperlukan adanya perbaikan terhadap media video terutama pada tahap perencanaan penggunaan media video.

## 5.2 Saran-Saran

Berdasarkan simpulan di atas maka saran-saran yang dapat disampaikan adalah :

1. Masih terlalu lemahnya dalam hal suara pada media video hal ini akan mempengaruhi hasil pembelajaran dimana siswa yang berada di belakang tidak mendengar secara jelas materi yang disampaikan. Untuk itu perlu adanya perangkat keras tambahan (speaker) yang mendukung pembelajaran sehingga suara yang muncul dapat didengar oleh semua siswa secara optimal.
2. Guru seharusnya mempersiapkan ruangan sebelum melakukan proses pembelajaran menggunakan media video dengan mengecek pencahayaan ruangan dan alat yang digunakan disebabkan persiapan penggunaan media oleh guru yang masih kurang baik.
3. Program penggunaan media video dapat dilanjutkan tetapi dengan modifikasi media video dengan menambahkan kelengkapan media video. Dikarenakan kemanfaatan media yang hanya sebatas pada fungsi atensi yang seharusnya dapat dikembangkan lagi sebagai afektif, kognitif, serta kompensatoris.
4. Pembuatan media video dapat diserahkan pada sebuah tim ahli media yang tentunya akan menghasilkan sebuah media yang lebih bagus baik secara isi maupun fisik media.

## DAFTAR PUSTAKA

- A. Pribadi, Benny. 2010. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Aksara.
- Alan, Januszewski dan Molenda, Michael. 2008. *Educational Technology*. New York: Lawrence Erlbaum.
- Arikunto, Suharsimi & Jabar, Cipi S. 2008. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi. 2004. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- \_\_\_\_\_. 2010. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Divayana, Dewa Gede Hendra. 2014. *Evaluasi Program Penanggulangan HIV/AIDS Dengan Model CIPP Berbantuan Komputer*. STMIK STIKOM : Konferensi Nasional Sistem & Informatika.
- Gunadi, R. Andi Ahmad. 2014. *Evaluasi Pembelajaran Aktif Kreatif Efektif Dan Menyenangkan Dengan Model Context Input Process Product*. Jurnal Ilmiah WIDYA : Volume 2 Nomor 2 Mei-Juli 2014.
- Koesnandar, Ade. 2006 . *Media Pembelajaran*. Pustekkom. Jakarta
- Miarso, Yusufhadi. 2009. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses.
- Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan
- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Rahmat, Jalaludin. 1999. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Rifai'I, Ahmad dan Anni, Catharina Tri. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Unnes Press
- Rusman. 2013. *Metode-Metode Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sadiman, Arief. 2010. *Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Saraswati, Desi. 2013. *Evaluasi Media Video Pembelajaran "Desaku Bukan Pribadimu" Hasil Produksi Mahasiswa Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya Angkatan 2009*. Artikel Jurnal Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya.
- Subandi, Ahmad. 1982. *Psikologi Sosial*. Jakarta: Bulan Bintang.
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. 2009. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sudjana, Nana dan Ibrahim. 2004. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif & RND*. Bandung : Alfabeta.
- Sukiman. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Syahril. 2014. *Evaluasi Model CIPP Pada Implementasi KTSP Pembelajaran Pendidikanjasmani*. Jurnal Sport Pedagogy Vol. 4. No. 1. April 2014.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional