

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Standar Proses

Menurut Permendiknas no.41 tahun 2007 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah, proses pembelajaran untuk setiap mata pelajaran harus bersifat fleksibel, bervariasi dan memenuhi standar. Proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan dasar dan menengah harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Sesuai dengan amanat peraturan pemerintah no 19 tahun 2015 tentang standar proses. Standar proses adalah standar nasional pendidikan yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran pada satuan pendidikan untuk mencapai kompetensi lulusan. Standar proses berisi kriteria minimal proses pembelajaran pada satuan pendidikan dasar dan menengah di seluruh wilayah hukum Negara kesatuan Republik Indonesia.

Standar proses meliputi perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, penilaian hasil pembelajaran dan pengawasan proses pembelajaran untuk terlaksananya proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Perencanaan proses pembelajaran meliputi silabus dan rencana pelaksanaan

pembelajaran (RPP) yang memuat identitas mata pelajaran, standar Kompetensi (SK), Kompetensi dasar (KD), indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, materi ajar dan sumber belajar.

RPP disusun untuk setiap KD yang dapat dilaksanakan dalam satu kali pertemuan atau lebih. Guru merancang penggalan RPP untuk setiap pertemuan yang disesuaikan dengan jadwal disatuan pendidikan. komponen RPP adalah:

1. Identitas Mata pelajaran
2. Standar Kompetensi
3. Kompetensi Dasar
4. Indikator Pencapaian Kompetensi
5. Tujuan Pembelajaran
6. Materi Ajar
7. Alokasi Waktu
8. Metode pembelajaran
9. Kegiatan Pembelajaran

- a. Pendahuluan

Pendahuluan merupakan kegiatan awal dalam suatu pertemuan pembelajaran yang ditujukan untuk membangkitkan motivasi dan memfokuskan perhatian peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

- b. Inti

Kegiatan inti merupakan proses pembelajaran untuk mencapai KD, kegiatan pembelajaran dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang dan memotivasi peserta didik untuk

berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreatifitas dan kemandirian sesuai bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Kegiatan ini secara sistematis dan sistemik melalui proses eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi.

c. Penutup

Penutup merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengakhiri aktifitas pembelajaran yang dapat dilakukan dalam bentuk perangkuman atau kesimpulan, penilaian, umpan balik, refleksi dan tindak lanjut.

10. Penilaian Hasil Belajar

11. Sumber Belajar

Beberapa prinsip penyusunan RPP yang perlu diperhatikan:

1. Memperhatikan perbedaan individu peserta didik
2. Mendorong partisipasi aktif peserta didik
3. Mengembangkan budaya membaca dan menulis
4. Memberikan umpan balik dan tindak lanjut
5. Keterkaitan dan keterpaduan
6. Menerapkan teknologi informasi dan komunikasi.

2.2 Teori Belajar dan pembelajaran

Belajar merupakan proses dasar dari perkembangan hidup manusia. Dengan belajar manusia melakukan perubahan-perubahan sehingga tingkah lakunya menjadi berubah. Perubahan dapat diartikan sebagai peningkatan atau pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya. Hal ini sesuai

menurut Sanjaya (2006:112) "Belajar adalah proses mental yang terjadi dalam diri seseorang, sehingga menyebabkan munculnya perubahan tingkah laku. Aktivitas mental itu terjadi karena adanya interaksi individu dengan lingkungan yang disadari".

Belajar menurut Lie (2010:5) "adalah suatu kegiatan yang dilakukan siswa, bukan sesuatu yang dilakukan terhadap siswa. Siswa tidak menerima pengetahuan dari guru atau kurikulum secara pasif, melainkan siswa membangun pengetahuannya secara aktif". Sementara itu belajar menurut Sardiman (2010:20) "adalah perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan, misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan sebagainya".

Belajar menurut Gagne (2009:2) "merupakan perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Perubahan disposisi tersebut bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara alamiah".

Menurut Marquardt (1996:1-2) kemampuan organisasi beradaptasi dengan lingkungannya ditentukan oleh keberadaan suprastruktur yaitu sumber daya manusia (SDM), dan infrastruktur berupa iklim organisasi. Organisasi akan beradaptasi secara cepat bila memiliki SDM yang sensitif terhadap perubahan diluar organisasi dan mampu belajar secara cepat, serta apabila organisasi memiliki lingkungan yang kondusif untuk mendorong proses belajar

Pembelajaran merupakan upaya membuat seseorang belajar tentang sesuatu hal. Pembelajaran menurut Asrori (2007:6) "merupakan suatu proses perubahan tingkah laku yang diperoleh melalui pengalaman individu yang bersangkutan". Menurut Sanjaya (2009:51)" pembelajaran dikatakan sebagai

suatu sistem, karena pembelajaran adalah kegiatan yang bertujuan yaitu membelajarkan siswa”.

Pembelajaran menurut Arifin (2009:10) ada dua arti yaitu:

1. dalam arti sempit, pembelajaran diartikan sebagai suatu proses atau cara yang dilakukan agar seseorang dapat melakukan kegiatan belajar;
2. dalam arti luas, pembelajaran adalah suatu proses atau kegiatan yang sistematis dan sistemik, yang bersifat interaktif dan komunikatif. Sistematis artinya keteraturan dalam hal ini pembelajaran harus dilakukan dengan urutan langkah-langkah tertentu, mulai dari perencanaan, pelaksanaan sampai dengan penilaian. Sistemik menunjukkan suatu sistem, artinya dalam pembelajaran terdapat berbagai komponen antara lain tujuan, materi, metode, media, sumber belajar, evaluasi dan sebagainya.

Pembelajaran menurut Sanjaya (2008:81) “menunjukkan pada usaha siswa mempelajari bahan pelajaran sebagai akibat perlakuan guru”. Menurut Trianto (2010:17) “pembelajaran merupakan interaksi dua arah dari seorang guru dan peserta didik, dimana antara keduanya terjadi komunikasi (transfer) yang intens dan terarah menuju suatu target yang telah ditetapkan sebelumnya”.

Pembelajaran menurut Arifin (2009:10) “lebih menekankan pada kegiatan belajar peserta didik secara sungguh-sungguh yang melibatkan aspek intelektual, emosional dan sosial”.

Berdasarkan uraian di atas, pembelajaran merupakan suatu proses perubahan tingkah laku yang diperoleh melalui pengalaman individu yang bersangkutan dan merupakan interaksi dua arah dari seorang guru dan peserta didik, dimana antara keduanya terjadinya komunikasi untuk mencapai tujuan membelajarkan siswa yang telah ditetapkan sebelumnya.

Setelah menjalani proses belajar, seorang siswa akan memperoleh hasil dari proses belajar yang ia lakukan. Banyak para ahli memberikan pengertian tentang hasil belajar diantaranya Abdurrahman (2003:14) mengemukakan bahwa “Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar”. Menurut Jihad (2008:15) “Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pengajaran”. Sedang menurut Arifin (2009:298) menyatakan bahwa “Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar”. Dengan demikian hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui proses belajar mengajar.

Keberhasilan belajar diukur dari seberapa jauh hasil belajar yang diperoleh siswa. Keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pengajaran disebut juga dengan hasil belajar yaitu kemampuan yang dimiliki siswa setelah menjalani proses belajar. Sudjana (2009:22) berpendapat hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Pandangan mengenai hasil belajar sebagai tujuan utama dari adanya proses belajar diungkapkan Gagne (2009:22) bahwa hasil belajar dibagi lima kategori, yakni informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, sikap, dan keterampilan motoris.

Selain itu Bloom (2009:21) bahwa hasil belajar dapat dikelompokkan kedalam tiga domain yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Domain kognitif mencakup kemampuan intelektual seperti kemampuan intelektual mengenai lingkungan, domain afektif mencakup kemampuan-kemampuan emosional dalam mengalami dan menghayati suatu hal, sedangkan domain psikomotor yaitu

kemampuan-kemampuan motorik menggiatkan dan mengkoordinasikan gerakan. Pengalaman menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif yang dapat dicapai disekolah pada umumnya terbatas pada aspek intelektual, sekalipun semua aspek intelektual belum dikembangkan oleh guru. Jadi, hasil belajar merupakan kemampuan penguasaan materi yang dicapai siswa dan dapat dinyatakan dalam bentuk nilai. Perolehan yang diwujudkan dalam nilai tersebut tidaklah sama antara siswa yang satu dengan siswa yang lain.

Belajar adalah ciri khas manusia sebagai makhluk hidup yang lebih tinggi harkatnya dibandingkan makhluk lain di muka bumi. Belajar seringkali dirujuk dalam bentuk ukuran pengetahuan, kelihaihan seseorang dalam menggunakan perangkat atau peralatan tertentu. Teknologi pendidikan memandang belajar sebagai sebuah proses internal. Belajar tidak hanya merujuk pada aktifitas otak sebagai organ berfikir. Belajar bertujuan untuk meningkatkan kualitas seseorang. Belajar adalah peningkatan kompetensi. (Prawiradilaga, 2012:66-67).

Pembelajaran , media pembelajaran, pengajar, lingkungan serta sumber belajar adalah faktor-faktor yang dapat mendukung terjadinya proses belajar. Smaldino et.al (2011:11) menyatakan bahwa “ Belajar merupakan pengembangan pengetahuan, keterampilan atau sikap yang baru ketika seseorang berinteraksi dengan informasi dan lingkungan.”

Smaldino et.al (2011:11) belajar didefinisikan sebagai perubahan terus menerus dalam kemampuan yang berasal dari pengalaman pembelajar dan interaksi pembelajar dengan dunia. Belajar itu multi perspektif,(Prawiradilaga.2012:69). Begitu banyak pendapat para ahli bermunculan yang menunjukkan bagaimana mereka mencoba mengungkap fenomena menarik dalam

kerangka berpikir mereka mengenai belajar. Secara umum teori belajar dikelompokkan dalam beberapa kelompok besar.

2.2.1 Teori Behaviorisme

Pada tahun 1950-an, B.F Skinner, seorang psikolog di universitas Harvard melakukan studi tentang perilaku yang dapat diamati. Ia merupakan satu pendukung behavioris. Skinner mendasarkan teori belajarnya, yang dikenal dengan teori penguatan (*reinforcement*), pada serangkaian percobaan yang menggunakan burung merpati. Hasilnya adalah sebuah instruksi terprogram yang mampu membentuk perilaku burung merpati yang bias terlihat. Para behaviorist menolak berspekulasi mengenai apa yang terjadi secara internal didalam tubuh atau otak manusia. Mereka bersandar hanya pada perilaku yang dapat diamati. Akibatnya kaum behaviorist lebih suka menjelaskan tugas belajar yang lebih sederhana, seperti membaca, menggambar dan menulis. Karena cara pandang ini, kaum behaviorist memiliki penerapan yang sangat terbatas ditingkat keterampilan yang lebih tinggi. Sebagai contoh, kaum behaviorist enggan menyimpulkan tentang bagaimana sebuah informasi diproses didalam otak (Smaldino et.al,2012:13)

Ivan Pavlov (2012:70) memandang belajar sebagai sebuah proses yang memerlukan kondisi tertentu, yaitu hadirnya stimuli dengan teknik dan situasi tertentu. Carl Hull memandang belajar dapat terjadi karena adanya kebiasaan-kebiasan tertentu yang menjadi variable penyela. B.F. Skinner melihat belajar sebagai perubahan perilaku, dimana hasil belajar dapat diamati. Perilaku (behavior) adalah sesuatu yang rumit, muncul dari berbagai stimuli yang juga beragam. Behavioristik meyakini bahwa setiap individu hidup dan mampu

mencerna apapun yang ada di lingkungannya, lalu ia akan menyesuaikan diri untuk dapat tetap bertahan. Tokoh lain yang memiliki pemahaman behavioristik adalah Pavlov yang terkenal dengan percobaan operant conditioning pada seekor anjing yang menjadi premis dasar dari teori behavioristik. Simuli dianggap sebagai lingkungan, materi ajar atau penyajian materi yang akan dipelajari oleh individu. inti dari teori behavioristik adalah, ” ..belajar merupakan perubahan perilaku, khususnya perubahan kapasitas siswa untuk berperilaku (yang baru) sebagai hasil belajar. Prawiradiaga (2012:70)

2.2.2 Teori Kognitivisme

Cara pandang kognitif adalah perspektif yang paling tua, namun sekaligus yang paling muda dalam masyarakat psikologi pendidikan. Perspektif ini dikatakan sebagai “tua”, karena diskusi mengenai pemikiran, sifat pengetahuan dan nilai penalaran telah ada dan dapat dirunut hingga ke zaman Yunani kuno. Akan tetapi ditahun 1800an pandangan kognitif ditinggalkan dan orang mulai tertarik pada pandangan behavioristik. Setelah perang dunia II, disaat berbagai riset dan penelitian dilakukan, berkembangnya berbagai keterampilan kompleks manusia dan munculnya revolusi computer, penelitian yang mencoba membangun kembali perspektif kognitif mulai marak kembali. Ada banyak bukti dimana manusia menunjukkan respon an menggunakan strategi untuk membantu mengingat dan mengorganisasikan materi masing-masing manusia melakukannya dengan cara yang sangat unik, Woolkfolk (2009:4).

Kognitivisme didasarkan pada penelitian psikologi swiss, Jean Piaget (1977) yang menelusuri proses mental yang digunakan individu dalam menanggapi lingkungan mereka. Kognitivisme membahas bagaimana orang berpikir, menyelesaikan masalah dan membuat keputusan. Jika kaum behaviorist hanya menyatakan bahwa penguatan dan latihan akan memperkuat respon terhadap stimulus. Kaum *cognitivist* membuat model mental ingatan jangka pendek dan jangka panjang. Dimana informasi baru akan disimpan terlebih dahulu dimemori jangka pendek, jika informasi itu terus diulang-ulang maka akan masuk keingatan jangka panjang. Jika informasi tidak diulang-ulang, maka informasi itu akan hilang. Smaldino (2012:13). Inti dari teori kognitif adalah proses belajar yang bertumpu pada kemampuan berpikir manusia, yaitu otak. Pemikiran yang dihasilkan seseorang adalah hasil interaksi antara dirinya dengan lingkungannya.

2.2.3 Teori Konstruktivisme

Konstruktivisme merupakan pemahaman yang berakar pada teori belajar *cognitivist*. Perspektif ini menganggap keterlibatan siswa dalam pengalaman yang bermakna adalah hal yang paling utama dan inti dari pembelajaran empiris. Paham ini beralih dari transfer informasi secara pasif menuju penyelesaian masalah (*Solve Problem*) dan penemuan (*invention*) yang bersifat aktif. Kaum *constructivist* menekankan bahwa para pembelajar menciptakan penafsiran unik mereka sendiri terhadap sebuah informasi. Mereka berpendapat bahwa para siswa menempatkan pengalaman belajar sebagai pengalaman mereka sendiri dan bahwa tujuan pengajaran adalah bukan untuk memberikan informasi tetapi menciptakan

situasi sehingga siswa dapat menafsirkan informasi bagi pemahaman mereka sendiri. Smaldino (2012:14)

Walaupun terdapat banyak variasi dalam mendefinisikan pembelajaran konstruktivis terdapat empat kesepakatan umum yaitu, Cooperstein dan Kocevar-Weidinger (2004:141):

1. Pembelajar membangun makna mereka sendiri. siswa bukanlah penerima yang pasif. mereka bukan hanya memproses maupun mentransfer dengan mudah apa yang mereka terima agar pengetahuan berguna dalam situasi baru, siswa harus melakukan upaya yang cukup bermakna untuk menyesuaikan logika informasi yang datang kepada mereka. Mereka harus memiliki pemaknaan ini, mereka harus memanipulasi, mencari dan menciptakan pengetahuan mereka yang sesuai dengan system keyakinan mereka sendiri.
2. Pembelajaran baru dibangun di atas pengetahuan terdahulu. Dalam upaya memahami logika informasi, siswa harus membuat jembatan penghubung antara informasi lama dan informasi baru. Mereka harus membandingkan dan mengkritisi, menantang dan menyelidiki, menerima atau menolak informasi dan keyakinan lama sebagai upaya untuk berkembang merespon informasi baru
3. Pembelajaran meningkat dengan adanya interaksi social. Proses konstruktif bekerja lebih baik dalam setting social karena siswa memiliki peluang untuk membandingkan dan berbagi ide-ide mereka dengan yang lain. pembelajaran terjadi saat siswa berupaya memecahkan benturan-benturan ide. Walaupun interaksi social seringkali dapat diselesaikan pada aktifitas kelompok kecil, diskusi dalam keseluruhan kelas memungkinkan siswa mengungkapkan pengetahuan mereka dan belajar dari pengetahuan yang lain.

Pembelajaran bermakna berkembang melalui kegiatan autentik. Aspek konstruktivis ini sering disalahartikan. Menggunakan authentic tas (kegiatan/tugas autentik) bukan berarti bahwa kita harus menunggu katak berubah bentuk untuk mengajarkan metamorphosis. Ini bermakna bahwa aktivitas yang dipilih hendaknya mampu mensimulasikan fakta yang akan ditemui di kehidupan nyata.

Pembelajaran *konstruktivist* biasanya dimulai dengan sebuah pertanyaan, kasus atau masalah. Dalam sesi konstruktivist, siswa bekerja pada sebuah masalah yang mana instruktur akan melakukan intervensi hanya jika diperlukan guna membimbing siswa menuju kearah yang benar. secara asas, instruktur menghadirkan permasalahan dan membiarkan siswa memecahkannya. (Coooperstein dan kocevar-weidinger. 2004:142)

2.3 Organisasi Belajar

Organisasi belajar adalah sebuah organisasi yang mampu mengubah perilaku dan cara berpikirnya sebagai sebuah hasil dari pengalaman organisasi. Lingkungan yang seperti itu cenderung meningkatkan pembelajaran dan kepemimpinan pada semua level (menyebarkan kepemimpinan) dan hal tersebut dapat membuat sebuah organisasi menjadi lebih akuntabel karena setiap individu cenderung menerima dan siap bertanggungjawab untuk setiap tindakan yang diambilnya. Banyak organisasi baik swasta maupun pemerintah yang telah mengadopsi pendekatan ini mendapati bahwa rasa tanggungjawab setiap individu meningkat secara signifikan dan akuntabilitas menjadi lebih jelas dan kuat. Para peneliti juga mendapati bahwa pengembangan dapat terjadi dengan pembagian kepemimpinan, karena setiap orang merasa ikut bertanggungjawab sebagai hasil dari visi yang tersebar merata, mengeksplorasi kemungkinan-kemungkinan dan mengambil inisiatif yang sesuai dengan arah startegi yang telah ditetapkan.

Organisasi belajar mampu meraih semua ini melalui jaringan kerja dan hubungan antarrekan kerja yang kuat. Menumbuhkan budaya belajar pada lingkungan dapat memberikan informasi strategi bisnis dengan mengambil

keuntungan dari sebaran kecerdasan di seluruh tubuh organisasi, mereka mengubah perilaku organisasi melalui perubahan cara berpikir dan sikap individu-individu di dalam organisasi dan akhirnya mereka membantu mengintegrasikan berpikir berkesinambungan kedalam budaya organisasi (Kelly, 2003: 2)

Organisasi belajar adalah sebuah organisasi yang mengubah sebuah ide-ide baru menjadi sebuah perbaikan performa. Organisasi belajar adalah organisasi dimana setiap manusia yang ada didalamnya melakukan memperluas kapasitasnya untuk menciptakan hasil yang mereka inginkan, dimana aspirasi perluasan yang diinginkan dibebaskan, sehingga setiap manusia di dalamnya belajar bersama-sama secara terus menerus. (Nakpodia, 2009: 80)

Organisasi belajar dicirikan dengan keterlibatan keseluruhan anggota dalam proses yang dilakukan secara kolaborasi, peluang-peluang yang dipertimbangkan secara kolektif yang diatur berdasarkan nilai dan prinsip yang telah menyebar merata. (Nakpodia, 2009: 80)

Beberapa karakteristik dalam organisasi belajar adalah sebagai berikut:

1. Budaya belajar, menggambarkan iklim organisasi yang memupuk pembelajaran. Terdapat korelasi yang kuat antara karakteristik tersebut dengan inovasi yang dihasilkan. Budaya belajar memberikan implikasi pada orientasi masa depan dan orientasi eksternal.
2. Perubahan dan aliran informasi yang bebas: system yang diterapkan mampu memastikan ketersediaan keahlian saat ia dibutuhkan melalui jaringan kerja individu dan melampaui batasan-batasan organisasi untuk mengembangkan keahlian dan pengetahuan mereka.

3. Komitmen pada pengembangan belajar dan pembangunan belajar dan pembangunan personal, manajemen atas memberikan dukungan pada manusia di semua level dan mendorong untuk belajar.
4. Memberikan personal: ide, kreatifitas dan kemampuan imajinatif dimunculkan dengan memanfaatkan pengembangan keberagaman yang dipandang sebagai sebuah kekuatan.
5. Iklim keterbukaan dan kepercayaan. Setiap individu didalamnya didorong untuk mengembangkan ide-ide, untuk mau berbicara dan untuk mengambil langkah dari sebuah tantangan.
6. Belajar dari pengalaman, belajar dari sebuah kesalahan seringkali lebih membekas daripada belajar dari sebuah kesuksesan. Kesalahan dapat dimaklumi, sebagai sebuah pelajaran untuk dipelajari.
7. Menyediakan kesempatan belajar secara berkelanjutan.
8. Menghubungkan performa individu dengan performa organisasi.
9. Mendorong inkuri dan dialog, mengkondisikan sehingga manusia yang ada di dalamnya merasa aman untuk menyampaikan pikirannya secara terbuka dan mengambli resiko.
10. Mengandalkan kreatifitas sebagai sumber kekuatan dan sumber pembaharuan.
11. Secara berkelanjutan memberikan perhatian dan berinteraksi dengan lingkungannya.

Lima disiplin organisasi belajar Senge (1990) :

1. *System Thinking*, Fokus pada organisasi sebagai sebuah system, sehingga setiap orang di dalam oorganisasi belajar untuk melihat organisasi sebagai sebuah kesatuan interelasi.
2. *Personal Mastery* mendorong seseorang untuk meraih hasil yang dianggap penting oleh mereka. Ini lebih kepada komitmen pada proses pembelajaran individu masing – masing. Poin disiplin ini mengizinkan seorang anggota untuk menjelaskan visi personal mereka pada organisasi.
3. Mental Model menggambarkan kesan seseorang terhadap sebuah kenyataan, sebuah struktur konseptual yang memberikan makna terhadap apa yang kita terima dan mengendalikan pemahaman kita terhadap dunia kita dan diri kita sendiri. ini dapat mendorong baik penerimaan maupun resitensi terhadap progress dan perubahan dalam organisasi.
4. *Team Learning* membentuk dasar dari hubungan social melalui dialog. Disiplin ini memungkinkan anggota untuk menggugurkan asumsi awalnya dan masuk ke pikiran bersama yang sebenarnya. Poin disiplin ini melekatkan kelompok kerja untuk menciptakan hasil yang diinginkan.
5. *Shared Vision* melibatkan keterampilan pengumpulan gambaran mas depan yang tersebar yang mampu mendorong komitmen dari seluruh anggota organisasi. Visi yang tersebar merata adalah disiplin yang sangat kuat karena ia dibangun diatas model mental yang tersebar merata. Disiplin ini memberikan usulan dan pengaruh dalam memandang kenyataan.

Organisasi belajar bersifat sangat memperhatikan hubungan antara visi personal dan personal mastery dalam suatu organisasi terhadap visi organisasi. Berdasarkan hal ini, orgaanisasi belajar memiliki visi yang dirumuskan menggunakan proses *bottom up*. Hal ini berkonsekuensi pada kondisi dimana matriks sebuah orgaanisasi belajar tidak dapat ditampilkan dengan grafik struktur. Organisasi belajar tidak dapat didefinisikan dalam struktur organisasi yang tetap dan baku. Dengan tujuun mengaplikasikan konsep organisasi belajar, struktur harus bersifat fleksibel.

2.4 Konsep Evaluasi Program

Banyak definisi evaluasi dapat ditemukan dalam literatur. Satu definisi yang cukup dikenal adalah definisi yang disusun oleh Ralph Tyler yang memandang evaluasi sebagai sebuah proses yang menetapkan hingga level mana sebuah tujuan pendidikan telah terrealisasi. Definisi lain yang juga diterima secara luas memandang evaluasi sebagai “penyedia informasi bagi pembuat keputusan” yang disarankan oleh para pakar evaluasi terdahulu seperti Lee Cronbach, dan Stufflebeam dan Marvin Alkin. Joint Committee memublikasikan definisi yang mereka susun bahwa evaluasi adalah peeltian sistematis mengenai kebermanfaatan dari beberapa objek. (Brinkerhoff, 1983: xv)

Gredler (1996:3) secara umum mendefinisikan evaluasi sebagai pengumpulan informasi sistematis untuk membimbing pembuat keputusan. Dimana evaluasi dapat diaplikasikan dalam banyak hal yang berhubungan dengan pengambilan keputusan seperti produk komersial, kerja seni, jasa, kualitas individu, fasilitas dan peralatan. Dalam sebuah objek dapat dilakukan banyak komponen evaluasi seperti misalnya dalam peluncuran sebuah produk, sebuah perusahaan independen dapat mengevaluasi beberapa komponen seperti menetapkan efektifitas, efisiensi, keamanan, kemudahan dalam penggunaan dan biaya yang dikeluarkan.

Adapun di dunia pendidikan gredler (1996:13) mendefinisikan evaluasi program sebagai sebuah rangkaian aktivitas-aktivitas yang terlibat dalam pengumpulan informasi terkait pelaksanaan dan efek dari kebijakan, program, kurikulum, pengajaran dan perangkat lunak pendidikan serta material instruksional. Gredler (1996:42) dalam menawarkan model evaluasi discrepancy

menyatakan tujuan model evaluasi diusulkan adalah untuk menetapkan apakah sebuah program diperbaiki, dipertahankan atau dihentikan.

Sebuah evaluasi program di dunia pendidikan seringkali tercampuadukan dengan penelitian bidang pendidikan. Kedua hal tersebut memang memiliki banyak kesamaan, namun para pakar evaluasi dan pakar pendidikan membedakan keduanya karena beberapa alasan. Penelitian pendidikan dan evaluasi program pendidikan memiliki perbedaan mendasar pada. Gredler (1996: 14)

Pertama, tujuan dari riset pendidikan adalah untuk menguji prinsip dan teori yang memiliki kemungkinan digeneralisasikan melewati ruang dan waktu. Sementara evaluasi pendidikan tidak menguji generalisabilitas sebuah prinsip atau teori. Evaluasi hanya bertujuan untuk menjawab pertanyaan tertentu yang spesifik pada sebuah program yang berjalan. Penelitian pendidikan berorientasi pada prinsip dan teori, sementara evaluasi pendidikan berorientasi pada pembuat keputusan.

Kedua, pada penelitian pendidikan, periset menetapkan sifat atau karakteristik dari permasalahan yang diinvestigasi. Biasanya karakteristik bersifat konsisten dengan teori dan riset yang ada sebelumnya yang artinya penelitian tersebut menguatkan teori sebelumnya. Terkadang tidak sesuai dengan teori dan hasil riset yang ada yang menandakan adanya unsure lain yang mempengaruhi karakteristik permasalahan yang ditelengah. Sedangkan evaluasi program pendidikan dilaksanakan untuk klien seperti pengawas sekolah, dinas kabupaten/kota, kepala sekolah dan lain sebagainya.

Ketiga pada penelitian pendidikan, metode dan prosedur di implementasikan sedemikian sehingga nilai-nilai dan pilihan-pilihan individual tidak ikut mempengaruhi hasil. Tujuan dan riset adalah untuk menetapkan hubungan yang layak dipercaya yang muncul antara variable dependen. Sedangkan dalam evaluasi pendidikan, nilai-nilai adalah komponen penting evaluasi. Bahkan beberapa perspektif evaluasi menggunakan nilai dan kebermanfaatan program sebagai komponen utama dalam evaluasi.

Sedikit berbeda, arikunto (2010:36) menggunakan istilah “penelitian evaluative” karena menggunakan kata sifat sebagaimana penggunaan frase penelitian deskriptif, walaupun banyak yang juga menggunakan istilah “penelitian evaluasi”. Penelitian *evaluative* merupakan suatu desain dan prosedur evaluasi dalam mengumpulkan dan menganalisis data secara sistematis untuk menentukan nilai atau manfaat dari suatu praktik pendidikan. Nilai atau manfaat dari suatu praktik pendidikan didasarkan pada hasil pengukuran atau pengumpulan data dengan menggunakan data dengan menggunakan data standar atau kriteria tertentu.

Secara lebih rinci, tujuan penelitian evaluative adalah, Sukmadinata (2011:121); membantu perencanaan untuk pelaksanaan program, membantu dalam penentuan keputusan penyempurnaan atau perubahan program, membantu dalam penentuan keputusan keberlanjutan atau penghentian program, menemukan fakta-fakta dukungan dan penolakan terhadap program dan memberikan sumbangan dalam pemahaman proses psikologis social, politik dalam pelaksanaan program serta factor-faktor yang mempengaruhi program.

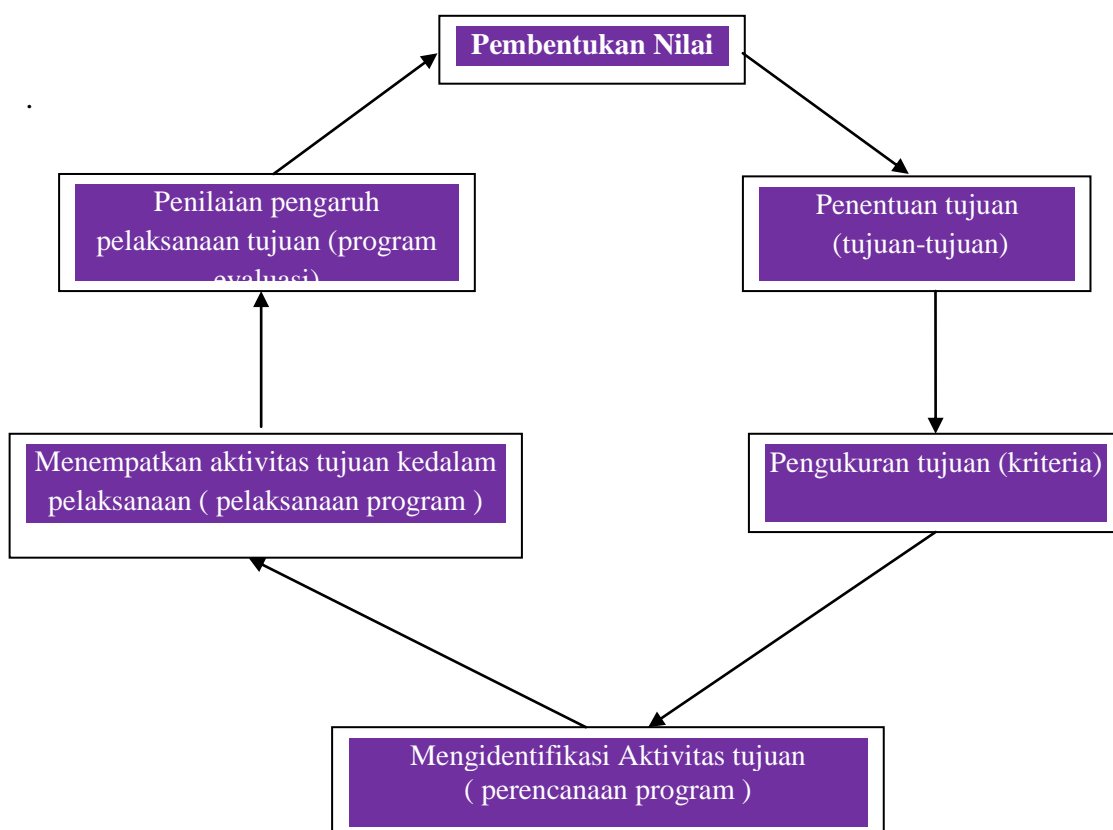
Objek penelitian evaluasi adalah system, yakni kesatuan yang terdiri dari beberapa unsure yang saling berkaitan satu sama lain menuju tercapinya tujuan system. Berdasarkan konsep inilah seorang evaluator diharuskan berpikir secara sistemik, yang artinya memandang sebuah objek sebagai sebuah sistem dimana komponen-komponenya berkaitan satu sama lain dalam mewujudkan tujuan system.

Pendekatan penelitian evaluative merupakan strategi untuk memfokuskan kegiatan evaluasi agar bias menghasilkan laporan yang bernilai guna mengemukakan enam pendekatan penelitian evaluative: evaluasi berorientasi tujuan, evaluasi berorientasi pengguna, evaluasi berorientasi keahlian, evaluasi berorientasi keputusan, evaluasi berorientasi lawan dan evaluasi berorientasi partisipan - naturalistik.

Evaluasi merupakan suatu proses untuk menentukan relevansi, efisiensi, efektivitas dan dampak kegiatan program atau proyek yang sesuai dengan tujuan yang akan dicapai serta sistematis dan objektif. Soekartawi (2009:45) mengemukakan bahwa dalam menilai keefektifan suatu program atau proyek maka harus melihat pencapaian hasil kegiatan program atau proyek yang sesuai dengan tujuan yang ditetapkan.

Evaluasi adalah suatu proses kontinyu dalam memperoleh dan menginterpretasikan informasi untuk menentukan kualitas dan kuantitas kemajuan peserta didik mencapai tujuan pendidikan yaitu perubahan perilaku. Klausmeier dan Goodwin (2008:33).

Evaluasi juga diartikan sebagai pengukuran dari konsekuensi yang dikehendaki dan tidak dikehendaki dari suatu tindakan yang telah dilakukan dalam rangka mencapai beberapa tujuan yang akan dinilai. Nilai (value) dapat diartikan sebagai setiap aspek situasi, peristiwa/kejadian, atau objek yang dikategorikan oleh suatu preferensi minat ke dalam kriteria: “baik”, “buruk”, “dikehendaki” dan “tidak dikehendaki” Evaluasi dapat divisualisasikan ke dalam suatu proses siklikal, bermula dari dan kembali ke pembentukan nilai-nilai, sebagaimana disajikan pada Gambar



Gambar 1
Proses Evaluasi Mugnesyiah (2006)

Deskripsi dan proses siklikal dalam Gambar 1, menunjukkan adanya kesaling terhubungan yang erat antara evaluasi perencanaan program dan pelaksanaan program. Nilai-nilai (*values*) memainkan peranan penting dalam tujuan-tujuan pendidikan publik dan program pelayanan serta setiap evaluasi terhadap konsekuensi program yang dikehendaki dan tidak dikehendaki senantiasa memperhitungkan nilai-nilai sosial.

Alkin (2011:7) "The term evaluation refer to the activity of systematically collecting, analyzing and reporting information that can be used to change attitudes or to improve the operation of a project or program. The word systematic stipulates that the evaluation must be planed."

Istilah evaluasi mengacu pada aktivitas sistematis mengumpulkan, menganalisis dan melaporkan informasi yang dapat digunakan untuk mengubah sikap atau untuk meningkatkan bekerjanya dari program atau proyek. Sistematis menunjukkan bahwa evaluasi harus direncanakan. Sedangkan Pedoman Evaluasi yang diterbitkan Direktorat Ditjen PLS Depdiknas (2002:2) memberikan pengertian evaluasi program adalah proses pengumpulan dan penelaahan data secara berencana, sistematis dan dengan menggunakan metode dan alat tertentu untuk mengukur tingkat keberhasilan atau pencapaian tujuan program dengan menggunakan tolak ukur yang telah ditentukan.

Menurut Arikunto (2011:2) evaluasi merupakan kegiatan pengumpulan informasi tentang bekerjanya sesuatu, yang selanjutnya informasi tersebut digunakan untuk menentukan alternative yang tepat dalam mengambil sebuah keputusan. Program merupakan segala sesuatu yang coba dilakukan dengan harapan akan mendatangkan hasil atau pengaruh Joan L Herman (2008:9). Lebih lanjut Arikunto (2010:4) program didefinisikan sebagai kesatuan kegiatan yang

merupakan realisasi atau implementasi dari suatu kebijakan, berlangsung dalam proses yang berkesinambungan, dan terjadi dalam suatu organisasi yang melibatkan sekelompok orang.

Evaluasi program merupakan bentuk evaluasi yang lebih luas dan memiliki beberapa aspek dari teknologi pendidikan, tidak hanya pembelajaran saja, karena pembelajaran merupakan salah satu aspek dari teknologi pendidikan (Reigeluth, 2003:7). Arikunto dan Jabar (2009:18) evaluasi program adalah proses penetapan secara sistematis tentang nilai, tujuan, efektifitas atau kecocokan sesuatu sesuai dengan kriteria dan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya.

Proses penetapan keputusan itu didasarkan atas perbandingan secara hati-hati terhadap data yang diobservasi dengan menggunakan standar tertentu yang telah dibakukan. Cronbach dan Stufflebeam dalam Arikunto (2010:5) mengemukakan bahwa evaluasi program upaya menyediakan informasi untuk disampaikan kepada pengambil keputusan. Wujud dari hasil evaluasi adalah adanya rekomendasi dari evaluator untuk pengambil keputusan.

Menurut Arikunto dan Safruddin (2010:22) ada empat kemungkinan kebijakan yang dapat dilakukan berdasarkan hasil evaluasi pelaksanaan program, yaitu: 1) menghentikan program, karena dipandang bahwa program tersebut tidak ada manfaatnya, atau tidak dapat terlaksana sebagaimana diharapkan; 2) merevisi program, karena ada bagian-bagian yang kurang sesuai dengan harapan (terdapat kesalahan tetapi hanya sedikit); 3) melanjutkan program, karena pelaksanaan program menunjukkan bahwa segala sesuatu sudah berjalan sesuai dengan harapan dan memberikan hasil yang bermanfaat; 4) menyebarluaskan program (melaksanakan program di tempat-tempat lain atau mengulangi lagi program di

lain waktu), karena program tersebut berhasil dengan baik maka sangat baik jika dilaksanakan lagi di tempat dan waktu yang lain.

Definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan evaluasi program adalah kegiatan untuk mengumpulkan informasi tentang bekerjanya suatu program yang selanjutnya informasi tersebut digunakan untuk menentukan sebuah pilihan yang tepat dalam mengambil sebuah keputusan. Dengan melakukan evaluasi maka akan ditemukan fakta pelaksanaan kebijakan di lapangan yang hasilnya bisa positif ataupun negatif. Sebuah evaluasi yang dilakukan secara profesional akan menghasilkan temuan yang obyektif yaitu temuan apa adanya baik data, analisis dan kesimpulannya tidak dimanipulasi yang pada akhirnya akan memberikan manfaat kepada perumus kebijakan, pembuat kebijakan dan masyarakat.

Apabila program ini dikaitkan langsung dengan evaluasi program maka program didefinisikan sebagai unit atau kesatuan kegiatan yang merupakan realisasi atau implementasi dari kebijakan, berlangsung dalam proses yang berkesinambungan dan terjadi dalam suatu organisasi yang melibatkan sekelompok orang. Dengan demikian yang perlu ditekankan bahwa program terdapat 3 unsur penting yaitu:

- 1) program adalah realisasi atau implementasi dari suatu kebijakan.
- 2) terjadi dalam kurun waktu yang lama dan bukan kegiatan tunggal tetapi jamak berkesinambungan.
- 3) terjadi dalam organisasi yang melibatkan sekelompok orang.

Sebuah program bukan hanya kegiatan tunggal yang dapat diselesaikan dalam waktu singkat, tetapi merupakan kegiatan yang berkesinambungan karena melaksanakan suatu kebijakan. Oleh karena itu, sebuah program dapat berlangsung dalam kurun waktu relatif lama. Pengertian program adalah suatu unit atau kesatuan kegiatan maka program sebuah sistem, yaitu rangkaian kegiatan yang dilakukan bukan hanya satu kali tetapi berkesinambungan. Pelaksanaan program selalu terjadi dalam sebuah organisasi yang artinya harus melibatkan sekelompok orang.

2.4.1 Manfaat Evaluasi Program

Menurut Kelsey dan Hearne (2005:69), evaluasi program bermanfaat antara lain untuk: 1) menguji secara berkala pelaksanaan program, yang mengarahkan perbaikan kegiatan yang berkelanjutan, 2) membantu memperjelas manfaat yang penting dan tujuan-tujuan khusus program serta memperjelas dan mengukur sampai seberapa jauh tujuan-tujuan tertentu tercapai, 3) menjadi pengukur keefektifan metode Pelatihan, 4) menyediakan data dan informasi tentang situasi pedesaan yang penting untuk perencanaan program selanjutnya, dan 5) menyediakan bukti tentang nilai atau pentingnya program.

2.4.2 Tujuan Evaluasi Program

Seperti disebutkan oleh Sudjana (2006:48), tujuan khusus evaluasi program terdapat 6 (enam) hal, yaitu:

- 1) memberikan masukan bagi perencanaan program.
- 2) menyajikan masukan bagi pengambil keputusan yang berkaitan dengan tindak lanjut, perluasan atau penghentian program.

- 3) memberikan masukan bagi pengambilan keputusan tentang modifikasi atau perbaikan program.
- 4) memberikan masukan yang berkenaan dengan faktor pendukung dan penghambat program.
- 5) memberi masukan untuk kegiatan motivasi dan pembinaan (pengawasan, supervisi dan monitoring) bagi penyelenggara, pengelola dan pelaksana program dan;
- 6) menyajikan data tentang landasan keilmuan bagi evaluasi program pendidikan luar sekolah.

Tujuan evaluasi adalah untuk melayani pembuat kebijakan dengan menyajikan data yang diperlukan untuk pengambilan keputusan secara bijaksana. Oleh karenanya evaluasi program dapat menyajikan 5 (lima) jenis informasi dasar sebagai berikut:

- 1) berbagai data yang dibutuhkan untuk menentukan apakah pelaksanaan suatu program harus dilanjutkan.
- 2) indikator-indikator tentang program-program yang paling berhasil berdasarkan jumlah biaya yang digunakan.
- 3) informasi tentang unsur-unsur setiap program dan gabungan antar unsur program yang paling efektif berdasarkan pembiayaan yang diberikan sehingga efisiensi pelaksanaan program dapat tercapai.
- 4) informasi untuk berbagai karakteristik sasaran program-program pendidikan sehingga para pembuat keputusan dapat menentukan tentang individu, kelompok, lembaga atau komunitas mana yang paling menerima pengaruh dari pelayanan setiap program.
- 5) informasi tentang metode-metode baru untuk memecahkan berbagai permasalahan yang berkaitan dengan evaluasi pengaruh program.

Ada beberapa hal yang akan dievaluasi dan direvisi dari hasil kegiatan dalam program *English Club* di SMPN 9 Kotabumi, diantaranya adalah hasil kegiatan dengan penilaian autentik, kemudian mengevaluasi strategi, teknologi dan media yang dipilih serta evaluasi peserta program.

2.5 Konsep Program *English Club*

English Club adalah sebuah metode belajar berkelompok yang mandiri yang mengedepankan aspek penting menguasai bahasa Inggris sebagai bahasa komunikasi yang digunakan oleh para anggotanya. *English Club* menghimpun orang-orang yang suka dan cinta pada bahasa Inggris. diharapkan *English Club* dapat menjadi wadah penyaluran yang tepat untuk ajang *sharing about English* dan belajar berkomunikasi dengan memakai bahasa internasional tersebut. Di kota-kota besar di Indonesia E-Club banyak ditemui dekat kedutaan Inggris lalu merambah ke lembaga pendidikan sebagai ekskul yang cukup diminati.

Dibentuknya *English Club* diharapkan bisa menjadi sebuah kelompok belajar yang menyenangkan dan efektif. Karena metode belajar *learning by doing*, juga diselingi *games* yang menarik akan menjadi sajian utama di E-Club ini. Oleh karenanya diharapkan program tersebut bisa menunjang tercapainya suasana belajar yang menyenangkan sekaligus mencetak para anggota yang mahir menguasai bahasa Inggris.

Sasaran dengan adanya program *English Club* di sekolah adalah seluruh siswa-siswi di sekolah tersebut, diharapkan seluruh siswa-siswi dapat mengikuti program *English Club* di sekolah nya dengan maksimal sehingga tujuan awal di dirikan nya program tersebut dapat tercapai dengan baik, namun semua tujuan

tersebut dapat terlaksana apabila di dukung oleh guru, program kegiatan, dan sarana-prasarana yang memadai.

Selain itu *English Club* adalah media untuk mengembangkan bakat siswa. Di SMP Negeri 9 kotabumi terdapat 3 jenis kegiatan ekstrakurikuler atau yang biasa disebut pengembangan diri oleh siswa-siswi SMPN 9 Kotabumi. Dari tiga kegiatan ekstrakurikuler ada satu kegiatan ekstrakurikuler yang tergolong baru yakni *English Club*. *English Club* adalah kegiatan ekstrakurikuler yang bertujuan mengembangkan kemampuan siswa dalam bidang bahasa Inggris. Program kerja *English Club* untuk sementara ditekankan pada *English Fun Club*, *English Wall Magazine*.

Kedua program kegiatan ini melatih kemampuan berbicara atau *speaking*, serta membuat majalah dinding berisi tentang hal-hal yang unik dan menarik dalam bahasa Inggris. Tidak hanya itu, *English day* melatih kebiasaan siswa menggunakan bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari (*daily activity*).

Kegiatan-kegiatan ekstarakurikuler di SMPN 9 Kotabumi dilaksanakan pada setiap hari sabtu pada jam terakhir. Semua kegiatan ekstarakurikuler berjalan dengan baik termasuk *English Club*. Kegiatan pertama yang dilakukan pada *English Club* adalah mengelompokkan siswa menurut minat mereka. Mereka dikelompokkan menjadi dua kelompok yakni kelompok *English magazine* dan *English fun*. Akan tetapi mereka tetap boleh mengikuti dua kelompok tersebut jika mereka mampu melaksanakan tugas-tugas yang diberikan.

1. Persepsi siswa terhadap program *English Club*.

English Club adalah usaha sekolah untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris siswa. Dari observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, peneliti menemukan data tentang beberapa aspek dari *English Club*, seperti silabus, teknik mengajar, materi, media, kegiatan, persepsi guru dan siswa terhadap *English Club*. dengan persepsi siswa terhadap *English Club*, siswa dari kelas 7 dan 8 setuju bahwa *English Club* memberi mereka pengalaman lebih dalam belajar bahasa Inggris yang bagus untuk mereka.

2. Persepsi siswa tentang pembelajaran pada program *English Club*

Bahwasanya pembelajaran yang diterapkan untuk materi pembelajaran, guru tidak menggunakan buku tertentu, guru menyediakan sendiri dan kadang-kadang menyuruh siswa untuk mencari materi sendiri. Lebih lanjut, media yang digunakan oleh guru adalah LCD dan laptop. Ini digunakan untuk memprlihatkan video-video kepada siswa. Selain debat, pidato dan bercerita, guru juga memberikan beberapa permainan dan menonton video sebagai kegiatan siswa dikelas. Penilaian yang digunakan oleh guru berdasarkan partisipasi dan penampilan siswa dikelas dalam bentuk tugas individu dan kelompok.

3. Fasilitas-fasilitas yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran *English Club*

Guru dalam menyampaikan pembelajaran tidak mengalami hambatan yang cukup berarti, begitu juga dengan siswa, mereka cukup mampu menyerap informasi-informasi yang di sampaikan oleh guru pembimbing *English Club*.

fasilitas yang disediakan adalah misalnya LCD ,laptop serta ruangan yang cukup nyaman.

4. Anggota atau peserta *English Club*

Saat mengikuti program mendapat layanan yang memungkinkan para anggota *English Club* secara maksimal dalam menyerap apa yang disampaikan atau diberikan oleh guru. Ini tidak lain karena *English Club* diadakan dikelas setelah jam sekolah. Kemudian, siswa berkata bahwa mereka mengikuti *English Club* untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris mereka. sehingga layanan yang diberikan juga harus secara baik dan optimal.

5. Faktor penghambat dan pendukung

Faktor penghambat dan pendukung yang ditemukan saat observasi adalah Guru pengajar juga menghadapi banyak masalah dalam mengajar debat, pidato dan bercerita, seperti cara pelafalan siswa, kosa kata dan kurangnya percaya diri siswa. Guru pengajar selalu mrnyuruh siswa untuk tampil didepan kelas untuk membuat mereka lebih percaya diri. Untuk cara pelafalan dan kosa kata, guru mencoba mengulangi kata-kata sulit dan menjelaskan arti dari kata-kata sulit tersebut diakhir kelas.

Adapun faktor pendukung adalah semangat serta minat peserta *English Club* dan juga fasilitas yang diberikan oleh sekolah. Sehingga proses pembelajaran *English Club* dapat berjalan sesuai dengan harapan.

2.6 Model Evaluasi Program Berbasis CIPP

Evaluasi program adalah langkah awal dalam supervisi, yaitu mengumpulkan data yang tepat agar dapat dilanjutkan dengan pemberian pembinaan yang tepat pula. Evaluasi program sangat penting dan bermanfaat terutama bagi pengambil keputusan. Alasannya adalah dengan masukan hasil evaluasi program itulah para pengambil keputusan akan menentukan tindak lanjut dari program yang sedang atau telah dilaksanakan.

Hal terpenting dan perlu ditekankan dalam menentukan program, yaitu :

1) realisasi atau implementasi suatu kebijakan, 2) terjadi dalam waktu yang relatif lama, karena merupakan kegiatan berkesinambungan, 3) terjadi dalam organisasi yang melibatkan sekelompok orang.

Adapun kebijakan yang dapat dilakukan berdasarkan hasil evaluasi suatu program, keputusan yang diambil diantaranya : 1) menghentikan program, karena dipandang tidak ada manfaatnya atau tidak dapat terlaksana sebagaimana yang diharapkan. 2) merevisi program, karena ada bagian-bagian yang kurang sesuai dengan harapan. 3) melanjutkan program, karena pelaksanaan program menunjukkan segala sesuatunya sudah berjalan dengan harapan. 4) menyebarluaskan program, karena program tersebut sudah berhasil dengan baik maka sangat baik jika dilaksanakan lagi di tempat waktu yang lain. Secara umum alasan dilaksanakannya program evaluasi yaitu;

1. Pemenuhan ketentuan undang-undang dan peraturan pelaksanaannya,
2. Mengukur efektivitas dan efisiensi program,
3. Mengukur pengaruh, efek sampingan program,
4. Akuntabilitas pelaksanaan program,

5. Akreditasi program,
6. Alat mengontrol pelaksanaan program,
7. Alat komunikasi dengan stakeholder program,
8. Keputusan mengenai program ;
 - a. diteruskan
 - b. dilaksanakan di tempat lain
 - c. dirubah
 - d. dihentikan

Untuk mempermudah mengidentifikasi tujuan evaluasi program, dengan memperhatikan unsur-unsur dalam kegiatan pelaksanaannya yang terdiri dari:

- a. *What* yaitu apa yang akan di evaluasi
- b. *Who* yaitu siapa yang akan melaksanakan evaluasi
- c. *How* yaitu bagaimana melaksanakannya

Dengan memperhatikan pada tiga unsur kegiatan tersebut, ada tiga komponen paling sedikit yang dapat dievaluasi: tujuan, pelaksana kegiatan dan prosedur atau teknik pelaksanaan. Didalam evaluasi program pendidikan terdapat ketepatan model evaluasi yang berarti ada keterkaitan yang erat antara evaluasi program dengan jenis program yang dievaluasi. dan jenis program ini dapat dibedakan menjadi tiga yaitu:

- a. Program pemrosesan, adalah program yang kegiatan pokoknya mengubah bahan mentah (*input*) menjadi bahan jadi sebagai hasil proses (*output*).
- b. Program layanan, maksudnya adalah sebuah kesatuan kegiatan yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan pihak tertentu sehingga merasa puas dengan tujuan program.

- c. Program umum, maksudnya adalah sebuah program yang tidak tampak apa yang menjadi ciri utamanya

Terdapat banyak model evaluasi program yang digunakan para ahli. Salah satunya adalah model CIPP (*Context – Input – Process – Product*). Model ini dikembangkan oleh Stufflebeam, model CIPP oleh Stufflebeam 1971. Model CIPP (1971) melihat kepada empat dimensi yaitu dimensi Konteks, dimensi Input, dimensi Proses dan dimensi Produk.

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 pada setiap tahapan evaluasi yaitu tahap konteks, masukan, proses, dan produk. Untuk memahami hubungan model CIPP dengan pembuat keputusan dan akuntabilitas dapat diamati pada visualisasi sebagai berikut :

Tipe Evaluasi	Konteks	Input	Proses	Produk
Pembuat Keputusan	Obyektif	Solusi strategi desain prosedur	Implementasi	Dihentikan Dilanjutkan Dimodifikasi Program Ulang
Akuntabilitas	Rekaman Obyektif	Rekaman pilihan strategi desain dan desain	Rekaman Proses Aktual	Rekaman pencapaian dan keputusan ulang

Evaluasi konteks mencakup analisis masalah yang berkaitan dengan lingkungan program atau kondisi obyektif yang akan dilaksanakan. Berisi tentang analisis kekuatan dan kelemahan obyek tertentu. Stufflebeam menyatakan evaluasi konteks sebagai fokus institusi yang mengidentifikasi peluang dan menilai kebutuhan.

Suatu kebutuhan dirumuskan sebagai suatu kesenjangan (*discrepancy view*) kondisi nyata (*reality*) dengan kondisi yang diharapkan (*ideality*). dengan kata lain evaluasi konteks berhubungan dengan analisis masalah kekuatan dan kelemahan dari obyek tertentu yang akan atau sedang berjalan. Evaluasi konteks memberikan informasi bagi pengambil keputusan dalam perencanaan suatu program yang akan dilakukan.

Selain itu, konteks juga bermaksud bagaimana rasionalnya suatu program. Analisis ini akan membantu dalam merencanakan keputusan, menetapkan kebutuhan dan merumuskan tujuan program secara lebih terarah dan demokratis. Evaluasi konteks juga mendiagnostik suatu kebutuhan yang selayaknya tersedia sehingga tidak menimbulkan kerugian jangka panjang (Isaac and Michael:1981)

Evaluasi input meliputi analisis personal yang berhubungan dengan bagaimana penggunaan sumber-sumber yang tersedia, alternatif-alternatif strategi yang harus dipertimbangkan untuk mencapai suatu program. Mengidentifikasi dan menilai kapabilitas sistem, alternatif strategi program, desain prosedur untuk strategi implementasi, pembiayaan dan penjadwalan.

Evaluasi masukan bermanfaat untuk membimbing pemilihan strategi program dalam menspesifikasikan rancangan prosedural. Informasi dan data yang terkumpul dapat digunakan untuk menentukan sumber dan strategi dalam

keterbatasan yang ada. Pertanyaan yang mendasar adalah bagaimana rencana penggunaan sumber-sumber yang ada sebagai upaya memperoleh rencana program yang efektif dan efisien.

Evaluasi proses merupakan evaluasi yang dirancang dan diaplikasikan dalam praktik implementasi kegiatan. Termasuk mengidentifikasi permasalahan prosedur baik tatalaksana kejadian dan aktifitas. Setiap aktivitas dimonitor perubahan-perubahan yang terjadi secara jujur dan cermat. Pencatatan aktivitas harian demikian penting karena berguna bagi pengambil keputusan untuk menentukan tindak lanjut penyempurnaan. Disamping itu catatan akan berguna untuk menentukan kekuatan dan kelemahan atau program ketika dikaitkan dengan keluaran yang ditemukan. Tujuan utama evaluasi proses seperti yang dikemukakan oleh Worthen and Sanders (1973), yaitu :

- a. mengetahui kelemahan selama pelaksanaan termasuk hal-hal yang baik untuk dipertahankan.
- b. memperoleh informasi mengenai keputusan yang ditetapkan, dan
- c. memelihara catatan-catatan lapangan mengenai hal-hal penting saat implementasi dilaksanakan.

Evaluasi produk merupakan kumpulan deskripsi dan “*judgement outcomes*” dalam hubungannya dengan konteks, input, dan proses, kemudian diinterpretasikan harga dan jasa yang diberikan (Stufflebeam and Shinkfield:1986). Evaluasi produk adalah evaluasi mengukur keberhasilan pencapaian tujuan. Evaluasi ini merupakan catatan pencapaian hasil dan keputusan-keputusan untuk perbaikan dan aktualisasi.

Aktivitas evaluasi produk adalah mengukur dan menafsirkan hasil yang telah dicapai. Pengukuran dikembangkan dan diadministrasikan secara cermat dan teliti. Keakuratan analisis akan menjadi bahan penarikan kesimpulan dan

pengajuan saran sesuai standar kelayakan. Secara garis besar, kegiatan evaluasi produk meliputi kegiatan penetapan tujuan operasional program, kriteria-kriteria pengukuran yang telah dicapai, membandingkannya antara kenyataan lapangan dengan rumusan tujuan, dan menyusun penafsiran secara rasional.

Analisis produk ini diperlukan pembandingan antara tujuan, yang ditetapkan dalam rancangan dengan hasil program yang dicapai. Hasil yang dinilai dapat berupa skor tes, prosentase, data observasi, diagram data, sosiometri dan sebagainya yang dapat ditelusuri kaitanya dengan tujuan-tujuan yang lebih rinci. Selanjutnya dilakukan analisis kualitatif tentang mengapa hasilnya seperti itu.

Keputusan-keputusan yang diambil dari penilaian implementasi pada setiap tahapan evaluasi program diklasifikasikan dalam tiga katagori yaitu tinggi, sedang dan rendah.

Model CIPP merupakan model yang berorientasi kepada pemegang keputusan. Model ini membagi evaluasi dalam empat macam, yaitu :

- 1) evaluasi konteks melayani keputusan perencanaan, yaitu membantu merencanakan pilihan keputusan, menentukan kebutuhan yang akan dicapai dan merumuskan tujuan program.
- 2) evaluasi masukan untuk keputusan strukturisasi yaitu menolong mengatur keputusan menentukan sumber-sumber yang tersedia, alternatif-alternatif yang diambil, rencana dan strategi untuk mencapai kebutuhan, serta prosedur kerja untuk mencapai tujuan yang dimaksud.
- 3) evaluasi proses melayani keputusan implementasi, yaitu membantu keputusan sampai sejauh mana program telah dilaksanakan.
- 4) evaluasi produk untuk melayani daur ulang keputusan.

Keunggulan model CIPP merupakan system kerja yang dinamis. Keempat macam evaluasi tersebut divisualisasikan sebagai berikut :

Bentuk pendekatan dalam melakukan evaluasi yang sering digunakan yaitu pendekatan eksperimental, pendekatan yang berorientasi pada tujuan, yang berfokus pada keputusan, berorientasi pada pemakai dan pendekatan yang responsive yang berorientasi terhadap target keberhasilan dalam evaluasi.

Jenis konsep evaluasi diantaranya ; yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif adalah evaluasi yang dilaksanakan selama program itu berjalan untuk memberikan informasi yang berguna kepada pemimpin program untuk perbaikan program. Sedangkan evaluasi sumatif dilakukan pada akhir program untuk memberikan informasi konsumen tentang manfaat atau kegunaan program.

Bentuk kegiatan dalam evaluasi adalah evaluasi internal dan eksternal. Evaluasi internal dilakukan oleh evaluator dari dalam proyek sedangkan eksternal dilakukan evaluator dari luar institusi.

Oleh karenanya evaluasi program dapat menyajikan 5 (lima) jenis informasi sebagai berikut:

- 1) berbagai data yang dibutuhkan untuk menentukan apakah pelaksanaan suatu program harus dilanjutkan.
- 2) indikator-indikator tentang program-program yang paling berhasil berdasarkan jumlah biaya yang digunakan.
- 3) informasi tentang unsur-unsur setiap program dan gabungan antar unsur program yang paling efektif berdasarkan pembiayaan yang diberikan sehingga efisiensi pelaksanaan program dapat tercapai.

- 4) informasi untuk berbagai karakteristik sasaran program-program pendidikan sehingga para pembuat keputusan dapat menentukan tentang individu, kelompok, lembaga atau komunitas mana yang paling menerima pengaruh dari pelayanan setiap program.
- 5) informasi tentang metode-metode baru untuk memecahkan berbagai permasalahan yang berkaitan dengan evaluasi pengaruh program.

House Wirawan, (2012:165) membagi model evaluasi menjadi:

- 1) model perilaku (dengan indikator utama adalah produktivitas dan akuntabilitas)
- 2) model formulasi Keputusan (dengan indikator utama adalah keefektifan dan keterjagaan kualitas)
- 3) model tujuan-bebas (*goal free*) dengan indikator utama adalah pilihan pengguna dan manfaat sosial.
- 4) model kekritisan seni (*art criticism*), dengan indikator utama adalah standar yang semakin baik dan kesadaran yang semakin meningkat.
- 5) model review profesional, dengan indikator utama adalah penerimaan profesional.
- 6) model kuasi-legal (*quasi-legal*), dengan indikator utama adalah resolusi.
- 7) model studi kasus, dengan indikator utama adalah pemahaman atas diversitas.

2.7 Pendidikan Ekstrakurikuler

2.7.1 Pengertian Ekstrakurikuler

Kegiatan ekstrakurikuler merupakan kegiatan yang dapat dijadikan sebagai wadah bagi siswa yang memiliki minat mengikuti kegiatan tersebut. Melalui bimbingan dan pelatihan guru, kegiatan ekstrakurikuler dapat membentuk sikap positif terhadap kegiatan yang diikuti oleh para siswa. Kegiatan ekstrakurikuler yang diikuti dan dilaksanakan oleh siswa baik di sekolah maupun di luar sekolah, bertujuan agar siswa dapat mengembangkan potensi, minat dan bakat.

Pengertian ekstrakurikuler yaitu: "suatu kegiatan yang berada di luar program yang tertulis di dalam kurikulum seperti latihan kepemimpinan dan pembinaan siswa". Kegiatan ekstrakurikuler sendiri dilaksanakan diluar jam pelajaran wajib. Kegiatan ini memberi keleluasaan waktu dan memberikan kebebasan pada siswa, terutama dalam menentukan jenis kegiatan yang sesuai dengan bakat serta minat mereka. Menurut Rohinah M. Noor, MA. (2012:75) ekstrakurikuler adalah:

Kegiatan pendidikan di luar mata pelajaran dan pelayanan konseling untuk membantu pengembangan peserta didik sesuai dengan kebutuhan, potensi, bakat, dan minat mereka melalui kegiatan yang secara khusus diselenggarakan oleh pendidik dan atau tenaga kependidikan yang berkemampuan dan berkewenangan di sekolah/madrasah.

Sehubungan dengan penjelasan tersebut, dapat penulis kemukakan bahwa kegiatan ekstrakurikuler merupakan kegiatan yang menekankan kepada kebutuhan siswa agar menambah wawasan, sikap dan keterampilan siswa diluar jam pelajaran.

2.7.2 Visi dan Misi Ekstrakurikuler

Visi dan Misi merupakan salah satu unsur kelengkapan yang harus ada dalam sebuah organisasi. Rohinah M. Noor (2012:75) mengungkapkan bahwa ekstrakurikuler mempunyai visi dan misi sebagai berikut :

1. Visi

Visi kegiatan ekstrakurikuler adalah berkembangnya potensi, bakat, dan minat secara optimal, serta tumbuhnya kemandirian dan kebahagiaan peserta didik yang berguna untuk diri sendiri, keluarga, dan masyarakat.

2. Misi

- a. Menyediakan sejumlah kegiatan yang dapat dipilih oleh peserta didik sesuai dengan kebutuhan, potensi, bakat, dan minat mereka.
- b. Menyelenggarakan kegiatan yang memberikan kesempatan peserta didik mengekspresikan diri secara bebas melalui kegiatan mandiri dan atau kelompok

2.7.3 Tujuan Ekstrakurikuler

Setiap kegiatan yang dilakukan, tidak lepas dari aspek tujuan. Suatu kegiatan yang dilakukan tanpa jelas tujuannya, maka kegiatan itu akan sia-sia. Begitu pula dengan kegiatan ekstrakurikuler tertentu memiliki tujuan tertentu. Mengenai tujuan kegiatan dalam ekstrakurikuler dijelaskan oleh Departemen Pendidikan dan Kebudayaan sebagai berikut:

- a. Siswa dapat memperdalam dan memperluas pengetahuan keterampilan mengenai hubungan antara berbagai mata pelajaran, menyalurkan bakat dan minat, serta melengkapi upaya pembinaan manusia seutuhnya yang:
 1. beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa
 2. berbudi pekerti luhur
 3. memiliki pengetahuan dan keterampilan
 4. sehat rohani dan jasmani
 5. berkepribadian yang mantap dan mandiri
 6. memiliki rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan

- b. Siswa mampu memanfaatkan pendidikan kepribadian serta mengaitkan pengetahuan yang diperolehnya dalam program kurikulum dengan kebutuhan dan keadaan lingkungan.

Selain itu, menurut B. Suryobroto (2007:272) kegiatan ekstrakurikuler mempunyai tujuan sebagai berikut :

- a. Kegiatan ekstrakurikuler dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotor.
- b. Mengembangkan bakat dan minat siswa dalam upaya pembinaan pribadi menuju pembinaan manusia seutuhnya yang positif.
- c. Dapat mengetahui, mengenal serta membedakan antara hubungan satu pelajaran dengan pelajaran lainnya.

Penjelasan diatas pada hakekatnya tujuan kegiatan ekstrakurikuler yang ingin dicapai adalah untuk kepentingan siswa. Dengan kata lain, kegiatan ekstrakurikuler memiliki nilai-nilai pendidikan bagi siswa dalam upaya pembinaan manusia seutuhnya.

Rohinah M. Noor, MA. (2012:76) mengungkapkan pendapatnya mengenai prinsip dari kegiatan ekstrakurikuler, yaitu :

- a. Individual, yaitu prinsip kegiatan ekstrakurikuler yang sesuai dengan potensi, bakat, dan minat peserta didik masing-masing.
- b. Pilihan, yaitu prinsip kegiatan ekstrakurikuler yang sesuai dengan keinginan dan diikuti secara suka rela peserta didik.
- c. Keterlibatan aktif, yaitu prinsip kegiatan ekstrakurikuler yang menuntut keikutsertaan peserta didik secara penuh.
- d. Menyenangkan, yaitu prinsip kegiatan ekstrakurikuler dalam suasana yang disukai dan menggembarakan peserta didik.
- e. Etos kerja, yaitu prinsip kegiatan ekstrakurikuler yang membangun semangat peserta didik untuk bekerja dengan baik dan berhasil.
- f. Kemanfaatan sosial, yaitu prinsip kegiatan ekstrakurikuler yang dilaksanakan untuk kepentingan masyarakat.

Anifral Henri (2008:2) mengemukakan pendapat umumnya mengenai beberapa jenis kegiatan ekstrakurikuler dalam beberapa bentuk, yaitu :

- a. Krida, meliputi Kepramukaan, Latihan Dasar Kepemimpinan Siswa (LDKS), Palang Merah Remaja (PMR), Pasukan Pengibar Bendera Pusaka (Paskibraka).
- b. Karya Ilmiah, meliputi Kegiatan Ilmiah Remaja (KIR), kegiatan penguasaan keilmuan dan kemampuan akademik, dan penelitian.
- c. Latihan/lomba keberbakatan/prestasi, meliputi pengembangan bakat olahraga, seni dan budaya, cinta alam, jurnalistik dan keagamaan.
- d. Seminar, lokakarya, dan pameran/bazar, dengan substansi antara karier, pendidikan, kesehatan, perlindungan HAM, keagamaan, dan seni budaya.
- e. Olahraga, yang meliputi beberapa cabang olahraga yang diminati tergantung sekolah tersebut, misalnya, basket, karate, taekwondo, silat, softball, dan lain sebagainya.

Sekolah merupakan lembaga pendidikan, yang menampung peserta didik dan dibina agar mereka memiliki kemampuan, kecerdasan dan keterampilan. Dalam proses pendidikan diperlukan pembinaan secara berkoordinasi dan terarah. Dengan demikian siswa diharapkan dapat mencapai prestasi belajar yang maksimal sehingga tercapainya tujuan pendidikan.

Pembinaan siswa di sekolah, banyak wadah atau program yang dijalankan demi menunjang proses pendidikan yang kemudian atas prakarsa sendiri dapat meningkatkan kemampuan, keterampilan ke arah pengetahuan yang lebih maju.

Salah satu pembinaan siswa di sekolah adalah kegiatan ekstrakurikuler. Kegiatan-kegiatan yang diadakan dalam program ekstrakurikuler didasari atas tujuan dari pada kurikulum sekolah. Melalui kegiatan ekstrakurikuler yang beragam siswa dapat mengembangkan bakat, minat dan kemampuannya.

Kegiatan-kegiatan siswa di sekolah khususnya kegiatan ekstrakurikuler merupakan kegiatan yang terkoordinasi terarah dan terpadu dengan kegiatan lain di sekolah, guna menunjang pencapaian tujuan kurikulum, yang dimaksud dengan

kegiatan terkoordinasi di sini adalah kegiatan yang dilaksanakan sesuai dengan program yang telah ditentukan. Dalam pelaksanaannya kegiatan ekstrakurikuler dibimbing oleh guru, sehingga waktu pelaksanaan berjalan dengan baik.

Kegiatan ekstrakurikuler di sekolah ikut andil dalam menciptakan tingkat kecerdasan yang tinggi. Kegiatan ini bukan termasuk materi pelajaran yang terpisah dari materi pelajaran lainnya, bahwa dapat dilaksanakan di sela-sela penyampaian materi pelajaran, mengingat kegiatan tersebut merupakan bagian penting dari kurikulum sekolah.

Kegiatan ini menjadi salah satu unsur penting dalam membangun kepribadian murid. Seperti yang tersebut dalam tujuan pelaksanaan ekstrakurikuler di sekolah sebagai berikut:

1. Kegiatan ekstrakurikuler harus meningkatkan kemampuan siswa beraspek kognitif, afektif dan psikomotor.

2.7.4 Pengertian Persepsi

Persepsi adalah proses yang digunakan individu mengelola dan menafsirkan kesan indera mereka dalam rangka memberikan makna kepada lingkungan mereka. Meski demikian apa yang dipersepsikan seseorang dapat berbeda dari kenyataan yang obyektif (Robbins, 2006). Menurut Davidoff, persepsi adalah suatu proses yang dilalui oleh suatu stimulus yang diterima panca indera yang kemudian diorganisasikan dan diinterpretasikan sehingga individu menyadari yang diinderanya itu. Atkinson dan Hilgard mengemukakan bahwa persepsi adalah proses dimana kita menafsirkan dan mengorganisasikan pola stimulus dalam lingkungan. Sebagai cara pandang, persepsi timbul karena adanya

respon terhadap stimulus. Stimulus yang diterima seseorang sangat kompleks, stimulus masuk ke dalam otak, kemudian diartikan, ditafsirkan serta diberi makna melalui proses yang rumit baru kemudian dihasilkan persepsi (Anonim, 2009).

Menurut Walgito, proses terjadinya persepsi tergantung dari pengalaman masa lalu dan pendidikan yang diperoleh individu. Proses pembentukan persepsi dijelaskan oleh Feigi sebagai pemaknaan hasil pengamatan yang diawali dengan adanya stimuli, dengan interpretation, begitu juga berinteraksi dengan closure.

Proses seleksi terjadi pada saat seseorang memperoleh informasi, maka akan berlangsung proses penyeleksian pesan tentang mana pesan yang dianggap penting dan tidak penting. Proses closure terjadi ketika hasil seleksi tersebut akan disusun menjadi satu kesatuan yang berurutan dan bermakna, sedangkan interpretasi berlangsung ketika yang bersangkutan memberi tafsiran atau makna terhadap informasi tersebut secara menyeluruh (Anonim, 2009).

Menurut Notoatmodjo (2005), ada banyak faktor yang akan menyebabkan stimulus masuk dalam rentang perhatian seseorang. Faktor tersebut dibagi menjadi dua bagian besar yaitu faktor eksternal dan faktor internal. Faktor eksternal adalah faktor yang melekat pada objeknya, sedangkan faktor internal adalah faktor yang terdapat pada orang yang mempersepsikan stimulus tersebut.

1. Faktor Eksternal

a. Kontras

Cara termudah dalam menarik perhatian adalah dengan membuat kontras baik warna, ukuran, bentuk atau gerakan.

b. Perubahan Intensitas

Suara yang berubah dari pelan menjadi keras, atau cahaya yang berubah dengan intensitas tinggi akan menarik perhatian seseorang.

c. Pengulangan (repetition)

Dengan pengulangan, walaupun pada mulanya stimulus tersebut tidak termasuk dalam rentang perhatian kita, maka akan mendapat perhatian kita.

d. Sesuatu yang baru (novelty)

Suatu stimulus yang baru akan lebih menarik perhatian kita daripada sesuatu yang telah kita ketahui.

e. Sesuatu yang menjadi perhatian orang banyak

Suatu stimulus yang menjadi perhatian orang banyak akan menarik perhatian seseorang.

2. Faktor Internal

a. Pengalaman atau pengetahuan

Pengalaman atau pengetahuan yang dimiliki seseorang merupakan faktor yang sangat berperan dalam menginterpretasikan stimulus yang kita peroleh. Pengalaman masa lalu atau apa yang telah dipelajari akan menyebabkan terjadinya perbedaan interpretasi.

b. Harapan (*expectation*)

Harapan terhadap sesuatu akan mempengaruhi persepsi terhadap stimulus.

c. Kebutuhan

Kebutuhan akan menyebabkan seseorang menginterpretasikan stimulus secara berbeda. Misalnya seseorang yang mendapatkan undian sebesar 25 juta akan merasa banyak sekali jika ia hanya ingin membeli sepeda motor, tetapi ia akan merasa sangat sedikit ketika ia ingin membeli rumah.

d. Motivasi

Motivasi akan mempengaruhi persepsi seseorang. Seseorang yang termotivasi untuk menjaga kesehatannya akan menginterpretasikan rokok sebagai sesuatu yang negatif.

e. Emosi

Emosi seseorang akan mempengaruhi persepsinya terhadap stimulus yang ada. Misalnya seseorang yang sedang jatuh cinta akan mempersepsikan semuanya serba indah.

f. Budaya

Seseorang dengan latar belakang budaya yang sama akan menginterpretasikan orang-orang dalam kelompoknya secara berbeda, namun akan mempersepsikan orang-orang di luar kelompoknya sebagai sama saja

Menurut Thoha (2002:123) persepsi didefinisikan sebagai proses kognitif yang dialami oleh setiap orang di dalam memahami informasi tentang lingkungannya, baik lewat penglihatan, pendengaran, penghayatan, perasaan, dan penciuman. Sedangkan Irwanto (2002:71) menyatakan persepsi adalah proses

diterimanya rangsangan (objek, kualitas, hubungan antar gejala, maupun peristiwa) sampai rangsangan itu disadari dan dimengerti karena persepsi bukan sekedar penginderaan. Dengan demikian dalam pembentukan persepsi terjadi proses penerimaan dan penafsiran terhadap stimulus yang diindera oleh individu yang bertujuan memberikan arti terhadap stimulus tersebut. Robbins (2001:124) menyatakan bahwa tujuan dari penginterpretasian atau penafsiran stimulus adalah ketika individu mempersepsikan sesuatu agar stimulus itu dapat memberi makna kepada lingkungan mereka.

Proses pemberian arti melalui pengorganisasian dan penafsiran rangsangan akan mempengaruhi perilaku individu sebagai bentuk respon terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungannya. Semakin baik pengorganisasian yang dilakukan dan semakin komprehensif penafsiran yang diperoleh maka akan semakin baik pula respon terhadap rangsangan tersebut dan begitu juga sebaliknya. Dari pengertian di atas dapat diuraikan bahwa proses pembentukan persepsi melalui tahapan-tahapan sebagai berikut :

1. Penerimaan rangsangan

Pada proses ini seseorang menerima rangsangan dari luar (objek, situasi maupun peristiwa) yang diterima oleh inderanya baik itu penglihatan, pendengaran, perasaan maupun penciuman.

2. Proses menyeleksi rangsangan

Rangsangan yang diterima oleh seseorang terkadang begitu banyak dan bervariasi. Pada proses ini rangsangan yang diterima diseleksi berdasarkan

seberapa menariknya rangsangan tersebut untuk diberikan perhatian yang lebih.

3. Proses pengorganisasian

Rangsangan yang sudah diseleksi kemudian diorganisasikan dalam bentuk yang mudah dipahami untuk kemudian dilakukan proses selanjutnya.

4. Proses Penafsiran

Pada proses ini dilakukan penafsiran terhadap rangsangan yang sudah diseleksi untuk mendapatkan arti dan informasi.

5. Proses Pengecekan

Setelah diperoleh arti atau makna dari informasi yang ditafsirkan, kemudian dilakukan pengecekan yang intinya adalah melakukan review terhadap kebenaran informasi tersebut.

6. Proses reaksi

Proses ini sudah mengarah pada bagaimana seseorang akan bereaksi terhadap informasi yang diperolehnya.

Sesuai dengan teori dan tahapan persepsi dapat disimpulkan bahwa pembentukan persepsi sangat dipengaruhi oleh pengamatan dan penginderaan terhadap proses berpikir yang dapat mewujudkan suatu kenyataan yang diinginkan oleh seseorang terhadap suatu obyek yang diamati. Dengan demikian persepsi merupakan proses transaksi penilaian terhadap suatu obyek, situasi atau peristiwa. Walgito (2001:77) mengemukakan terdapat 3 (tiga) aspek utama dari persepsi, yaitu :

1. Kognisi

Aspek kognisi menyangkut komponen pengetahuan, pandangan, pengharapan cara berpikir/mendapatkan pengetahuan, dan pengalaman masa lalu serta segala sesuatu yang diperoleh dari hasil pikiran individu pelaku persepsi.

2. Afeksi

Aspek afeksi menyangkut komponen perasaan dan keadaan emosi individu terhadap objek tertentu serta segala sesuatu yang menyangkut evaluasi baik buruk berdasarkan faktor emosional seseorang.

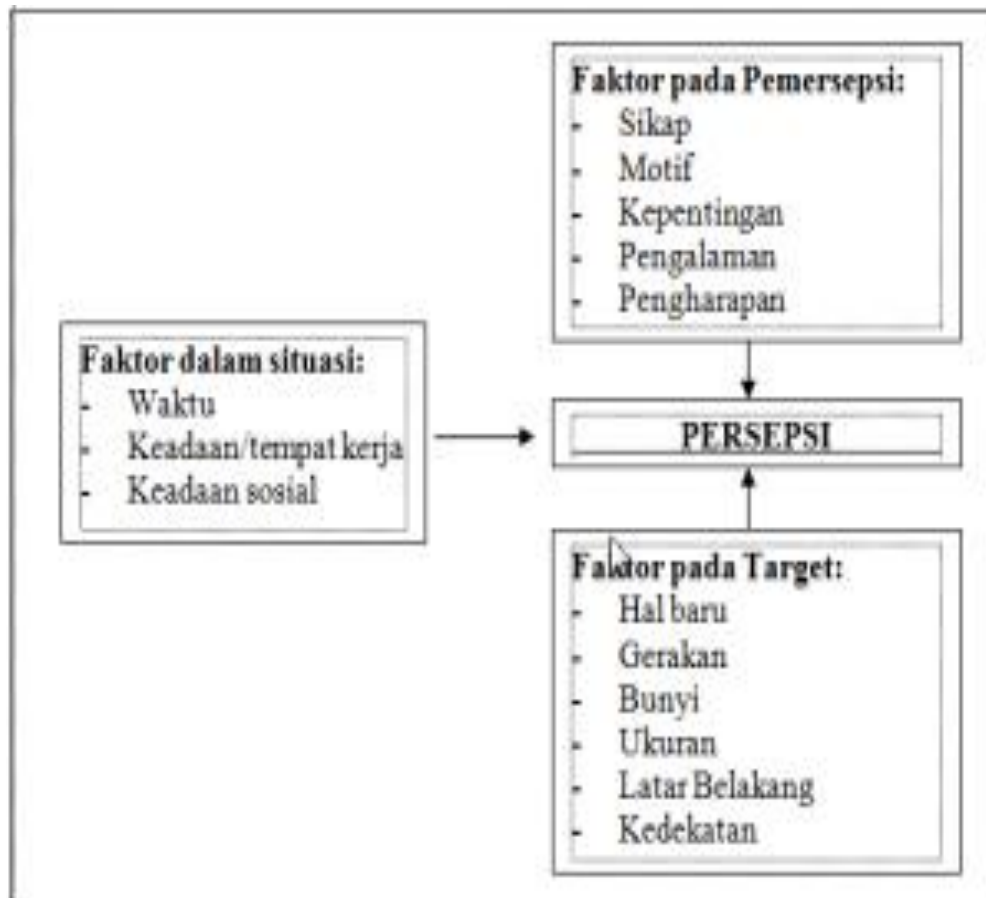
3. Konasi atau psikomotor

Aspek konasi/psikomotor menyangkut motivasi, sikap, perilaku atau aktivitas individu sesuai dengan persepsinya terhadap suatu objek atau keadaan tertentu.

Persepsi bersifat tidak statis melainkan berubah-ubah atau dengan perkataan lain sifatnya relatif atau tidak absolut, tergantung pada pengalaman sebelumnya, sehingga akan menghasilkan suatu gambaran unik tentang kenyataan yang barangkali sangat berbeda dari kenyataannya. Hal ini sejalan dengan pendapat Luthans (2006:194) yang menyatakan persepsi merupakan proses kognitif kompleks yang menghasilkan gambaran dunia yang unik, yang mungkin agak berbeda dengan realita.

Proses pembentukan persepsi pada individu dipengaruhi oleh berbagai faktor. Robbins (2001:89) mengatakan bahwa faktor-faktor yang berperan dalam membentuk persepsi seseorang dapat berada pada pihak pelaku persepsi (perceiver), dalam obyeknya atau target yang dipersepsikan, atau dalam konteks

situasi dimana persepsi itu dilakukan. Secara ringkas ketiga faktor tersebut, dilihat dalam gambar berikut.



Gambar 2
Faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi
Sumber: Robbins (2001: 90)

1. Pelaku Persepsi/Pemersepsi

Bila seorang individu memandang pada suatu objek dan mencoba menafsirkan apa yang dilihatnya, penafsiran itu sangat dipengaruhi oleh karakteristik pribadi dari pelaku persepsi individu itu. Faktor-faktor yang dikaitkan pada pelaku persepsi mempengaruhi apa yang dipersepsikannya. Di antara karakteristik pribadi yang lebih relevan yang mempengaruhi persepsi

adalah sikap, motif, kepentingan atau minat, pengalaman masa lalu, dan pengharapan (ekspektasi).

2. Target/Objek Persepsi

Karakteristik-karakteristik dari target yang akan diamati dapat mempengaruhi apa yang dipersepsikan. Hal baru, gerakan, bunyi, ukuran, dan atribut-atribut lain dari target membentuk cara kita memandangnya. Karakteristik-karakteristik tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut (Thoha: 2002:126); dari faktor hal baru, prinsip ini menyatakan bahwa baik situasi eksternal yang baru maupun yang sudah dikenal dapat dipergunakan sebagai penarik perhatian. Obyek atau peristiwa baru dalam tatanan yang baru akan menarik perhatian pengamat.

Gerakan (moving), prinsip gerakan ini menyatakan bahwa orang akan memberikan banyak perhatian terhadap obyek yang bergerak dalam jangkauan pandangannya dibandingkan dari obyek yang diam. Dari gerakan suatu obyek yang menarik perhatian seseorang ini akan timbul suatu persepsi. Sementara dari faktor ukuran, menyatakan bahwa semakin besar ukuran suatu obyek, maka semakin mudah untuk bisa diketahui atau dipahami. Bentuk ukuran akan mempengaruhi persepsi seseorang dan dengan melihat bentuk ukuran suatu objek orang akan mudah tertarik perhatiannya yang pada gilirannya dapat membentuk persepsinya.

3. Situasi

Situasi yang meliputi waktu, keadaan/tempat kerja, keadaan sosial dapat mempengaruhi persepsi kita. Seperti yang dikemukakan oleh Walgito (2002:47), bahwa lingkungan atau situasi khususnya yang melatarbelakangi stimulus juga

akan berpengaruh dalam persepsi, lebih-lebih bila objek persepsi adalah manusia. Objek dan lingkungan yang melatarbelakangi objek merupakan kebulatan atau kesatuan yang sulit dipisahkan. Objek yang sama dengan situasi yang berbeda, dapat menghasilkan persepsi yang berbeda.

Persepsi pada masing-masing individu memiliki kecenderungan berbeda satu dengan yang lainnya. Pareek (2004:13) mengemukakan ada 4 (empat) faktor utama yang menyebabkan terjadinya perbedaan persepsi, yaitu :

1. Perhatian

Terjadinya persepsi pertama kali diawali oleh adanya perhatian. Tidak semua stimulus yang ada di sekitar dapat ditangkap semuanya secara bersamaan. Perhatian biasanya hanya tertuju pada satu atau dua objek yang menarik bagi kita.

2. Kebutuhan

Setiap orang mempunyai kebutuhan yang harus dipenuhi, baik itu kebutuhan yang sifatnya menetap maupun kebutuhan yang sifatnya hanya sesaat, dimana masing-masing orang memiliki kebutuhan yang tidak sama antara satu dengan yang lainnya.

3. Kesiediaan

Kesiediaan adalah harapan seseorang terhadap suatu stimulus yang muncul, agar memberikan reaksi terhadap stimulus yang diterima lebih efisien sehingga akan lebih baik apabila orang tersebut telah siap terlebih dahulu.

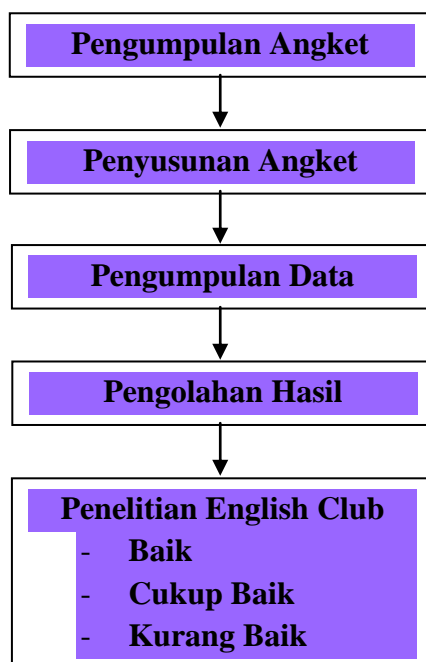
4. Sistem Nilai

Sistem nilai yang berlaku dalam diri seseorang atau masyarakat akan berpengaruh terhadap persepsi seseorang.

Persepsi berarti analisis mengenai cara mengintegrasikan penerapan kita terhadap hal-hal di sekeliling individu dengan kesan-kesan atau konsep yang sudah ada, dan selanjutnya mengenali benda tersebut. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pengertian persepsi merupakan suatu proses penginderaan, stimulus yang diterima oleh individu melalui alat indera yang kemudian diinterpretasikan sehingga individu dapat memahami dan mengerti tentang stimulus yang diterimanya tersebut. Proses menginterpretasikan stimulus ini biasanya dipengaruhi pula oleh pengalaman dan proses belajar individu.

2.8 Kerangka Pikir

Evaluasi program adalah kegiatan untuk mengumpulkan informasi tentang bekerjanya suatu program yang selanjutnya informasi tersebut digunakan untuk menentukan sebuah pilihan yang tepat dalam mengambil sebuah keputusan. Dengan melakukan evaluasi maka akan ditemukan fakta pelaksanaan kebijakan di lapangan yang hasilnya bisa positif ataupun negatif. Sebuah evaluasi yang dilakukan secara profesional akan menghasilkan temuan yang obyektif yaitu temuan apa adanya baik data, analisis dan kesimpulannya tidak dimanipulasi yang pada akhirnya akan memberikan manfaat kepada perumus kebijakan, pembuat kebijakan dan masyarakat



Gambar 2. Kerangka Pikir

2.9 Kajian Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Pambudi, Suryaningsih, dan Faturrohman yang berjudul Evaluasi Kinerja Program Ekstrakurikuler BOS di SMP Negeri 26 Semarang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak yang terjadi setelah program dilaksanakan. Upaya menjawab permasalahan dan tujuan penelitian dilakukan dengan menggunakan teknik evaluasi dengan model LAKIP yang menilai dari indikator masukan, keluaran, hasil, manfaat dan dampak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kinerja program ekstrakurikuler yang telah dilaksanakan SMP Negeri 26 Semarang dengan BOS masuk kategori berhasil.

2. Selanjutnya, penelitian serupa dilakukan oleh Sumartono dengan judul Evaluasi Pelaksanaan Kegiatan Ekstrakurikuler di SMKN 2 Wonosari. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler di SMK N 2 Wonosari. Evaluasi pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler tersebut dilihat dari aspek context, input, process dan product. Hasil evaluasi yang dilakukan digunakan sebagai masukan untuk sekolah dalam menyelenggarakan ekstrakurikuler. Penelitian ini menggunakan metode Evaluasi. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) evaluasi pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler dari aspek context termasuk dalam kategori baik; (2) evaluasi pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler dari aspek input termasuk dalam kategori baik; (3) evaluasi pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler dari aspek process termasuk dalam kategori baik; (4) evaluasi pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler dari aspek product termasuk dalam kategori baik