



**EVALUASI PEMANFAATAN PROGRAM E-BUDAYA DALAM
PROSES PEMBELAJARAN DI SMP NEGERI 2 SEMARANG**

SKRIPSI

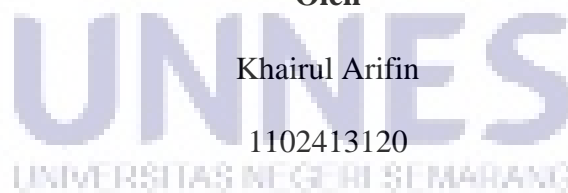
Diajukan dalam rangka penyelesaian studi Strata Satu

Untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Khairul Arifin

1102413120



JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2017

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul “Evaluasi Pemanfaatan Program E-Budaya dalam Proses Pembelajaran di SMP Negeri 2 Semarang” telah disetujui untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi pada:

Hari : Kamis
Tanggal : 5 Oktober 2017

Mengetahui,

Dosen Pembimbing I

Dr. Kustiono, M.Pd.

NIP 19630307 1999303 1 001

Dosen Pembimbing II

Heri Trihuqman B.S, S.Pd., M.Kom.

NIP 19820114 200501 1 001

Mengetahui

Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

UNNES

Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd.

NIP. 19561026 198601 1 001

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Evaluasi Pemanfaatan Program E-Budaya dalam Proses Pembelajaran di SMP Negeri 2 Semarang” telah dipertahankan dalam sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada

Hari : Kamis
Tanggal : 5 Oktober 2017

Panitian Ujian Skripsi



Ketua
Drs. Sukirno Edi Mulyono, M.Si.
NIP. 196807042005011001

Sekretaris,

Dr. Yuli Utanto, M.Si.
NIP.197907272006041002

Penguji I,

Dra. Nurussa'adah, M.Si.
NIP. 195610261986011001

Penguji II,

Dr. Kustiono, M.Pd.
NIP 19630307 1999303 1 001

Penguji III,

Heri Triluqman B.S, S.Pd., M.Kom.
NIP. 19820114 200501 1 001

PERNYATAAN

Dengan ini saya Khairul Arifin menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi “Evaluasi Pemanfaatan Program E-Budaya dalam Proses Pembelajaran di SMP Negeri 2 Semarang” benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan menjiplak dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dalam keadaan sadar, dan tanpa tekanan dari pihak manapun

Semarang, 5 Oktober 2017

Penulis



Khairul Arifin



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

- “Pendidikan merupakan modal terbaik untuk hari tua”.
(Aristoteles)
- “Kegagalan hanya terjadi bila kita menyerah”. (Lessing)
- “Bekerjalah bagaikan tak butuh uang. Mencintailah bagaikan tak pernah disakiti. Menarilah bagaikan tak seorangpun sedang menonton”. (Mark Twain)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

- Bapak dan Ibuku, terima kasih atas segala yang telah kalian berikan selama ini.
- Rekan satu angkatan yang telah membantu dan memberikan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
- Rekan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, khususnya Rombel 3 yang selalu memberikan dukungan dan bantuan
- Almamaterku

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta karunia-Nya sehingga penyusunan skripsi dengan judul “Evaluasi Pemanfaatan Program E-Budaya dalam Proses Pembelajaran di SMP Negeri 2 Semarang” dapat terselesaikan dengan baik.

Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Saya menyadari dalam penyelesaian skripsi ini tentunya tidak terlepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rohman, M.Hum. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan dan dukungan kepada saya untuk menyelesaikan studi Strata 1 di Universitas Negeri Semarang.
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin penelitian di SMP Negeri 2 Semarang.
3. Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd., Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang selalu membantu dalam proses administrasi selama proses penyusunan skripsi.
4. Dra. Nurussa'adah. M.Si., Penguji 1 yang telah memberikan kritik, saran dan masukan terhadap skripsi saya pada saat ujian.

5. Dr. Kustiono, M.Pd. Pembimbing I yang dengan sabar memberikan motivasi, bimbingan, dukungan dan mengarahkan dalam penyusunan skripsi.
6. Heri Triluqman B.S, S.Pd., M.Kom. Dosen Wali sekaligus Dosen Pembimbing II yang dengan sabar memberikan bimbingan, arahan, dan masukan dalam penyusunan skripsi ini.
7. Seluruh dosen dan staf karyawan di lingkungan Universitas Negeri Semarang terkhusus Jurusan Teknologi Pendidikan yang telah berkenan mendidik, memberi banyak ilmu, pengalaman, dan inspirasi selama saya belajar di kampus ini.
8. Teguh Waluyo, S.Pd., M.M. selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 2 Semarang yang telah berbaik hati memberikan izin melaksanakan penelitian.
9. Sudaryono, S.Pd. selaku guru Seni Budaya SMP Negeri 2 Semarang beserta seluruh siswa kelas VII yang telah berbaik hati mengizinkan serta membantu saya dalam melaksanakan penelitian mulai dari awal hingga selesai penulisan.
10. Manikowati, S.Pd. selaku guru pamong ketika PPL di BPMPK dan juga menjadi Narasumber sebagai Pengembang Media yang telah membimbing selama disana dan juga banyak membantu dari mulai membuat judul hingga selesai penulisan skripsi.
11. Kedua Orang Tua saya, Bapak Sumardi dan Bu Juminem yang dengan begitu ikhlasnya selalu memberikan doa, dukungan, bimbingan, kasih

penulisng, motivasi, dan ketulusan dukungan serta semangat untuk terus meraih cita-cita dan menebar kebaikan.

12. Teman TP Rombel 3 angkatan 2013 yang selalu mendukung dan memberikan semangat dalam berlomba dalam menyelesaikan Skripsi.
13. TIM PPL BPMPK Semarang, Dzikri, Barata, Taqi, Yossika, Winda, Diwan, Lelly yang telah memberikan pengalaman, senyuman, dan kebaikan ketika PPL yang tidak akan bisa terulang.
14. Teman-teman KKN Galih 2016, Bayu, Jikin, Ajeng, Ulfa, Fani, Mba Set yang telah menjadi keluarga baru selama 45 hari, memberi banyak pengalaman, menjadi tempat berbagi suka maupun duka selama di posko hingga sekarang.
15. Semua pihak yang telah membantu dan mendukung dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

Saya menyadari skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat saya harapkan agar dapat menghasilkan karya yang lebih baik lagi. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi saya dan para pembaca.

Semarang, 5 Oktober 2017

Penulis

Khairul Arifin

NIM. 1102413120

ABSTRAK

Arifin, Khairul. 2017. "Evaluasi Pemanfaatan Program E-Budaya dalam Proses Pembelajaran di SMP Negeri 2 Semarang". *Skripsi*. Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan. Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I Dr. Kustiono, M.Pd. Pembimbing II Heri Triluqman B.S, S.Pd., M.Kom.

Kata Kunci: Evaluasi, Pemanfaatan, Program, E-Budaya, Pembelajaran

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan adanya program E-Budaya yang telah dikembangkan pada tahun 2015. Berdasar pada Permendikbud Nomor 54 Tahun 2016 yang menjelaskan tentang rincian tugas pokok dari BPMPK yakni mengembangkan sebuah media pembelajaran yang mengandung unsur kebudayaan. Proses pengembangan yang sudah berlangsung sejak 2015 namun belum melalui tahap evaluasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pada aspek pemanfaatan program E-Budaya yang telah diterapkan dalam pembelajaran di SMP Negeri 2 Semarang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif jenis kualitatif deskriptif serta menggunakan model evaluasi CIPP. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik pemeriksaan keabsahan data menggunakan triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan triangulasi waktu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa program E-Budaya telah diterapkan dalam pembelajaran yakni sebagai sumber literasi dalam mata pelajaran seni budaya sesuai dengan tuntutan kurikulum 2013. Data utama yang dipakai dalam penelitian ini adalah hasil dari wawancara serta observasi dalam proses kegiatan belajar mengajar, serta dilengkapi dengan dokumen pendukung seperti perangkat pembelajaran guru. Penentuan kenaikan kelas sekolah melaksanakan penilaian dengan Ujian Kenaikan Kelas dan untuk menentukan kelulusan peserta didik dengan Ujian Nasional. Evaluasi pemanfaatan ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana program ini dapat dimanfaatkan dan apakah program ini perlu untuk dikembangkan lagi. Kendala pelaksanaan secara tidak ada, namun dari program itu sendiri masih terdapat kekosongan pada beberapa kontennya. Solusi dalam mengatasi kendala tersebut yakni guru menggabungkan dengan materi yang sedang diajarkan saat itu. Sehingga saran yang dapat disimpulkan disini adalah mengharapkan agar program ini dapat dikembangkan lagi dengan melengkapi konten yang masih kosong dan juga alangkah baiknya jika dapat dimanfaatkan oleh khalayak umum.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	Error! Bookmark not defined.
PENGESAHAN	iError! Bookmark not defined.
PERNYATAAN.....	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vvi
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	7
1.3 Batasan Masalah	7
1.4 Rumusan Masalah.....	8
1.5 Tujuan Penelitian	8
1.6 Manfaat Penelitian	9
1.7 Penegasan Istilah.....	10
1.8 Sistematika Penulisan Skripsi.....	13
BAB II LANDASAN TEORI.....	16
2.1 Definisi Teknologi Pendidikan	16

2.2	Kawasan Teknologi Pendidikan	17
2.3	Implementasi Evaluasi Pemanfaatan E-Budaya pada Pembelajaran Terhadap Kawasan Teknologi Pendidikan	200
2.4	Evaluasi.....	211
2.5	Model Evaluasi CIPP.....	332
2.6	Media Pembelajaran	34
2.7	Pembelajaran Berbasis <i>Web</i>	442
2.8	SMP Negeri 2 Semarang.....	45
2.9	Kerangka Berpikir.....	48
BAB III METODE PENELITIAN		50
3.1	Pendekatan Penelitian	50
3.2	Desain Penelitian	51
3.3	Fokus Penelitian.....	53
3.4	Data dan Sumber Data Penelitian	54
3.5	Teknik Pengumpulan Data.....	56
3.6	Teknik Keabsahan Data	61
3.7	Teknik Analisis Data	63
BAB IV SETTING PENELITIAN		67
4.1	Setting Penelitian	67
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN.....		77
5.1	Hasil Penelitian	77
5.2	Pembahasan Hasil Penelitian	104

BAB VI PENUTUP	127
6.1 Simpulan	127
6.2 Saran	129
DAFTAR PUSTAKA	130
LAMPIRAN.....	131



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Data Guru SMP Negeri 2 Semarang	70
Tabel 4.2 Data Siswa SMP Negeri 2 Semarang.....	71
Tabel 4.3 Data Nilai Ujian Nasional SMP Negeri 2 Semarang.....	74
Tabel 4.4 Data Ruang SMP Negeri 2 Semarang.....	76



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	49
Gambar 3.1 Bagan Analisis Data	66



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	133
Lampiran 2. Kode Teknik Pengumpulan Data.....	139
Lampiran 3. Pedoman Observasi	140
Lampiran 4. Frekuensi Observasi	145
Lampiran 5. Hasil Observasi.....	148
Lampiran 6. Pedoman Wawancara Penelitian	158
Lampiran 7. Frekuensi Wawancara.....	161
Lampiran 8. Hasil Wawancara Penelitian.....	163
Lampiran 9. Analisis Hasil Wawancara.....	183
Lampiran 10. Perangkat Pembelajaran Guru	203
Lampiran 11. Surat Izin Penelitian.....	238
Lampiran 12. Dokumentasi.....	244



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah salah satu aspek penting yang menunjukkan kemajuan suatu bangsa dan negara. Seperti yang tertera pada pembukaan UUD 1945 alinea keempat yakni: “Melindungi segenap bangsa Indonesia dan seluruh tumpah darah Indonesia, memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa, dan melaksanakan ketertiban dunia”. Sudah jelas tertera bahwa tujuan dari negara Indonesia salah satunya pada bidang pendidikan.

Salah satu masalah mendasar dalam dunia pendidikan adalah bagaimana usaha untuk meningkatkan proses kegiatan belajar mengajar, sehingga memperoleh hasil yang efektif dan efisien. Pendidikan tidak hanya dilihat dari segi rutinitas, melainkan harus diberi makna mendalam dan bernilai bagi perbaikan kinerja menurut Ibrahim (2000:13)

Teknologi dapat ditemukan di mana saja dan tujuan ditemukannya teknologi juga untuk membantu memecahkan masalah manusia. Dasar filosofi tersebut juga yang diaplikasikan pada dunia pendidikan hingga muncul terminologi Teknologi Pendidikan. Penggunaan teknologi pun harus mempertimbangkan norma dan nilai yang berlaku agar dapat berproses dengan mudah. Teknologi itu pada hakikatnya adalah bebas nilai, namun telah

penggunaanya akan sarat dengan aturan nilai dan estetika menurut Miarso (2009:194).

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 seperti yang tercantum dalam Undang-Undang No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Dalam hal ini Teknologi Pendidikan menjadi suatu kajian disiplin keilmuan bertujuan untuk memecahkan masalah pembelajaran Pada hakikatnya teknologi pembelajaran adalah suatu disiplin yang berkepentingan dengan pemecahan masalah belajar Miarso (2009:193). Berbagai prinsip dan pendekatan tersebut digunakan agar menjadi kuat dalam aplikasi pemecahan masalah.

Poin penting disini adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Berbagai upaya harus dilakukan oleh negara untuk menunjang aspek ini, diantaranya adalah dengan memberikan dukungan agar kelak nantinya menjadi sumber daya manusia yang unggul dan dapat bersaing ditingkat dunia. Caranya yakni dengan memberikan dukungan berupa ketersediaan tenaga pengajar yang kompeten dan kualitas sumber belajar yang melimpah dan akurat.

Proses pendidikan yang baik adalah tersampainya maksud dan tujuan dari pengajar kepada siswa. Pembelajaran yang kondusif di dalam kelas yang

didukung dengan sumber belajar yang baik juga menjadi sebuah perpaduan yang bernilai positif. Selain itu jam di luar sekolah juga menjadi penentu keberhasilan seseorang. Dengan demikian kita harus pandai dalam mencari tambahan materi dari luar untuk mencukupi kebutuhan pengetahuan yang sangat banyak.

Salah satu upaya yang bisa dilakukan untuk memajukan pendidikan adalah dengan melakukan inovasi pembelajaran. Pemanfaatan perangkat teknologi informasi dan komunikasi, merupakan salah satu cara melakukan inovasi pembelajaran yang sesuai dan efektif. Hal ini perlu dilakukan karena dalam kegiatan pembelajaran inilah transfer berbagai kompetensi berlangsung.

Sehingga akan meningkat pula prestasi belajar dari masing - masing siswa. Menurut Hamalik (2001:124), prestasi belajar siswa ditentukan oleh faktor bagaimana cara mengajar guru, pendekatan dan metode yang sesuai dalam menyampaikan materi pelajaran serta sarana atau alat bantu mengajar yang digunakan dalam proses belajar mengajar, disamping itu guru hendaknya memperhatikan asas-asas pengembangan kurikulum.

Dalam perkembangannya, pendidikan juga dipengaruhi oleh IPTEK yang semakin *modern*. Dengan adanya IPTEK, pendidikan yang dilaksanakan di dalam kelas lebih bervariasi. Perubahan tersebut diantaranya adalah peran seorang guru sebagai tenaga pendidik dan penggunaan media pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran sekarang ini, guru merupakan komponen yang penting. Meskipun, bukan satu-satunya komponen sebagai sumber belajar. Siswa juga merupakan

salah satu komponen penting dalam pembelajaran. Tapi bukanlah komponen yang tidak mengetahui apa pun sebelum diberikan informasi tentang pengetahuan. Agar tercipta suasana pembelajaran menjadi kondusif, kehadiran media sangat dibutuhkan menurut Sadiman (2002:3).

Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar mempunyai fungsi yang lebih luas serta memiliki nilai yang sangat penting dalam dunia pendidikan terutama untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar yang lebih baik di sekolah. Berdasarkan kondisi itulah pengetahuan tentang media pembelajaran menjadi bidang yang harus dikuasai setiap guru profesional menurut Sadiman (2002:27).

Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan dan Kebudayaan (BPMPK) adalah salah satu lembaga yang berfungsi mengembangkan media pembelajaran. Berbagai jenis media dikembangkan baik itu visual maupun audio visual. Demi mendukung kemudahan dalam mengakses juga produk ini dikemas dalam versi *desktop* dan *mobile* agar bisa diakses di mana dan kapan saja kita ingin membukanya.

Dalam jurnal *system skeletal* oleh Mubin, menurut Bovee dalam Ouda Teda Ena (2001:2) “Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan”. Media merupakan suatu wadah dari pesan yang oleh sumber pesan utama ataupun penyalurnya ingin diteruskan pada sasaran atau

penerima pesan tersebut. Jadi dengan adanya media diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan pesan berupa apa yang ingin diajarkan.

Salah satu produk dari BPMPK adalah portal E-Budaya yang ada pada situs resmi <http://m-edukasi.kemdikbud.go.id>. Dalam pengembangan E-Budaya sendiri bertujuan untuk memfasilitasi pengajar dalam menyampaikan sebuah materi. Disamping itu tujuan utama dari E-Budaya adalah menambah wawasan siswa tentang kebudayaan di Indonesia juga menanamkan pendidikan karakter multikultural.

Proses sosialisasi produk ini juga melibatkan responden dari 5 provinsi di Indonesia. Perwakilan guru mata pelajaran seni budaya di tingkat SMP dan SMA dari tiap-tiap kota dari kelima provinsi tadi. Untuk wilayah Jawa Tengah khususnya Kota Semarang bagian utara diwakili oleh Pak Sudaryono selaku guru Seni Budaya di SMP Negeri 2 Semarang. Pemilihan tersebut pasti sudah melalui beberapa pertimbangan yang matang oleh tim BPMPK sendiri.

SMP Negeri 2 Semarang sendiri termasuk dalam kategori sekolah favorit di Kota Semarang yang dulu juga pernah menjadi sekolah RSBI. Selain dari segi guru yang kompeten, siswa di sana juga kebanyakan di atas rata-rata dari siswa sekolah lain. Sehingga lebih mudah dalam mengaplikasikan program E-Budaya dalam proses pembelajaran ketika di dalam kelas.

Program tersebut telah dikembangkan dengan baik dengan berbagai tahap pengembangan yang dilakukan oleh BPMPK. Namun ada sedikit kendala pada

tahun kedua, BPMPK mulai mengembangkan model baru yaitu *mobile edukasi*. Dengan demikian program E-Budaya ini tidak lagi dikembangkan dan berhenti di tengah jalan. Walaupun demikian tapi sampai sekarang program E-Budaya ini masih ada di halaman utama website resmi BPMPK.

Setelah berjalannya program tersebut masih kurang apabila belum dilakukan yang namanya proses evaluasi. Evaluasi memberikan banyak manfaat baik dari sisi pengembang maupun dari pengguna. Dari pihak pengembang jelas akan menjadi sebuah masukan, kritik dan saran yang nantinya diharapkan bisa menjadi acuan dan tolok ukur dalam program-program berikutnya. Lalu dari pihak pengguna yang disini adalah siswa dan guru jelas bisa menjadi media perantara atau tempat menyalurkan aspirasi mengenai apa yang dirasakannya selama menggunakan media tersebut.

Jika program tersebut tidak dievaluasi, maka darimana kita bisa tahu dengan kehadiran program tersebut apakah menimbulkan hasil yang bermanfaat atau tidak, apa saja yang kurang dari program tersebut, dan jenis program seperti apa yang dibutuhkan dalam sebuah proses pembelajaran. Dalam penelitian kali ini akan menggunakan teknik keabsahan data berupa triangulasi data dengan melibatkan pendapat dari tiga sumber yang berperan langsung dalam proses ini yakni: dari pihak pengembang akan ditanyai mengenai konsep dan maksud diadakannya program ini, dari pihak guru akan ditanya mengenai apakah program tersebut bermanfaat ketika proses belajar mengajar dan dari pihak siswa akan

ditanya bagaimana media tersebut apakah mudah dipahami dan dapat dijadikan sumber rujukan sebagai sumber belajar.

Ketika penulis berkunjung ke BPMPK dan menanyakan perihal tentang produk yang diluncurkan pada tahun 2015 ini belum pernah ada yang mengevaluasi. Dalam penelitian kali ini penulis tertarik untuk mengevaluasi pada aspek pemanfaatan dari produk E-Budaya yang sudah diterapkan pada SMP Negeri 2 Semarang. Dengan maksud untuk bisa mengetahui sejauh mana peran program tersebut dapat dimanfaatkan dalam membantu jalannya proses pembelajaran.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

- 1.2.1 Program E-Budaya yang sudah berjalan kurang lebih 2 tahun belum dievaluasi.
- 1.2.2 Kurangnya proses sosialisasi yang dilakukan oleh pihak BPMPK.
- 1.2.3 Program E-Budaya menjadi media pembelajaran di SMP Negeri 2 Semarang.

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini terfokus untuk mengevaluasi pemanfaatan program E-Budaya dalam proses pembelajaran di SMP Negeri 2 Semarang.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka didapat rumusan masalah sebagai berikut:

- 1.4.1 Bagaimana implementasi pemanfaatan E-Budaya yang dilakukan oleh siswa dan guru di SMP Negeri 2 Semarang?
- 1.4.2 Bagaimana proses evaluasi terhadap pemanfaatan portal E-Budaya dalam proses pembelajaran di SMP Negeri 2 Semarang?
- 1.4.3 Bagaimana kelanjutan dari program E-Budaya di SMP Negeri 2 Semarang?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk:

- 1.5.1 Menjelaskan implementasi pemanfaatan E-Budaya yang dilakukan oleh siswa dan guru di SMP Negeri 2 Semarang.
- 1.5.2 Menjelaskan proses evaluasi terhadap pemanfaatan portal E-Budaya dalam proses pembelajaran di SMP Negeri 2 Semarang.
- 1.5.3 Menjelaskan kelanjutan dari program E-Budaya di SMP Negeri 2 Semarang.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini, baik dalam segi manfaat teoretis maupun manfaat praktis adalah sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoretis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan nantinya dapat mengembangkan dan memajukan kajian pendidikan tentang evaluasi terhadap pemanfaatan media *web* edukasi dalam proses pembelajaran khususnya pada tingkat SMP di Kota Semarang agar bisa ikut mengimplementasikan. Hasil dari penelitian ini selanjutnya agar dapat dipakai sebagai dasar acuan penelitian lain yang berbeda, sehingga penelitian selanjutnya dapat mengembangkan model atau teknik baru yang lebih efektif dan efisien atas dasar penelitian ini.

1.6.2 Manfaat Praktis

Berdasarkan pada masalah-masalah yang hendak dikaji, maka manfaat praktis yang diharapkan dapat diperoleh dari penelitian ini adalah:

- 1) Dapat menjadi masukan bagi para pakar dan pengamat pendidikan untuk lebih berpikir dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.
- 2) Dapat mengarahkan guru untuk ikut memanfaatkan media berupa *web* edukasi dalam proses pembelajaran.
- 3) Dapat memberikan masukan untuk pihak pengembang yakni BPMPK untuk bisa menambah dan memperbaiki lagi media yang telah dibuat.

1.7 Penegasan Istilah

Untuk menghindari adanya perbedaan pemahaman dalam penelitian ini maka perlu adanya penegasan dan pembatasan istilah dalam skripsi berjudul “EVALUASI PEMANFAATAN PROGRAM E-BUDAYA DALAM PROSES PEMBELAJARAN DI SMP NEGERI 2 SEMARANG” adalah sebagai berikut:

1.7.1 Evaluasi

Menurut pengertian bahasa kata evaluasi berasal dari bahasa Inggris “*evaluation*” yang berarti penilaian atau penaksiran (KBBI *offline* v3.0:2016). Makna kata-kata yang terkandung di dalam defenisi tersebut juga menunjukkan bahwa kegiatan evaluasi harus dilakukan secara hati-hati, bertanggung jawab, efektifitas menggunakan strategi, dan dapat dipertanggung jawabkan yang digunakan dalam upaya untuk mencapai tujuan tertentu. Dengan demikian evaluasi dapat diartikan sebagai segala upaya sistematis untuk memahami kemampuan dan kemajuan baik, sebelum, selama, maupun setelah proses kegiatan, melalui pengumpulan data, serta membandingkannya dengan norma atau kriteria tertentu agar mencapai tujuan yang telah ditentukan.

1.7.2 Pemanfaatan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI *offline* v3.0:2016) pemanfaatan artinya proses, cara, memanfaatkan yang dalam penelitian ini dijelaskan bahwa menggunakan program E-Budaya dalam proses pembelajaran di sekolah. Jadi yang dimaksud pemanfaatan disini adalah proses menggunakan

program E-Budaya sebagai media pembelajaran dalam sebuah pembelajaran seni budaya di SMP Negeri 2 Semarang.

1.7.3 E-Budaya

Dalam *website* resmi <https://m-edukasi.kemdikbud.go.id> dijelaskan bahwa Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan dan Kebudayaan (BPMPK) mengembangkan sebuah program media pembelajaran yang berisikan tentang materi kebudayaan. Program tersebut diberi nama E-Budaya dengan empat belas kajian utama yaitu: upacara tradisional, cerita rakyat, permainan rakyat, ungkapan tradisional, pengobatan tradisional, makanan dan minuman tradisional, senjata tradisional, peralatan tradisional, arsitektur tradisional, pakaian tradisional, kain tradisional, organisasi tradisional, kesenian tradisional serta pengetahuan dan teknologi tradisional.

E-Budaya adalah sebuah media pembelajar berbasis *web* edukasi. Dalam penelitian ini E-Budaya menjadi fokus media yang akan dievaluasi dari segi pemanfaatannya ketika telah diterapkan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran seni budaya di SMP Negeri 2 Semarang.

1.7.4 Pembelajaran

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI *offline* v3.0:2016) pembelajaran adalah proses, cara perbuatan yang menjadikan orang atau makhluk hidup melakukan aktifitas belajar. Definisi sebelumnya yang termuat dalam

wikipedia menyatakan bahwa seseorang manusia dapat melihat dalam perubahan yang terjadi, tetapi tidak pembelajaran itu sendiri. Konsep tersebut adalah teoretis dan dengan demikian tidak secara langsung dapat diamati.

Berdasarkan penjelasan di atas maka yang dimaksudkan pembelajaran dalam penelitian ini adalah sebuah proses belajar siswa di SMP Negeri 2 Semarang dengan adanya tambahan media berupa E-Budaya.

1.7.5 SMP Negeri 2 Semarang

Dalam *website* resmi <https://smpn2-smg.com> dijelaskan bahwa SMP Negeri 2 Semarang yang terletak di Jalan Brigjen Katamsa 14 Semarang selain strategis dan mudah dijangkau dari berbagai arah juga memiliki banyak kelebihan dan prestasi. Penunjukkan SMP Negeri 2 Semarang sebagai Sekolah Standar Nasional yang pertama di Semarang membuktikan bahwa SMP Negeri 2 Semarang memiliki kemampuan untuk dijadikan standar bagi sekolah lain di Semarang. Dengan demikian siswa yang berpotensi sangat berminat masuk ke SMP Negeri 2 Semarang sehingga potensi yang dimiliki tetap dapat dikembangkan.

Selain itu SMP Negeri 2 Semarang merupakan satu-satunya sekolah yang menjadi sasaran program sosialisasi E-Budaya yang dilakukan langsung oleh pihak pengembang BPMPK. Guru mata pelajaran seni budaya di SMP Negeri 2

Semarang, Pak Sudaryono yang juga terpilih untuk ikut serta mengembangkan program ini.

1.8 Sistematika Penulisan Skripsi

Secara sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari tiga bagian yaitu: bagian pendahuluan, bagian isi, dan bagian akhir.

1.8.1 Bagian Pendahuluan

Bagian awal skripsi terdiri dari: (1) Judul; (2) Persetujuan Pembimbing; (3) Pengesahan Kelulusan; (4) Pernyataan; (5) Motto dan Persembahan; (6) Kata Pengantar; (7) Abstrak; (8) Daftar Isi; (9) Daftar Tabel; (10) Daftar Gambar; (11) Daftar Lampiran.

1.8.2 Bagian Isi

1.8.2.1 Bab I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini diuraikan tentang latar belakang, identifikasi masalah, cakupan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penegasan istilah, dan sistematika skripsi.

1.8.2.2 Bab II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan mengenai kerangka teoritik yang berisikan deskripsi teori dan model teori. Pada bagian ini menjelaskan semua jenis dan model teori yang mendukung dan menjadi landasan dalam penelitian. Juga

dipaparkan mengenai kerangka berpikir yang menjelaskan alur atau proses jalannya penelitian yang akan dilakukan.

1.8.2.3 BAB III : METODE PENELITIAN

Pada bab ini terdiri dari: pendekatan penelitian, desain penelitian, fokus penelitian, data dan sumber data penelitian, teknik pengumpulan data, teknik keabsahan data dan teknik analisis data.

1.8.2.4 BAB IV : SETTING PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan tentang semua yang berkaitan dengan pemilihan lokasi tersebut beserta data-data yang mendukung sebagai tempat penelitian.

1.8.2.5 BAB V : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini memaparkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan serta proses olah data yang digunakan juga membahas mengenai kendala yang dialami dan upaya dalam mengatasi kendala tersebut.

1.8.2.6 BAB VI : SIMPULAN DAN SARAN

Bagian ini menguraikan tentang simpulan dari pembahasan dan saran bagi pihak tertentu yang terkait dengan penelitian ini. Pada bab ini merupakan akhir dari inti skripsi yang membahas tentang kesimpulan dari seluruh materi dan saran dari penulis.

1.8.3 Bagian Akhir

Pada halaman ini dimuat daftar pustaka dan lampiran lampiran hasil dokumentasi yang digunakan dalam penelitian.



BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Definisi Teknologi Pendidikan

Association of Education Communication & Technology (AECT) mengemukakan definisi teknologi instruksional sebagai berikut: “*instructional technology is the theory and practice of design, development, utilization management, and evaluation of process and resources for learning*”. (Seels dan Richey, 1994:1). “Berdasarkan definisi di atas teknologi pendidikan adalah teori dan praktek dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, serta evaluasi proses dan sumber untuk belajar”.

Definisi yang ditetapkan oleh AECT tahun 1997 dalam (Seels dan Richey, 1994:4) adalah istilah teknologi pendidikan digunakan untuk menjelaskan (*subsef*) pendidikan manusia melalui proses yang rumit dan saling berkaitan. Dengan demikian teknologi pendidikan mencakup pengertian belajar melalui media masa serta sistem pelayanan pembelajaran (*support system for instruction*) termasuk sistem pengelolaan (*management*).

Teknologi pendidikan menurut *Association for Educational Communication and Technology/AECT* (2004) dalam buku Pengantar Teknologi Pendidikan menurut Subkhan (2013:12); “*Educational technologi is the study and ethical practice of facilitating learning and iproving performance by*

creating, using, and managing appropriate technological processes and resources”, yang artinya teknologi pendidikan adalah studi dan etika praktek untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan dan mengelola proses dari sumber yang berteknologi.

Selain beberapa definisi di atas, AECT juga telah mengemukakan definisi teknologi pendidikan yang diterjemahkan dalam Bahasa Indonesia bahwa teknologi pendidikan adalah studi dan etika praktek untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses teknologi yang sesuai dan sumber. Definisi ini mengandung beberapa kata kunci diantaranya studi, etika praktek, fasilitasi, pembelajaran, peningkatan, penciptaan, pemanfaatan, pengelolaan, teknologi, proses, dan pengembangan sumber daya manusia.

Dengan demikian, teknologi pendidikan adalah bidang studi dan etika praktek untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja belajar peserta didik melalui penciptaan, penggunaan, dan pengaturan proses-proses dan sumber teknologi.

2.2 Kawasan Teknologi Pendidikan

Kawasan merupakan suatu realisasi dari definisi dari bidang teknologi pembelajaran. Kawasan mewujudkan apa yang dapat dilakukan oleh suatu disiplin ilmu agar disiplin tersebut mampu memberikan sumbangan langsung dalam

bentuk rumusan praktik yang dilakukan oleh para praktisi. Kawasan juga berfungsi sebagai panduan para praktisi dan tenaga ahli untuk bergerak dalam bidang yang dimaksud Prawiradilaga (2012:43).

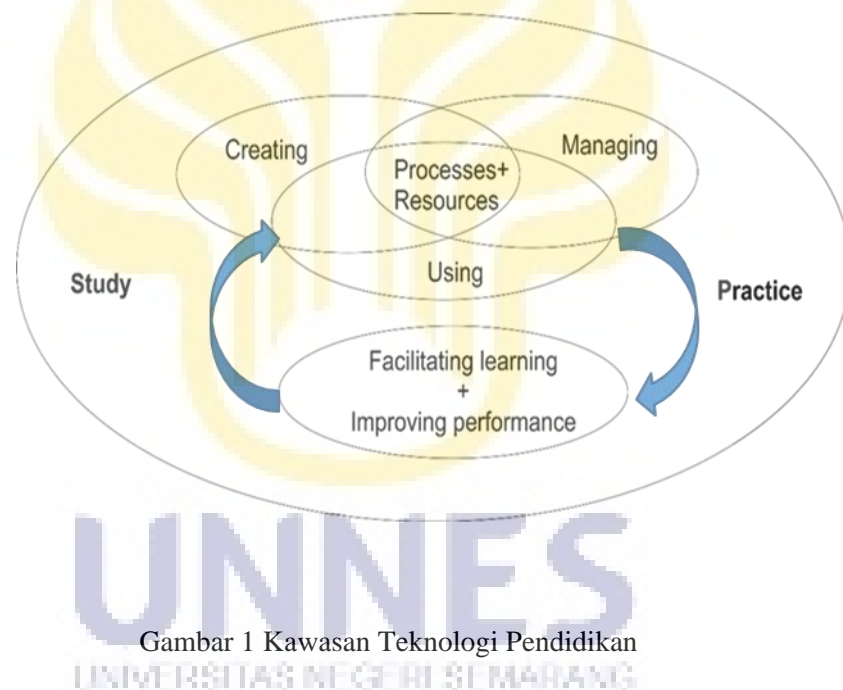
Selain itu, kawasan perlu dirumuskan berdasarkan definisi yang sudah ada agar pembentukan profesi dan praktik menjadi lebih mudah. Kawasan memberi penjelasan bagi para profesional dan praktisi mengenai apa yang harus dan boleh dilakukan atau apa yang menjadi batasan perilaku dan ruang lingkup pekerjaan dan layanan yang harus diselesaikan. Batasan perilaku selanjutnya secara utuh disusun dalam kode etik keprofesian seperti yang dimiliki oleh organisasi profesi tertentu. Hasil utuh tersebut akan diselesaikan menjadi standar perilaku.

Rumusan kawasan yang dikembangkan dalam disiplin teknologi pendidikan dan pembelajaran disiapkan melalui rumusan AECT tahun 1977 dan 1994. Kedua definisi tersebut menghasilkan kawasan sesuai dengan rumusan definisi. Definisi sebelumnya, yaitu tahun 1963 dan 1972 tidak menghasilkan kawasan. Pada masa tersebut, para ahli sedang berusaha “membentuk” konsep yang lebih mendalam dan bermanfaat bagi perkembangan disiplin teknologi pendidikan

Definisi tahun 2004 mempertegas posisi teknologi pendidikan sekaligus teknologi pembelajaran yang menempatkan keduanya dalam kajian belajar atau *learning*. Kawasan ini lebih luas, yaitu kajian (*the study*) atas apa yang sebelumnya telah dikerjakan, yaitu sejarah kemunculan seutuhnya garapan dan

kajian sejak masa kelahiran disiplin ini sampai dengan masa kini yaitu era kreativitas abad ke-21. Terapan atau praktik beretika (*ethical practice*) memandu setiap individu praktisi teknologi pendidikan untuk berkiprah sesuai dengan yang dikemukakan pada kawasan dari definisi sebelumnya, dengan lebih baik lagi.

Pada AECT 2004 lebih menekankan posisi dan peran teknologi pendidikan dalam praktik pembelajaran.



Gambar 1 Kawasan Teknologi Pendidikan

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Sumber: AECT (2004)

Dilihat dari bagan di atas, maka kawasan TP terdiri dari 3 kawasan pokok yaitu membuat (*creating*), menggunakan (*using*) dan mengelola (*managing*). Ketiga kawasan tersebut terikat dalam proses dan sumber yang sama.

2.2.1 Membuat (*Creating*)

Dalam elemen ini diartikan sebagai membuat media pembelajaran itu sendiri, baik itu metode, media maupun evaluasi yang akan digunakan pada media pembelajaran yang akan dibuat. Salah satu cara membuat media yang termasuk dalam elemen ini adalah metode pengembangan Sugiono.

2.2.2 Penggunaan (*Using*)

Elemen penggunaan atau *using* juga bisa disebut sebagai tahap implementasi media pembelajaran yang telah dibuat atau menggunakan media yang sudah ada misalnya LCD Proyektor, jaringan internet, televisi dan lain-lain.

2.2.3 Pengelolaan (*Managing*)

Yang dimaksudkan dalam tahap *managing* disini adalah pengelolaan media yang dibuat baik dari proses pembuatan, metode yang digunakan sampai tahap evaluasi yang digunakan. Namun elemen pengelolaan ini juga sering kali diartikan sebagai memfasilitasi proses belajar mengajar.

2.3 Implementasi Evaluasi Pemanfaatan E-Budaya pada Pembelajaran Terhadap Kawasan Teknologi Pendidikan

Tujuan dari penelitian ini adalah menguji apakah yang ada di lapangan telah sesuai dengan konsep dasar dibuatnya program E-Budaya. Selain itu juga bisa menjurus pada peningkatan mutu dari program tersebut berdasarkan masukan yang diberikan secara langsung oleh penggunanya. Selanjutnya tinggal membandingkan bagaimana kesesuaian terhadap tolok ukur yang telah dibuat.

Berdasarkan pemaparan di atas penelitian ini masuk ke dalam semua kategori dalam Kawasan Teknologi Pendidikan. Pada tahap *creating* bisa mengarahkan kita untuk ikut membuat dan mengembangkan produk seperti itu. Selanjutnya pada tahap *using* telah dijelaskan dengan implementasi program E-Budaya dalam proses pembelajaran di sekolah. Pada tahap *managing* mencakup proses evaluasi yang saya lakukan terhadap program ini. Sehingga hal ini menjelaskan bahwa penelitian telah sesuai dengan ranah Kawasan Teknologi Pendidikan.

2.4 Evaluasi

Menurut pengertian bahasa kata evaluasi berasal dari bahasa Inggris “*evaluation*” yang berarti penilaian atau penaksiran (KBBI *offline* v3.0:2016). Makna kata-kata yang terkandung di dalam defenisi tersebut juga menunjukkan bahwa kegiatan evaluasi harus dilakukan secara hati-hati, bertanggung jawab, efektifitas menggunakan strategi, dan dapat dipertanggungjawabkan yang digunakan dalam upaya untuk mencapai tujuan tertentu. Dengan demikian evaluasi dapat diartikan sebagai segala upaya sistematis untuk memahami kemampuan dan kemajuan baik, sebelum, selama, maupun setelah proses kegiatan, melalui pengumpulan data, serta membandingkannya dengan norma atau kriteria tertentu agar mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Adapun pendapat para ahli mengenai evaluasi, salah satunya menurut Worthen dan Sander dalam Arikunto (2009:2) menyatakan bahwa evaluasi

merupakan kegiatan mencari sesuatu yang berharga tentang sesuatu tersebut, juga termasuk mencari informasi bermanfaat dalam menilai keberadaan suatu program, produksi, prosedur, serta menjadi sebuah alternatif strategi yang diajukan untuk mencapai tujuan yang sudah ditentukan.

Demikian pula menurut Brown dalam Sudijono (2012:1) yang tak jauh beda dengan pendapat Worthen dan Sander yang mengemukakan bahwa *“Evaluation refer to the act on process to determining the value of something.”* Yang dapat diartikan evaluasi adalah suatu tindakan atau suatu proses untuk menentukan nilai dari sesuatu.

Dari beberapa pendapat tentang definisi evaluasi di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa evaluasi adalah segala upaya dalam bentuk proses yang sistematis dan berkelanjutan untuk mengumpulkan, mendeskripsikan, menginterpretasikan dan menyajikan semua informasi yang diperoleh supaya dapat digunakan sebagai dasar membuat keputusan, menyusun kebijakan maupun menyusun program selanjutnya.

2.4.1 Evaluasi Program

Evaluasi program adalah suatu unit atau kesatuan kegiatan yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi yang merealisasi atau mengimplementasi dari suatu kebijakan, berlangsung dalam proses yang berkesinambungan, dan terjadi dalam suatu organisasi yang melibatkan sekelompok orang guna pengambilan

keputusan. Evaluasi program bertujuan untuk mengetahui pencapaian tujuan program yang telah dilaksanakan. Selanjutnya, hasil evaluasi program digunakan sebagai dasar untuk melaksanakan kegiatan tindak lanjut atau untuk melakukan pengambilan keputusan berikutnya. Evaluasi sama artinya dengan kegiatan supervisi. Kegiatan evaluasi/supervisi dimaksudkan untuk mengambil keputusan atau melakukan tindak lanjut dari program yang telah dilaksanakan. Manfaat dari evaluasi program dapat berupa penghentian program, merevisi program, melanjutkan program, dan menyebarluaskan program

Dalam evaluasi program, pelaksana (*evaluator*) ingin mengetahui seberapa tinggi mutu atau kondisi sesuatu hal sebagai hasil pelaksanaan program setelah data terkumpul dibandingkan dengan kriteria atau standar tertentu. Dalam evaluasi program, *evaluator* ingin mengetahui tingkat ketercapaian program, dan apabila tujuan belum tercapai pelaksana *evaluator* ingin mengetahui letak kekurangan dan sebabnya. Hasilnya digunakan untuk menentukan tindak lanjut atau keputusan yang akan diambil. Dalam kegiatan evaluasi program, indikator merupakan petunjuk untuk mengetahui keberhasilan atau ketidakberhasilan suatu kegiatan menurut Arikunto (2009:5).

Menurut Arikunto dan Jabar (2009:7), terdapat perbedaan yang mencolok antara penelitian dan evaluasi program adalah sebagai berikut:

- (1) Dalam kegiatan penelitian, peneliti ingin mengetahui gambaran tentang sesuatu kemudian hasilnya dideskripsikan, sedangkan dalam evaluasi program pelaksanaan ingin mengetahui seberapa tinggi mutu atau kondisi sesuatu sebagai

hasil pelaksanaan program, setelah data yang terkumpul dibandingkan dengan kriteria atau standar tertentu.

- (2) Dalam kegiatan penelitian, peneliti dituntut oleh rumusan masalah karena ingin mengetahui jawaban dari penelitiannya, sedangkan dalam evaluasi program pelaksanaan ingin mengetahui tingkat ketercapaian tujuan program, dan apabila tujuan belum tercapai sebagaimana ditentukan, pelaksanaan ingin mengetahui letak kekurangan itu dan apa sebabnya.

Dengan adanya uraian di atas, dapat dikatakan bahwa evaluasi program merupakan penelitian evaluatif. Pada dasarnya penelitian evaluatif dimaksudkan untuk mengetahui akhir dari adanya kebijakan, dalam rangka menentukan rekomendasi atas kebijakan yang lalu, yang pada tujuan akhirnya adalah untuk menentukan kebijakan selanjutnya.

2.4.2 Model Evaluasi Program

Dalam evaluasi program pendidikan, ada banyak model yang dapat digunakan untuk mengevaluasi program. Meskipun antara satu dengan 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.

Model evaluasi adalah suatu model desain evaluasi yang dibuat oleh ahli-ahli atau pakar-pakar evaluasi yang biasanya dinamakan sama dengan pembuatnya atau tahap pembuatannya menurut Tayibnaxis (2008:13). Model-

model ini dianggap model standar atau dapat dikatakan merek standar dari pembuatnya.

Model-model evaluasi ada yang dikategorikan berdasarkan ahli yang menemukan dan yang mengembangkannya dan ada juga yang diberi sebutan berdasarkan sifat kerjanya. Dalam hal ini Kaufman dan Thomas mengatakan bahwa model-model tersebut diberi nama sesuai dengan fokus atau penekanannya.

Menurut Kaufman dan Thomas dalam bukunya Arikunto (2009:40), membedakan jenis model evaluasi menjadi delapan, yaitu:

(1) *Goal Oriented Evaluation Model*, dikembangkan oleh Tyler.

Model ini merupakan model yang muncul paling awal, yang menjadi obyek adalah tujuan dari program yang sudah ditetapkan jauh sebelum program dimulai. Adapun prosedur yang perlu diikuti untuk membentuk ujian pencapaian, yaitu:

- (a) Mengenal pasti sasaran program yang hendak dijalankan.
- (b) Menguraikan setiap tujuan dalam bentuk tingkah laku dan isi kandungan.
- (c) Mengenal pasti situasi dimana tujuan yang hendak digunakan.
- (d) Menentukan arah untuk mewakili situasi.
- (e) Menentukan arah untuk mendapatkan hasil.

Tyler mendefinisikan evaluasi sebagai perbandingan antara hasil yang dikehendaki dengan hasil yang sebenarnya. Menurut Tyler (1951) penilai harus menilai tingkah laku peserta didik, pada perubahan tingkah laku yang

dikehendaki dalam pendidikan. Dalam model ini, langkah pertama adalah mengenali tujuan suatu program, kemudian indikator-indikator pencapaian tujuan dan alat pengukuran diketahui pasti.

(2) *Goal Free Evaluation Model*, dikembangkan oleh Scriven.

Dalam pelaksanaan suatu 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 (hal yang diharapkan) maupun hal-hal negatif (hal yang tidak diharapkan). Maksudnya bukan lepas sama sekali dari tujuan, akan tetapi lepas dari tujuan khusus dan hanya mempertimbangkan tujuan umum yang akan dicapai oleh program bukan secara perkomponen.

(3) *Formatif Summatif Evaluation Model*, dikembangkan oleh Scriven.

Model ini menunjukkan terhadap tahapan dan lingkup objek yang dievaluasi, yaitu evaluasi yang dilakukan pada waktu program masih berjalan (evaluasi formatif) dan ketika program sudah selesai atau berakhir (evaluasi sumatif). Adapun tujuan dari evaluasi formatif memang berbeda dengan tujuan evaluasi sumatif, ketika melaksanakan evaluasi, *evaluator* tidak dapat melepaskan diri dari tujuan. Sehingga, model yang dikemukakan oleh Michael Scriven ini menunjuk tentang "apa, kapan dan tujuan" evaluasi tersebut dilaksanakan. Evaluasi dilaksanakan untuk mengetahui sampai seberapa tinggi tingkat keberhasilan atau ketercapaian tujuan untuk masing-masing pokok bahasan.

Evaluasi formatif secara prinsip merupakan evaluasi yang dilaksanakan ketika program masih berlangsung dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana program yang dirancang dapat berlangsung dan sekaligus mengidentifikasi hambatannya. Sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah program berakhir dengan tujuan untuk mengukur ketercapaian program. Adapun fungsinya untuk mengetahui posisi atau kedudukan individu di dalam kelompoknya.

(4) *Countenance Evaluation Model*, dikembangkan oleh Stake.

Menurut Fernandes (1984, dalam Arikunto 2004) model Stake menekankan pada adanya pelaksanaan dua hal pokok yaitu deskripsi (*description*) dan pertimbangan (*judgments*) serta membedakan adanya tiga tahap dalam evaluasi program yaitu *anteseden* yang diartikan sebagai konteks, transaksi yang diartikan sebagai proses dan *outcome* yang diartikan sebagai hasil. Tiga hal tersebut itu dituliskan di antara dua matrik untuk menunjukkan objek atau sasaran evaluasi yang selanjutnya digambarkan sebagai deskripsi dan pertimbangan, menunjukkan langkah-langkah yang terjadi selama proses evaluasi.

Matriks pertama yaitu deskripsi yang berkaitan atau menyangkut dua hal yang menunjukkan posisi sesuatu 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 mengacu pada standar, ketika *evaluator* tengah mempertimbangkan program pendidikan.

Maka 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 program yang bersangkutan dan didasarkan pada tujuan yang akan dicapai.

Analisis proses evaluasi yang dikemukakan Stake (1967, dalam Tayibnapi, 2000) membawa dampak yang cukup besar dalam model ini, *antecedents* (masukan), *transaction* (proses), dan *outcomes* (hasil) data dibandingkan tidak hanya untuk menentukan apakah ada perbedaan tujuan dengan keadaan yang sebenarnya, tetapi juga dibandingkan dengan standar yang absolut untuk menilai manfaat program.

(5) *Responsive Evaluation Model*, dikembangkan oleh Stake.

Menurut Stake (1967) telah menggariskan beberapa ciri pendekatan model evaluasi responsif, yaitu:

- (a) Lebih ke arah aktivitas program (proses) daripada tujuan program.
- (b) Mempunyai hubungan dengan banyak kalangan untuk mendapatkan hasil.
- (c) Perbedaan nilai perspektif dari banyak individu menjadi ukuran dalam melaporkan kegagalan dan keberhasilan suatu program.

Pendekatan ini adalah sistem yang mengorbankan beberapa fakta dalam evaluasi dengan harapan dapat meningkatkan penggunaan hasil evaluasi kepada individu atau program itu sendiri. Model ini berdasarkan pada apa yang biasa individu lakukan untuk menilai suatu perkara. Untuk melaksanakan evaluasi ini, *evaluator* dipaksa bekerja lebih keras untuk

memastikan individu yang dipilih memahami apa yang perlu dilakukan. *Evaluator* juga perlu membuat prosedur yang baku dan mencari serta mengatur tim untuk memperhatikan pelaksanaan program tersebut. Dengan bantuan tim, *evaluator* akan menyediakan catatan, deskripsi, hasil tujuan serta membuat grafik. Adapun tahapannya, yaitu:

- (a) Pelaksanaan awal evaluasi, *evaluator* dan klien (*stakeholder*) membuat perundingan tentang kontrak mengenai tujuan penilaian, validitas dan jaminan kerahasiaan.
 - (b) Mengenal pasti *concern* (perhatian), isu dan nilai-nilai dari *stakeholder*.
 - (c) Mengumpulkan informasi yang memiliki hubungan dengan tujuan, isu, nilai yang dikenal pasti oleh *stakeholder*.
 - (d) Penyediaan laporan mengenai keputusan atau alternatif. Laporan ini mengandung beberapa isu-isu dan perhatian yang dikenal betul oleh *stakeholder*.
- (6) CSE-UCLA *Evaluation Model*, menekankan pada “kapan” evaluasi dilakukan.

CSE-UCLA terdiri dari dua singkatan, yaitu CSE dan UCLA. 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:

(a) *Needs Assessment*, yaitu *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?

(b) *Program Planning* yaitu *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.

(c) *Formative Evaluation* yaitu *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.

(d) *Summative Evaluation* yaitu *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 dan apa penyebabnya.

(7) *CIPP Evaluation Model*, dikembangkan oleh Stufflebeam.

Model ini bertitik tolak pada pandangan bahwa keberhasilan program pendidikan dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti: karakteristik peserta didik dan lingkungan, tujuan program dan peralatan yang digunakan, prosedur dan mekanisme pelaksanaan program itu sendiri.

Stufflebeam (1986) melihat tujuan evaluasi sebagai:

- (a) Penetapan dan penyediaan informasi yang bermanfaat untuk menilai keputusan alternatif.
- (b) Membantu *audience* untuk menilai dan mengembangkan manfaat program pendidikan atau obyek.
- (c) Membantu pengembangan kebijakan dan program.

(8) *Discrepancy Model*, dikembangkan oleh Provus.

Provus mendefinisikan evaluasi sebagai alat untuk membuat pertimbangan (*judgement*) atas kekurangan dan kelebihan suatu objek berdasarkan diantara standar dan kinerja. Model ini juga dianggap menggunakan pendekatan formatif dan berorientasi pada analisis *system*. Sementara pencapaiannya adalah lebih kepada apakah yang sebenarnya terjadi. Dalam model evaluasi ini, kebanyakan informasi yang diperoleh berbeda dengan yang dikumpulkan. Adapun caranya, yaitu:

- (a) Merencanakan bentuk penilaian, menentukan kemantapan suatu program.
- (b) Penilaian *input*, bertujuan membantu pihak pengurus dengan memastikan sumber yang diperlukan mencukupi.

- (c) Proses penilaian, memastikan aktivitas yang dirancang berjalan dengan lancar dan memiliki mutu seperti yang diharapkan.

Penilaian hasil, *judgement* di tahap pencapaian suatu hasil yang direncanakan.

2.5 Model Evaluasi CIPP

Model ini mula-mula dikembangkan oleh Stufflebeam dan Guba tahun 1968. CIPP merupakan kependekan dari *Context, Input, Proses, and Product*. Stufflebeam membuat batasan (merumuskan) terlebih dahulu tentang pengertian evaluasi program pendidikan sebagai “*educational evaluation is the process of obtaining and providing useful information for making educational decisions*” (Evaluasi pendidikan merupakan proses penyediaan/pengadaan informasi yang berguna untuk membuat keputusan dalam bidang pendidikan). Terutama terhadap keefektifan program yang nantinya akan dievaluasi untuk dijadikan sebagai objek penelitian.

Keunikan model ini adalah pada setiap tipe evaluasi terkait pada perangkat pengambil keputusan (*decision*) yang menyangkut perencanaan dan operasional sebuah program. Keunggulan model CIPP memberikan suatu format evaluasi yang komprehensif atau menyeluruh pada setiap tahapan evaluasi yaitu tahap konteks, masukan, proses, dan produk.

Model CIPP ini bertitik tolak pada pandangan bahwa keberhasilan program pendidikan dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti: karakteristik peserta didik dan lingkungan, tujuan program dan peralatan yang digunakan,

prosedur dan mekanisme pelaksanaan program itu sendiri. Stufflebeam melihat tujuan evaluasi sebagai:

- (1) Penetapan dan penyediaan informasi yang bermanfaat untuk menilai keputusan alternatif;
- (2) Membantu audien untuk menilai dan mengembangkan manfaat program pendidikan atau obyek;
- (3) Membantu pengembangan kebijakan dan program.

Model evaluasi ini merupakan model yang paling banyak dikenal dan diterapkan oleh para *evaluator*. Model CIPP yang merupakan sebuah singkatan dari huruf awal 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 sistem.

2.5.1 Kelebihan dan Kekurangan Model CIPP

Menurut Widoyoko (2009) model evaluasi CIPP lebih komprehensif di antara model evaluasi lainnya, karena objek evaluasi tidak hanya pada hasil semata tetapi juga mencakup konteks, masukan, proses, dan hasil. Selain kelebihan tersebut, di satu sisi model evaluasi ini juga memiliki keterbatasan, antara lain penerapan model ini dalam bidang program pembelajaran di kelas mempunyai tingkat keterlaksanaan yang kurang tinggi jika tidak adanya modifikasi.

2.6 Media Pembelajaran

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan bersahaja tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan.

Menurut Hughes (2012) *“on helping students learn how to read and create multimodal presentations by having students view and create digital poems. Prior to creating their own digital poetry performance, students viewed digital poems, examining modes of expression, looking at the visual images, the written text, the narration (voice), and the musical soundtracks that played in the background, and*

considered how these different modes converged and were complementary.” Yang artinya membantu siswa belajar membaca dan membuat presentasi multimodal dengan meminta siswa melihat dan membuat puisi digital. Sebelum membuat pertunjukan puisi digital mereka sendiri, siswa melihat puisi digital, memeriksa mode ekspresi, melihat gambar visual, teks tertulis, narasi (suara), dan *soundtrack* musik yang dimainkan di latar belakang, dan mempertimbangkan bagaimana perbedaan ini. mode konvergen dan saling melengkapi. Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa dalam media pembelajaran siswa diarahkan untuk melihat, mengamati dan kemudian dituntut untuk bisa membuat sebuah media untuk presentasi.

Di samping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pengajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia.

Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan yang cukup tentang media pengajaran, menurut Hamalik (1986:6) meliputi :

- (1) Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar;
- (2) Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan;
- (3) Seluk-beluk proses belajar;
- (4) Hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan;
- (5) Nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran;
- (6) Pemilihan dan penggunaan media pendidikan;

- (7) Berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan;
- (8) Media pendidikan dalam setiap mata pelajaran.

Menurut Sadiman (2003:6), 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. Informasi yang disampaikan melalui media dalam bentuk materi pengajaran itu harus dapat diterima oleh penerima pesan dengan menggunakan gabungan beberapa alat indera mereka.

Menurut Ibrahim (2000:4), media pembelajaran diartikan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan (pembelajaran), sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Berdasarkan definisi dari beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat bantu dalam mengajar yang dibuat dengan tujuan untuk mempermudah dalam menyalurkan pesan dari pengajar kepada peserta didik. Media pembelajaran yang digunakan harus dapat menarik perhatian siswa agar proses interaksi komunikasi antara guru dan siswa dapat berlangsung dengan baik dan tepat sasaran. Informasi yang disampaikan melalui media dalam bentuk isi maupun materi pengajaran harus dapat diterima oleh penerima pesan menggunakan salah satu atau gabungan dari alat indera yang mereka miliki.

2.6.1 Manfaat Media dalam Pembelajaran

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang sangat penting adalah metode mengajar dan media pengajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pengajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pengajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pengajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Perdana (2016) mengatakan bahwa Multimedia juga mempermudah guru dalam menyampaikan pelajaran seni yang sebagian besar berupa praktik, sehingga guru dapat menyampaikan seluruh materi pelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang ada.

Hamalik (1986:11) mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci Kemp dan Dayton dalam Arsyad (2002:21) misalnya, mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

- (1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan;
- (2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik;
- (3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif;
- (4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga;
- (5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa;
- (6) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja sesuai dengan kebutuhan;
- (7) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses ketika sedang belajar;
- (8) Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Selain beberapa manfaat media seperti yang dikemukakan oleh Kemp dan Dayton tersebut, tentu saja kita masih dapat menemukan banyak manfaat-manfaat praktis yang lain. Manfaat praktis media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut :

- (1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar;
- (2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya;
- (3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.

Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan

terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karya wisata. Kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

2.6.2 Fungsi Media dalam Pembelajaran

Istilah media mula-mula dikenal dengan alat peraga, kemudian dikenal dengan istilah *audio visual aids* (alat bantu pandang/dengar). Selanjutnya disebut *instructional materials* (materi pembelajaran), dan kini istilah yang lazim digunakan dalam dunia pendidikan nasional adalah *instructional media* (media pendidikan atau media pembelajaran). Dalam perkembangannya, sekarang muncul istilah *e-Learning*. Huruf “e” merupakan singkatan dari “elektronik”. Artinya media pembelajaran berupa alat elektronik, meliputi CD Multimedia Interaktif sebagai bahan ajar *offline* dan *Web* sebagai bahan ajar *online*.

Levie & Lents dalam Arsyad (2002:16) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, yaitu:

a. Fungsi Atensi

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan. Media gambar khususnya gambar yang diproyeksikan melalui *overhead projector* dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada pelajaran yang akan

mereka terima. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar dalam Arsyad (2002).

b. Fungsi Afektif

Media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras dalam Arsyad (2002).

c. Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar dalam Arsyad (2002).

d. Fungsi Kompensatoris

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat dalam menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal terhadap siswa tersebut dalam Arsyad (2002).

Media pembelajaran, menurut Kemp & Dayton dalam Arsyad (2002:20) dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu :

- (1) Memotivasi minat atau tindakan;
- (2) Menyajikan informasi;
- (3) Memberi instruksi.

Untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para siswa atau pendengar untuk bertindak dengan ikut memikul tanggung jawab, melayani secara sukarela, atau memberikan sumbangan material. Pencapaian tujuan ini akan mempengaruhi sikap, nilai, dan emosi.

Untuk tujuan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi dihadapan sekelompok siswa. Isi dan bentuk penyajian bersifat amat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang. Penyajian dapat pula berbentuk hiburan, drama, atau teknik motivasi. Ketika mendengar atau menonton bahan informasi, para siswa bersifat pasif. Partisipasi yang diharapkan dari siswa hanya terbatas pada persetujuan atau ketidaksetujuan mereka secara mental, atau terbatas pada perasaan tidak/kurang senang, netral, atau senang.

Media berfungsi untuk tujuan instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif. Di samping

menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorang siswa.

Dengan demikian media memiliki fungsi penting dalam sebuah pembelajaran yakni dari segi fungsi yang mencakup motifasi, informasi dan instruksi juga dari segi psikologis yang mencakup empat aspek. Dimulai dari menarik perhatian siswa untuk fokus terhadap pelajaran hingga memberikan informasi dan arahan untuk mencapai tujuan dari pembelajaran tersebut.

2.7 Pembelajaran Berbasis WEB

Paradigma sistem pendidikan yang semula berbasis tradisional dengan mengandalkan tatap muka saja, beralih menjadi sistem pendidikan yang tidak dibatasi oleh ruang dan waktu dengan sentuhan dunia teknologi informasi khususnya dunia *cyber* (maya). Sistem pendidikan yang berbasis dunia *cyber* yang dimaksudkan disebut dan dikenal dengan istilah *e-learning*.

Adanya keterbatasan dalam proses belajar mengajar tradisional berbasis tatap muka yang dibatasi oleh ruang dan waktu, maka *e-learning* hadir untuk mengantisipasi hal ini. Dengan proses belajar mengajar tidak dibatasi lagi oleh ruang dan waktu sehingga hubungan antara peserta didik dan pengajar bisa dilakukan kapan saja dan di mana saja. Menurut Ibrahim (2013) Sebenarnya potensi dari *e-learning* sama besar dengan potensi pembelajaran konvensional hanya melalui *e-learning* sifat dinamis teknologi akan menyertai format ini.

Menurut Wahed (2013) “*Equally significant for teacher's successful implementation of blended learning practices is knowing the learner's views of the teaching-learning process*”. yang artinya Sama pentingnya dengan keberhasilan penerapan praktik penggabungan guru adalah mengetahui pandangan peserta didik tentang proses belajar-mengajar. Dari pengertian di atas maka pandangan dari peserta didik juga menjadi faktor dalam kesuksesan dalam sebuah pembelajaran.

Istilah *e-learning* sangat populer beberapa tahun belakangan ini, meskipun konsepnya sudah cukup lama dimunculkan sebelumnya. Istilah ini sendiri memiliki definisi yang sangat luas. Terminologi *e-learning* cukup banyak dikemukakan dalam berbagai sudut pandang, namun pada dasarnya mengarah pada pengertian yang sama. Huruf e pada *e-learning* berarti elektronik yang kerap disepadankan dengan kata *virtual* (maya) atau *distance* (jarak). Dari hal ini kemudian muncul istilah *virtual learning* (pembelajaran di dunia maya) atau *distance learning* (pembelajaran jarak jauh). Sedangkan kata *learning* sering diartikan dengan belajar pendidikan (*education*) atau pelatihan (*training*). Dengan demikian *e-learning* berarti pembelajaran dengan menggunakan media atau jasa bantuan perangkat elektronika. Dalam pelaksanaannya, *e-learning* menggunakan jasa audio, video, perangkat komputer, atau kombinasi dari ketiganya.

Menurut Wijaya (2012) *E-learning* merupakan sebuah proses pembelajaran yang dilakukan melalui *network* (jaringan). Ini berarti dengan *e-learning* memungkinkan tersampainya bahan ajar kepada peserta didik menggunakan media. Teknologi informasi dan komunikasi berupa komputer dan

jaringan internet atau intranet. Dengan *e-learning*, belajar bisa dilakukan kapan saja, di mana saja, melalui jalur mana saja dan dengan kecepatan akses apapun. Proses pembelajaran berlangsung efisien dan efektif.

Menurut Kalantiz (2013) “*One of the key challenges was to create learning environments which engaged the sensibilities of learners who are increasingly immersed in digital and global lifestyle*” yang artinya Salah satu tantangan utamanya adalah menciptakan lingkungan belajar yang melibatkan kepekaan peserta didik yang semakin tenggelam dalam gaya hidup digital dan global. Menurut pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa dengan gaya hidup digital seperti sekarang guru harus dapat memanfaatkan keadaan tersebut untuk hal positif.

Ciri khas *e-learning* yaitu tidak tergantung pada waktu dan ruang (tempat). Pembelajaran dapat dilaksanakan kapan dan di mana saja. Dengan teknologi informasi, *e-learning* mampu menyediakan bahan ajar dan menyimpan instruksi pembelajaran yang dapat diakses kapanpun dan dari manapun. *E-learning* tidak membutuhkan ruangan (tempat) yang luas sebagaimana ruang kelas konvensional. Dengan demikian teknologi ini telah memperpendek jarak antara pengajar dan peserta didik.

Bates dan Wulf dalam Wijaya (2012:4) mengatakan bahwa pembelajaran *e-learning* juga memiliki kelebihan sebagai berikut.

1. Meningkatkan interaksi pembelajaran (*enhance interactivity*)

2. Mempermudah interaksi pembelajaran dari mana dan kapan saja (*time and placeflexibility*)
3. Memiliki Jangkauan yang Lebih Luas (*potential to reach a global audience*)
4. Mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran (*easy updating of contents as well as archivable capabilities*)

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang menghasilkan internet dengan pembelajaran berbasis *web* merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan media situs *web* (*website*) yang bisa diakses melalui jaringan internet. Pembelajaran berbasis *web* atau yang dikenal juga dengan istilah “*web-based learning*” merupakan salah satu jenis penerapan dari pembelajaran elektronik (*e-learning*).

2.8 SMP Negeri 2 Semarang

Berdasarkan yang tercantum pada *website* <https://smpn2-smg.com> SMP Negeri 2 Semarang yang terletak di Jalan Brigjen Katamsa 14 Semarang selain strategis dan mudah dijangkau dari berbagai arah juga memiliki banyak kelebihan dan prestasi. Penunjukkan SMP Negeri 2 Semarang sebagai Sekolah Standar Nasional yang pertama di Semarang membuktikan bahwa SMP Negeri 2 Semarang memiliki kemampuan untuk dijadikan standar bagi sekolah lain di Semarang. Dengan demikian siswa yang berpotensi sangat berminat masuk ke SMP Negeri 2 Semarang sehingga potensi yang dimiliki tetap dapat dikembangkan.

Secara historis, SMP Negeri 2 Semarang sudah sangat dikenal sejak zaman penjajahan Hindia Belanda dengan sebutan *MULO I*, yang merupakan pusat pendidikan yang dimiliki pemerintah kala itu. Hal ini dilanjutkan pada waktu pendudukan Jepang bernama *Dai ichu tyu gakko* dan masa kemerdekaan Indonesia menjadi SMP I Pandean Lamper, kemudian oleh Departemen Pendidikan dan Kebudayaan dirubah menjadi SMP Negeri 2 Semarang. Hal yang paling menarik adalah bangunan kuno yang ditempati tetap terjaga dan menjadi bangunan bersejarah yang dilindungi sampai saat ini.

Dengan sumber daya manusia, sarana dan prasarana yang dimiliki, dukungan komite sekolah dan orang tua, serta lingkungan yang baik sangat mendukung prestasi SMP Negeri 2 Semarang. Selain prestasi akademik, prestasi non akademik pun tidak kalah menonjolnya. Hingga pada tahun pelajaran 2007/2008 SMP Negeri 2 Semarang mengukir prestasi sebagai sekolah dengan peringkat 1 negeri dan swasta di Kota Semarang. Dan kelebihan yang lain adalah SMP Negeri 2 Semarang memiliki Program khusus Akselerasi yang pertama kali di Jawa Tengah dari tahun 2000 hingga saat ini. Hal ini menambah posisi SMP Negeri 2 Semarang menjadi sekolah favorit di Semarang.

Sesuai dengan motto di atas, SMP Negeri 2 yang sarat prestasi tetap mengedepankan kepentingan nasional dengan tetap menyelenggarakan pendidikan murah bagi siswa yang kurang mampu apalagi berprestasi melalui subsidi silang baik sebelum ada BOS maupun setelahnya. Hal ini dibuktikan bahwa siswa SMP Negeri 2 Semarang tidak ada yang mengundurkan diri karena biaya.

Keberhasilan siswa setiap tahun menjadi tolok ukur kemajuan sekolah, baik *output* (lulusan) maupun *outcome* (siswa yang melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi). Dengan demikian tantangan dan persaingan yang dihadapi tidaklah kecil, masih banyak lagi tanggungjawab dan tugas yang harus diselesaikan, masih perlu peningkatan dan kerja keras namun paling tidak SMP Negeri 2 Semarang memiliki komitmen terhadap bangsa ini secara sungguh-sungguh ingin meningkatkan sumber daya manusia Indonesia agar kelak menjadi Tuan di negeri sendiri tanpa kehilangan identitas dan moral bangsa.

2.8.1 Visi dan Misi Sekolah

Tiada hari tanpa prestasi dan berbudi pekerti luhur serta tiada siswa yang *drop-out* karena biaya adalah motto yang menunjang visi Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 2 Semarang yang ingin menghasilkan lulusan berprestasi tinggi, bermoral, memiliki wawasan luas dan mampu berkompetisi berskala nasional.

1. Visi

Visi dari SMP Negeri 2 Semarang yakni menghasilkan lulusan yang berprestasi tinggi, bermoral, memiliki wawasan luas dan mampu berkompetisi dalam skala nasional dan internasional. (Renstra SMP N 2 Semarang, 2016)

2. Misi

Misi dari SMP Negeri 2 Semarang adalah:

- a. Menghasilkan kualitas lulusan yang bertaraf internasional.

- b. Menumbuhkan semangat berprestasi kepada semua warga sekolah.
- c. Meningkatkan kemampuan professional guru agar setara dengan pengajar sekolah internasional.
- d. Mengembangkan potensi untuk menciptakan lingkungan belajar yang tertib, aman, bersih, dan rapi.
- e. Meningkatkan fasilitas sumber belajar yang bertaraf internasional.
- f. Membudayakan moto tiada hari tanpa kompetisi dan prestasi.
- g. Menumbuhkan kegiatan yang bernuansa religious, berbudaya, dan budi pekerti luhur dengan berwawasan Ipteq dan Imtaq.
- h. Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif.

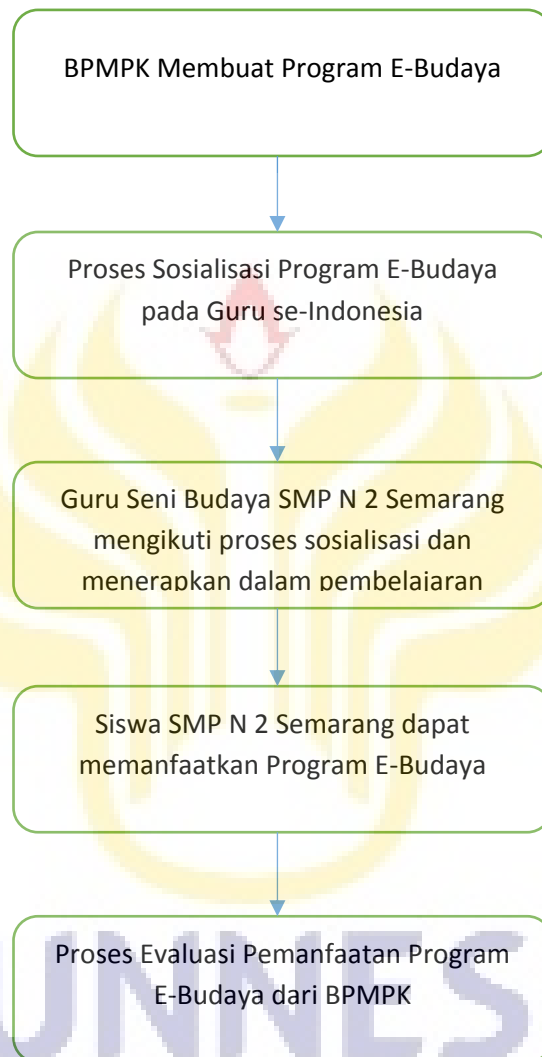
(Renstra SMP N 2 Semarang, 2016)

2.9 Kerangka Berpikir

Dalam penelitian ini berfokus pada ketercapaian dari fungsi media pembelajaran berupa *web* edukasi yang dikembangkan oleh BPMPK dan apakah dapat dimanfaatkan oleh siswa yang menjadi sampel disini adalah siswa dari SMP Negeri 2 Semarang.

Dengan demikian dengan adanya penelitian evaluasi ini dapat diketahui apakah media yang dibuat oleh BPMPK dapat dimanfaatkan dengan baik oleh siswa. Juga melihat seberapa baik respon siswa terhadap adanya program ini dan juga bagaimana peran guru dalam pembelajaran di kelas.

Evaluasi Pemanfaatan Prgoram E-Budaya dari BPMPK di SMP Negeri 2



Gambar 2 Bagan Kerangka Berpikir

BAB VI

PENUTUP

6.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang sudah disajikan mengenai Evaluasi Pemanfaatan Program E-Budaya di SMP Negeri 2 Semarang, maka dapat disimpulkan:

- 1) Program E-Budaya berperan sebagai sumber literasi dalam pembelajaran di SMP Negeri 2 Semarang. Sesuai dengan tuntutan kurikulum 2013 yang telah diterapkan di sekolah, maka wajib menerapkan literasi sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung.
- 2) Berdasarkan hasil evaluasi dengan menggunakan model CIPP yang telah dilakukan, program E-Budaya ini telah sesuai antara konsep dasar dengan apa yang telah diterapkan di SMP Negeri 2 Semarang. Hal ini mencakup sarpras, perencanaan pembelajaran, proses pembelajaran dan manfaat yang dirasakan langsung dengan adanya program tersebut.
- 3) Untuk kelanjutan program ini sendiri dari pihak BPMPK belum ada rencana untuk mengembangkan lebih lanjut karena saat ini masih fokus pada *mobile edukasi*. Harapannya dari penulis sendiri sebagai peneliti dan juga berdasarkan hasil wawancara baik dari pihak pengembang, guru dan siswa mengharapkan adanya pengembangan lebih lanjut pada program ini karena sudah terlihat dampak positif yang dirasakan secara langsung.

6.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah penulis lakukan tentang Evaluasi Pemanfaatan Program E-Budaya dalam Pembelajaran di SMP Negeri 2 Semarang, maka peneliti menyarankan:

1. Bagi pihak pengembang dari BPMPK sendiri diharapkan dapat melanjutkan proses pengembangan program E-Budaya lagi setidaknya dengan melengkapi isi dari materi apa yang telah tertulis disana namun masih kosong. Kemudian diperjelas lagi pembahasan dari materi yang ada. Saran tambahan dari guru dan siswa di SMP Negeri 2 Semarang untuk bisa menambahkan kolom pencarian agar pengguna tidak kesulitan apabila ingin mencari materi secara langsung dan pembenahan *layout* antara *background* dan isi dari konten.
2. Bagi guru yang sudah menerapkan semoga dapat dilanjutkan lagi untuk kedepannya dengan harapan bisa menjadi sumber media yang baik untuk proses kegiatan belajar mengajar. Karena di dalam program E-Budaya mengandung unsur nilai moral positif yang diambil dari berbagai macam budaya di tanah air.
3. Bagi siswa yang menggunakan program ini diharapkan untuk terus mempelajari isi dari program ini dan lebih bagus lagi untuk bisa memberitahukan pada temannya yang beda sekolah agar bisa memberi masukan berupa kritik dan saran untuk perkembangan program E-Budaya ini.

DAFTAR PUSTAKA

- AECT. 2004. *Definisi Teknologi Pendidikan Satuan Tugas Definisi dan Terminologi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Dasar Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Azhar, Arsyad. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Bungin, Burhan H.M. 2007. *Pemelitian Kualitatif : Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik dan Ilmu Sosisal*. Jakarta: Kencana Purnama Media.
- Depdikbud. 2016. *Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Permendikbud No 22 Tahun 2016.
- Depdikbud. 2016. *Rincian Tugas Pokok BPMPK*. Permendikbud Nomor 54 Tahun 2016.
- Ena, Ouda Toda. 2001. *Membuat Media Pembelajaran Interaktif dengan Piranti Lunak Presentasi* Yogyakarta: Indonesian Language and Culture Intenseive Course Universitas Sanata Dharma.
- Hamalik, Oemar. 1986. *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Adytya.
- Hamalik, Oemar. 2001. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hughhes, Janette. 2012. "New Media, New Literacies and the Adolescent Learner". *Educational Journal*/volume 6 number 3/September 2012. Hal. 259-271.
- Ibrahim, Muslimin. 2000. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: Unessa University.
- Ibrahim, Nurdin. 2016. *Pemetaan Fungsi Platform E-Portofolio Untuk Perkuliahan di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*/ Volume 18, Nomor 3/2016. Hal. 202-1014.
- Kalantiz, M dan Kope, B. 2013. *The Teacher as Designer: Pedagogy in the New Media Age*. *Education Journal*/volume 7 number 3/January 2013. Hal. 200-222.
- Miarso, Yusufhadi. 2009. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada.

- Moleong, Lexy J. 2002. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Moleong, Lexy J. 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Perdana, Novan Satria. 2016. *Pemanfaatan Multimedia Pembelajaran Sebagai Strategi Peningkatan Prestasi Belajar Siswa*. *Jurnal Esensi Pembelajaran Masa Kini/* Volume 15, Nomor 3/ Oktober 2016. Hal. 199-212.
- Prawiradilaga, Dewi Salma. 2012. *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sadiman, Arief. 2002. *Media Pendidikan dan Proses Belajar Mengajar, Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Seels dan Richey. 1994. *Teknologi Pembelajaran : Definisi dan Kawasannya*. Jakarta: Unit Penerbit Universitas Negeri Jakarta.
- Sudijono, Anas. 2012. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D)*. Bandung: ALFABETA.
- Subkhan, Edi. 2013. *Pengantar Teknologi Pendidikan: Perspektif Paradigmatik dan Multidimensional*. Sleman: Deepublish.
- Tayibnapis, Farida. 2000. *Evaluasi Program*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wahed, Abdul dkk. 2013. "EFL Students' Perceptions of a Blended Learning Environment: Advantages, Limitations and Suggestions for Improvement". *Journal of English Language Teaching/*Volume 6 Number 20/2013. Hal. 95-110.
- Widoyoko, Eko. 2009. *Evaluasi Program Pembelajaran : Panduan Praktis bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Wijaya, Muksin. 2014. "Pengembangan Model Pembelajaran e-Learning Berbasis Web dengan Prinsip e-Pedagogy dalam Meningkatkan Hasil Belajar". *Jurnal Pendidikan Penabur -* No.19/Tahun ke-11/Desember 2012. Hal. 20-37.
- Wiersma, William. 1986. *Research Methods in Education : an Introduction*. Boston: Allvyn and Bacon inc.