

II. KAJIAN PUSTAKA

2.1 Konsep Evaluasi

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (2003:38) pasal 57 ayat 1 dan 2 dikemukakan bahwa:

1. Evaluasi dilakukan dalam rangka pengendalian mutu pendidikan secara nasional sebagai akuntabilitas penyelenggara pendidikan kepada pihak-pihak yang berkepentingan.
2. Evaluasi dilakukan terhadap peserta didik, lembaga, dan program pendidikan pada jalur formal dan non formal untuk semua jenjang, satuan, dan jenis pendidikan.

Ditambahkan pula dalam pasal 58 ayat 1 dan 2, bahwa:

1. Evaluasi hasil belajar peserta didik dilakukan oleh pendidik untuk memantau proses, kemajuan, dan perbaikan hasil belajar peserta didik secara berkesinambungan.
2. Evaluasi peserta didik, satuan pendidikan, dan program pendidikan dilakukan oleh lembaga mandiri secara berkala, menyeluruh, transparan, dan sistemik untuk menilai pencapaian standar nasional pendidikan.

Depdiknas (2008:3) menyatakan bahwa penilaian merupakan komponen penting dalam sistem pendidikan karena mencerminkan perkembangan atau kemajuan hasil pendidikan (baca “mutu” pendidikan) dari satu waktu ke waktu lain. Disamping itu, berdasarkan penilaian, tingkat pencapaian prestasi pendidikan antara satu sekolah dengan sekolah lain atau satu wilayah dengan wilayah lain dapat dibandingkan.

Ada empat istilah yang sangat erat hubungannya dengan bahan evaluasi, yaitu: pengukuran, tes, penilaian, dan pengambil keputusan/kebijakan. Pengukuran adalah

suatu kegiatan untuk mendapatkan informasi/data secara kuantitatif. Salah satu alat ukurnya dinamakan tes dan hasilnya dinamakan skor (hasil pengukuran). Tes merupakan alat ukur, instrumen, atau prosedur pengukuran yang dipergunakan untuk mengetahui kemajuan dan perubahan yang terjadi pada diri siswa setelah mengikuti kegiatan belajar-mengajar. Penilaian (evaluasi) adalah kegiatan untuk mengetahui apakah suatu program telah berhasil dan efisien atau tidak. Pengambilan kebijakan/keputusan adalah tindakan yang diambil oleh seseorang atau lembaga. Jadi tujuan utama penilaian (evaluasi) adalah sebagai pertanggungjawaban dan pengambilan keputusan (Aqib, 2008: 94).

Tujuan umum untuk mengevaluasi haruslah jelas. Untuk menentukan strategi evaluasi yang cocok, seorang peneliti harus mengetahui mengapa evaluasi dilaksanakan (Brinkerhoff, 1983:16). Apakah evaluasi akan digunakan untuk menemukan permasalahan, memecahkan permasalahan, menyediakan informasi yang sedang berlangsung, atau memutuskan keberhasilan program? Alasan umum untuk mengevaluasi akan membantu evaluator menentukan strategi untuk melahirkan pertanyaan-pertanyaan evaluasi secara khusus. *“The first step in the utilization-focused approach to evaluation is identification and organization of relevant decision makers for information users of the evaluation”* (Patton, 1978:61). Untuk memutuskan tujuan suatu evaluasi, seorang evaluator membuat keputusan mengenai evaluasi tersebut. *“Most evaluation studies arise from the interest in oversight”* (Levine, 1981:134). Sementara ada tujuan yang dikesampingkan atau terpusat secara umum untuk dimanfaatkan dengan evaluasi, evaluator akan menemukan bahwa *audience* yang berbeda akan memiliki alasan berbeda pula untuk menginginkan

evaluasi yang sama. Maka dari itu, *audience* bermaksud akan menggunakan hasil tersebut dengan berbeda pula (Brinkerhoff, 1983:16).

Rahmat (2009:200) menyatakan evaluasi adalah proses penetapan secara sistematis tentang nilai, tujuan, efektivitas, 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 telah diamati dengan menggunakan standar tertentu yang telah dibakukan.

Wilbur dalam Rahmat (2009:201) mengemukakan bahwa “ *Evaluation is the systematic process of judging the worth, desirability, effectiveness, or adequacy of something according to definitive criteria and purposes. The judgement is based upon a careful comparasion of observation data with criteria standards*”. Pengertian tersebut menjelaskan bahwa evaluasi (penilaian) adalah proses penetapan secara sistematis tentang nilai, tujuan, efektivitas, 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 diamati dengan menggunakan standar tertentu yang telah dibakukan.

Stufflebeam (1985:3) menyatakan “*The standard definition of evaluation is as follows: Evaluation is the systematic assessment of the worth or merit of some object*”. Stufflebeam (1985:174) juga menyatakan, “*a process evaluation is an on going check on the implementation of a plan*”.

Demikian pula Gronlund (1971:6) mengemukakan definisi tentang evaluasi sebagai berikut evaluasi dapat dikemukakan sebagai suatu proses sistematis dari menentukan tingkat capaian tujuan bahan pelajaran yang diterima oleh siswa. Gronlund (1971:36) juga mengemukakan kembali bahwa evaluasi dapat didefinisikan sebagai suatu proses yang sistematis untuk mengumpulkan dan menginterpretasikan informasi tentang pencapaian pembelajaran guna menentukan nilai. Selanjutnya Lynch (1996:2) mendefinisikan “*evaluation is defined here as the systematic attempt to gather information in order to make judgements or decisions*”. Demikian pula Baumgartner & Jackson (1995:154) mengemukakan “*Evaluation often follows measurement, taking the form of judgement about the quality of a performance*”.

Ghani (2009:162) mengemukakan bahwa istilah ‘evaluasi’ sering membingungkan penggunaannya terutama dalam pembelajaran. Kadang-kadang ‘evaluasi’ disamakan dengan ‘pengukuran’ atau juga digunakan untuk menggantikan istilah ‘pengujian’. Ketika guru menyelenggarakan tes hasil belajar, mereka mungkin mengatakan: ‘menguji prestasi’, ‘mengukur prestasi’, atau mengevaluasi prestasi.’ Selanjutnya, dalam kasus lain istilah evaluasi juga diartikan sebagai metode penelitian yang tidak tergantung pada pengukuran.

Selanjutnya Ghani (2009:163) mengatakan bahwa, istilah evaluasi mengandung dua pengertian, yakni evaluasi sebagai deskripsi kualitatif dari perilaku siswa dan sebagai deskripsi kuantitatif dari hasil pengukuran (misalnya: skor tes). Untuk jelasnya arti istilah tes, pengukuran, dan evaluasi dapat diperbandingkan sebagai berikut:

1. tes adalah suatu instrumen atau prosedur sistematis untuk mengukur contoh perilaku siswa.

2. pengukuran adalah suatu proses perolehan deskripsi numerik dari ciri khusus penguasaan siswa.
3. evaluasi adalah proses sistematis dari pengumpulan, analisis, dan penafsiran informasi guna menentukan sejauh mana siswa mencapai tujuan pembelajaran.

Anderson & Ball (Ghani, 2009:163) mengemukakan bahwa evaluasi adalah proses yang menentukan sampai sejauh mana tujuan pendidikan dapat dicapai. Menurut Cronbach (Ghani, 2009:163) evaluasi adalah menyediakan informasi untuk pembuatan keputusan. Sehubungan dengan pembelajaran, evaluasi yang dimaksud adalah suatu proses pengumpulan data untuk menentukan manfaat, nilai, kekuatan, dan kelemahan pembelajaran yang ditujukan untuk merevisi pembelajaran guna meningkatkan daya tarik dan efektifitasnya. Dalam proses pembelajaran dikenal adanya evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilaksanakan selama berlangsungnya suatu program pembelajaran yang bertujuan untuk perbaikan dan peningkatan program, sedangkan evaluasi sumatif dilaksanakan pada akhir pelaksanaan suatu program pembelajaran yang bertujuan untuk pengambilan keputusan akhir (biasanya dilakukan setelah berakhirnya pembelajaran suatu materi tertentu).

Worthen & Sanders (1981:129) mengemukakan “*Evaluation is the process of delineating, obtaining, and providing useful information for judging decision alternatives*”. Hubungan antara pengukuran dan evaluasi dapat dilihat dari penjelasan Gronlund (1971:6) sebagai berikut: evaluasi = deskripsi kuantitatif dari

siswa (pengukuran) + penetapan nilai (*value judgement*), evaluasi = deskripsi kualitatif dari siswa (bukan pengukuran) + penetapan nilai (*value judgement*). Weiss (1972:6) mengungkapkan bahwa evaluasi adalah perbandingan “*what is*” dengan “*what should be*”. Walaupun peneliti sendiri tetap tidak bisa dan objektif, peneliti terfokus pada fenomena yang mendemonstrasikan apakah program tersebut menerima tujuan yang diinginkannya.

Menurut Soetjipto (Rahmat, 2009:201) ada dua jenis penilaian (evaluasi), yakni evaluasi proses (formatif) dan evaluasi hasil (sumatif). Evaluasi proses sangat erat kaitannya dengan monitoring, yaitu prosedur untuk mendapatkan informasi tentang operasi program yang hasilnya dipergunakan sebagai bahan untuk memperbaiki operasi itu. Sedangkan evaluasi sumatif berhubungan dengan keberhasilan suatu program pada waktu program itu selesai dilakukan. Evaluasi tersebut dilakukan sebagai penilaian untuk menetapkan keberhasilan dan kegagalan program.

Penilaian (evaluasi) mempunyai tujuan sebagai pengarah kegiatan evaluasi dan sebagai kegiatan penilaian program. Evaluasi pada umumnya berkaitan dengan upaya mengumpulkan, pengolahan, dan penyajian data atau informasi sebagai masukan untuk pengambilan keputusan. Secara sederhana Azwar (2004:7) mengemukakan karakteristik evaluasi adalah :

1. merupakan perbandingan antara hasil ukur dengan suatu norma atau suatu kriteria.
2. hasilnya bersifat kualitatif.
3. hasilnya dinyatakan secara evaluatif.

Para evaluator memerlukan berbagai keahlian supaya lebih efektif dalam mengevaluasi. Selain itu mereka seharusnya menjadi ahli analisis yang baik sehingga tidak salah tafsir makna yang terkandung didalam fenomena yang menjadi data. Mereka seharusnya juga memiliki keahlian pemasaran. Mereka harus mengkomunikasikan nilai evaluasi kepada pengambil kebijakan dan para manager yang mungkin tidak menyadari keuntungan dari bantuan evaluasi yang sistematis. Dengan demikian para pengambil kebijakan dan manager akan mendapatkan manfaat dari evaluasi sehingga mereka akan menemukan jalan keluar dari permasalahan yang mereka hadapi. Sesuai dengan yang dikemukakan oleh Wholey, Harty, dan Newcomer (1994:591) sebagai berikut “*Evaluators need a variety of skills to be effective. They should be good analysts. They should be gifted at listening. Evaluators should also possess marketing skills. They must communicate the value of evaluation to policy-makers and managers who may not appreciate the benefits to be derived from systematic evaluation efforts*”.

Jadi komponen yang perlu dipertimbangkan dalam sistem evaluasi menurut Ghani (2009:82) adalah: (1) pernyataan tujuan; (2) kriteria kinerja; (3) *rating scale* yang mendefinisikan standar kinerja; (4) deskripsi prosedur yang digunakan untuk mengumpulkan informasi pada kinerja; dan (5) alat meringkas informasi yang formal pada kinerja, seperti suatu ringkasan evaluasi.

Sebagai contoh komponen proses pembelajaran yang perlu dievaluasi dikemukakan oleh Ghani (2009:166) adalah:

1. apakah strategi yang digunakan telah terbukti efektif ?
2. apakah media pembelajaran yang ada telah dimanfaatkan secara optimal?

3. apakah cara mengajar telah berhasil membantu mengajar secara optimal?
4. apakah cara belajarnya efektif?

Contoh komponen *output* yang perlu di evaluasi adalah bagaimana prestasi peserta didik? Evaluasi ini sebaiknya terpisah dari objek evaluasi lainnya. Evaluasi terhadap *output* pembelajaran adalah evaluasi hasil belajar siswa.

Menurut pendapat Kaufman dan Thomas (1980:5) yang menyebutkan bahwa tujuan evaluasi adalah *“to collect data (result), convert the data into information (that which aids in makin a useful decision) and use the information to make decisions, if decisions are not made, the evaluation might just as well have been skipped ”*.

Dari kutipan tersebut dapat dimengerti bahwa evaluasi ditujukan untuk mengumpulkan data (hasil), mengubah data tersebut menjadi informasi yang dapat membantu dalam pengambilan keputusan yang bermanfaat, dan penggunaan informasi tersebut untuk mengambil keputusan. Jika keputusan tidak diambil, maka hasil-hasil evaluasi dapat pula diabaikan.

Penjelasan Kaufman dan Thomas tentang tujuan evaluasi sedikit berbeda dengan penjelasan para ahli yang lain. Mereka menyatakan bahwa pengambilan keputusan dalam rangka perubahan, perbaikan atau mempertahankan apa yang sedang dikerjakan merupakan bagian dari proses evaluasi. Keputusan dan hasil dari sebuah keputusan merupakan komponen yang tidak terpisahkan dari sebuah evaluasi yang baik. Menurut mereka, evaluasi memiliki tujuan, hasil dan hendaknya pula memiliki dampak yang teramati.

Penjelasan lain tentang tujuan evaluasi dikemukakan oleh Weiss (1972:4) sebagai berikut " *the purpose of evaluation research is measure the effect of a program againts the goals it set out accomplish as means of contributing to subsequent decision making about the program and improving future programming*". Kutipan tersebut menjelaskan bahwa tujuan penelitian evaluasi adalah untuk mengukur dampak sebuah program dengan membandingkan dengan tujuan yang telah ditetapkan yang nantinya dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam mengambil keputusan tentang program tersebut dan meningkatkan program masa yang akan datang.

Para ahli evaluasi seperti Alex Astin & Bob Panos (Madaus, Scriven & Stufflebeam, 1986:293) mengatakan bahwa tujuan prinsip evaluasi adalah untuk menghasilkan informasi yang dapat memandu keputusan mengenai adopsi atau modifikasi program pendidikan. Evaluasi diharapkan untuk menyelesaikan berbagai tujuan:

1. mendokumentasikan kejadian.
2. mencatat perubahan siswa.
3. mendeteksi daya kelembagaan.
4. menempatkan kesalahan bagi permasalahan.
5. membantu membuat keputusan administratif.
6. memfasilitasi aksi perbaikan.
7. meningkatkan pemahaman kita terhadap pembelajaran.

Masing-masing tujuan ini berhubungan secara langsung atau tidak pada nilai suatu program dan mungkin suatu tujuan legitimasi untuk studi evaluasi tertentu. Hal ini sangatlah penting untuk disadari bahwa masing-masing tujuan membutuhkan data yang terpisah semua tujuan tidak dapat disajikan dengan pengumpulan data tunggal. Anderson (Rahmat, 2009:202) merumuskan tujuan evaluasi sebagai berikut:

1. memberi masukan untuk perencanaan program. Penilaian di mulai setelah adanya keputusan tentang penyelenggaraan program pendidikan. Dalam penilaian program yang sedang direncanakan biasanya digunakan analisis awal dan analisis akhir suatu program (*front-end analysis*). Informasi yang diperlukan untuk pengambilan keputusan dalam mempersiapkan suatu program pendidikan adalah identifikasi kebutuhan program, penilaian tentang kecocokan konsep yang digunakan, perkiraan tentang biaya dan kelayakan program, dan proyeksi tentang perkembangan tuntutan kebutuhan serta daya dukung terhadap program. Pengumpulan, pengolahan, dan penyajian informasi tentang hal-hal tersebut sangat penting untuk melaksanakan pelaksanaan program dan ruang lingkup kegiatan perencanaan program pendidikan.
2. memberi masukan untuk keputusan tentang keputusan, perluasan, dan penghentian (sertifikasi) program. Tujuan ini biasanya dicapai melalui penilaian sumatif atau penilaian pengaruh program (*summative or impact evaluation*). Penilai sering berpendapat bahwa tujuan inilah yang menjadi tujuan utama evaluasi.
3. memberi masukan untuk keputusan tentang modifikasi program. Tujuan penilaian berhubungan dengan penilaian formatif. Titik berat kegiatan penilaian adalah mendeskripsikan proses pelaksanaan program, bukan hasil program. Dalam proses pelaksanaan program, maka komponen-komponen yang dihimpun, dianalisis, dan disajikan adalah tujuan, isi, metodologi, dan konteks program, serta kebijaksanaan atau pendayagunaan tenaga.
4. memperoleh informasi tentang pendukung dan penghambat. Kehendak untuk melakukan penilaian ini muncul apabila para pengambil keputusan harus menghimpun dukungan untuk kelangsungan program pendidikan atau alasan-alasan untuk menghentikan program sehingga biaya dan sumber-sumber lainnya dapat dipergunakan untuk melaksanakan program atau kegiatan lain. Dalam hal tertentu sebaiknya lembaga penyelenggara program menyampaikan tentang pentingnya tujuan penilaian ini kepada para penilai dan menunjukkan kepeduliannya terhadap gejala positif dan negatif yang muncul dalam pelaksanaan program. Apabila kondisi ini terjadi, para penilai perlu mengkaji berbagai informasi, seperti dukungan masyarakat, politik, keuangan dan profesi yang dapat memperkuat dan menentang kelangsungan program.

Pendapat di atas menunjukkan bahwa, penilaian (evaluasi) memiliki posisi strategis dan krusial dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan. Khususnya untuk memperoleh data atau informasi akurat dan objektif tentang pelaksanaan program pendidikan. Dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan, terdapat beberapa pemanfaatan yang digunakan untuk memberikan alasan penggunaan hasil evaluasi, yaitu:

1. pengambil keputusan mungkin mencari jalan untuk menunda atau melanjutkan suatu keputusan.
2. *ducking responsibility*, administrator menggunakan evaluasi untuk membuktikan fakta guna pengambilan keputusan.
3. *public relation*, jika program berhasil baik menurut hasil evaluasi maka akan disebarluaskan.
4. untuk memenuhi keharusan menunjukkan bukti bahwa program berjalan dengan baik/sesuai yang direncanakan.

Stufflebeam dan Shinkfield (1985:165) menyatakan bahwa "*the most important purpose of evaluation is not to prove, but to improve* ". Kalimat ini menjelaskan bahwa tujuan evaluasi adalah untuk meningkatkan, bukan membuktikan.

Edwin Wand & Gerald W.Brown (Fathurrohman dan Sutikno, 2007:17) mengemukakan "*evaluation refer to the act or process to determining the value of action refer to the value of something*". Evaluasi adalah suatu tindakan atau proses untuk menentukan nilai dari suatu tindakan atau suatu proses untuk menentukan nilai dari sesuatu.

Evaluasi pendidikan dapat diartikan sebagai suatu tindakan atau suatu proses untuk menentukan nilai segala sesuatu dalam dunia pendidikan atau segala sesuatu yang ada hubungannya dengan dunia pendidikan Wayan Nurkencana & Sumartana (Fathurrohman, Sutikno, 2007:17).

Roestyah (Fathurrohman, Sutikno, 2007: 17) mengemukakan evaluasi adalah kegiatan mengumpulkan data seluas-luasnya dan sedalam-dalamnya mengenai kapabilitas siswa guna mengetahui sebab-akibat dan hasil belajar siswa guna mendorong atau mengembangkan kemampuan belajar.

Abu Ahmad & Widodo Supriyono (Fathurrohman, Sutikno, 2007: 17)

menyatakan bahwa evaluasi memiliki tujuan sebagai berikut:

1. merangsang kegiatan siswa.
2. menemukan sebab kemajuan atau kegagalan belajar.
3. memberikan bimbingan yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan dan bakat masing-masing siswa.
4. memperoleh bahan laporan tentang perkembangan siswa yang diperlukan orang tua dan lembaga pendidikan.
5. untuk memperbaiki mutu pelajaran/ cara belajar dan metode mengajar.

Ditambahkan pula oleh Abu Ahmad & Widodo Supriyono (Fathurrohman, Sutikno, 2007:17) evaluasi sebagai sebuah sistem yang tidak dapat dipisahkan dalam proses belajar mengajar dan di dalamnya melibatkan guru dan siswa, pada dasarnya memiliki fungsi sebagai berikut:

1. memberikan umpan balik (*feed back*) kepada guru sebagai dasar untuk memperbaiki proses pengajaran serta mengadakan perbaikan program bagi murid.
2. memberikan angka yang tepat tentang kemajuan atau hasil belajar dari setiap murid. Antara lain digunakan dalam rangka pemberian laporan kepada orang tua, penentuan kenaikan kelas, serta penentuan lulus tidaknya seorang murid.
3. menentukan posisi murid didalam situasi belajar mengajar agar sesuai dengan tingkat kemampuan (dan karakteristik lainnya) yang dimiliki masing-masing siswa.
4. mengenal latar belakang (psikologis, fisik, dan lingkungan) murid yang mengalami kesulitan-kesulitan belajar, nantinya dapat dipergunakan sebagai dasar dalam pemecahan kesulitan-kesulitan belajar.

Dengan kata lain, istilah evaluasi berhubungan secara khusus dengan seberapa efektif atau seberapa tidak efektif, seberapa memadai atau seberapa tidak memadai,

seberapa baik atau seberapa buruk, seberapa bernilai atau seberapa tidak bernilai, seberapa cocok atau seberapa tidak cocok, sebuah tindakan, proses atau produk dalam persepsi-persepsi individual yang menggunakan informasi yang disediakan oleh evaluator.

Stufflebeam & Shrinkfield (1985:284) menjelaskan bahwa tujuan evaluasi adalah menilai:

1. kesesuaian atau tidak kesesuaian antara kebutuhan dengan tujuan program;
2. kebaikan atau kelemahan-kelemahan dari segi strategi, peralatan, sumber daya yang digunakan untuk merealisasikan tujuan yang telah ditetapkan;
3. ketepatan atau ketidaktepatan pelaksanaan program dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditentukan;
4. ketercapaian tujuan program yang telah ditentukan.

Berdasarkan berbagai pendapat dan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa evaluasi memiliki tujuan secara umum, yaitu mengumpulkan data-data yang membuktikan taraf kemajuan murid dalam mencapai tujuan yang diharapkan, memungkinkan pendidik/guru menilai aktivitas/pengalaman yang didapat siswa dalam pembelajaran, dan menilai metode mengajar yang dipergunakan. Tujuan evaluasi adalah evaluasi mempunyai manfaat yang sangat besar baik berkaitan dengan proses belajar mengajar maupun berkenaan dengan produk suatu pendidikan dan desain proses belajar mengajar dimasa mendatang, dan evaluasi juga berfungsi untuk memperoleh informasi yang tepat, terkini dan objektif berkaitan dengan penyelenggaraan sebuah program. Informasi yang dapat digali berupa input, proses atau produk dari sebuah program.

2.2 Model Evaluasi CIPP (*Context, input, Process, Product*)

Model evaluasi CIPP (*Context, Input, Process, Product*) merupakan hasil kerja keras Phi Delta Kappa National Study Committe selama empat tahun, yang diketuai oleh L. Stufflebeam dan dibantu oleh 6 teman sejawatnya, yaitu: Walter J.Poley, William J.Gephart, Egon G.Guba, Robert L. Hammond, Howard A. Merriman, dan Malcom M. Provus. Model ini konsisten dengan definisi evaluasi program pendidikan yang dikeluarkan oleh komite tersebut, yaitu: evaluasi adalah proses menggambarkan, memperoleh, dan menyediakan informasi yang bermanfaat dalam menilai alternatif-alternatif keputusan.

Berkaitan dengan definisi di atas, Stufflebeam (Worthen dan Sanders, 1981:129) menyatakan bahwa terdapat beberapa aspek kunci yang perlu dipahami, yaitu:

1. *evaluation is performed in the service of decision-making, hence, it should provide information which is useful to decision-maker.*
2. *evaluation is a cyclic, continuing process and, therefore, must be implemented through a systematic program.*
3. *the evaluation process includes the three main steps of delineating, obtaining and providing. These steps provide the basis for methodology of evaluation.*
4. *the delineating and providing steps in the evaluation process are interface activities requiring collaboration between evaluator and decision-maker, while the obtaining step is largely a technical activity which is executed mainly by the evaluator.*

Kutipan di atas menjelaskan bahwa: (1) evaluasi dilaksanakan untuk melayani pengambilan keputusan, jadi evaluasi hendaknya menyediakan informasi yang bermanfaat bagi pengambil keputusan, (2) evaluasi merupakan proses yang bersifat siklis dan berkesinambungan, sehingga harus dilaksanakan melalui sebuah program yang sistematis, (3) proses evaluasi terdiri dari tiga tahapan utama, yaitu:

penggambaran, pemerolehan, dan menyediakan informasi. Tahapan-tahapan ini merupakan dasar bagi metodologi evaluasi, (4) tahapan penggambaran dan penyediaan informasi dalam proses evaluasi adalah aktivitas yang sering berhubungan yang membutuhkan kerja sama antara evaluator dan pengambil keputusan, sementara tahapan pemerolehan informasi merupakan aktivitas yang bersifat teknis yang sebagian besar dilakukan oleh evaluator.

Stufflebeam (Ibrahim & Ali, 2007:116) menerjemahkan masing-masing dimensi tersebut dengan makna:

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

Lebih lanjut Stufflebeam (Ibrahim & Ali, 2007:116) menyebutkan bahwa definisi tersebut menggabungkan tiga aspek dasar. Pertama, evaluasi merupakan proses yang sistematis dan berkesinambungan. Kedua, proses ini terdiri dari tiga langkah yang sangat penting, yaitu: (1) menyusun pertanyaan yang membutuhkan pertanyaan dan menentukan informasi yang akan dikumpulkan, (2) mengumpulkan data yang relevan, (3) menyediakan informasi yang diperoleh bagi pengambil keputusan yang dapat memikirkan dan menginterpretasi informasi tersebut terkait dengan dampaknya

terhadap alternatif-alternatif keputusan yang dapat memperbaiki atau meningkatkan program pendidikan yang sedang berjalan. Ketiga, evaluasi mendukung proses pengambilan keputusan dengan memungkinkan pemilihan sebuah alternatif dan menindaklanjuti sebagai konsekuensi dari sebuah keputusan.

Stufflebeam & Shrinkfield (1985:491) menyatakan bahwa model evaluasi CIPP menyediakan empat tipe keputusan, yaitu (1) *planning decision*, yang memengaruhi pemilihan tujuan secara umum maupun secara khusus; (2) *structuring decision*, yang menentukan strategi dari desain prosedural yang optimal dalam rangka mencapai tujuan-tujuan yang telah ditentukan oleh keputusan perencanaan; (3) *implementing decision*, yang memberikan jalan/cara dalam menjalankan dan meningkatkan pelaksanaan desain, metode, atau strategi yang telah dipilih; dan (4) *recycling decision*, yang menentukan apakah sebuah kegiatan atau bahkan sebuah program dilanjutkan, diperbaiki, atau dihentikan.

Aspek yang dievaluasi dan prosedur pelaksanaan evaluasi model CIPP menurut Stufflebeam & Shrinkfield (1985:491) seperti pada Tabel 2.1 berikut:

Tabel 2.1 Aspek dan Prosedur Pelaksanaan Evaluasi Model CIPP

Aspek	<i>Context Evaluation</i>	<i>Input Evaluation</i>	<i>Process Evaluation</i>	<i>Product Evaluation</i>
Obyek (sasaran)	Mendefinisikan operasional <i>context</i> , mengidentifikasi dan memperkirakan kebutuhan dan mendiagnosa masalah, memprediksi kebutuhan dan	Mengidentifikasi dan memperkirakan kapabilitas sistem, strategi input yang sekarang tersedia, dan mendesain untuk implementasi strategi	Mengidentifikasi dan memperkirakan didalam proses, tentang kerusakan didalam desain prosedur atau implementasi, menyediakan informasi sebelum program	Menghubungkan informasi outcomes dengan obyek dan informasi <i>context</i> , <i>input</i> , dan <i>process</i>

Tabel 2.1 Lanjutan

Aspek	<i>Context Evaluation</i>	<i>Input Evaluation</i>	<i>Process Evaluation</i>	<i>Product Evaluation</i>
	peluang		diputuskan dan memperbaiki dokumen even prosedural dan aktivitas	
Metode	Mendeskrripsikan <i>context</i> , membandingkan dengan yang sebenarnya dan mengawasi input dan output, membandingkan kemungkinan dan ketidakmungkinan sistem kerja, dan menganalisa penyebab ketidakmungkinan dan ketidaksesuaian kenyataan dengan tujuan (harapan)	Mendeskrripsikan dan menganalisis SDM dan sumber daya material yang tersedia, solusi strategis, dan desain prosedur untuk relevansi, kemungkinan kegiatan yang dapat dilaksanakan, dan kebutuhan ekonomi dalam rangkaian kegiatan	Memonitoring setiap aktivitas yang berpotensi terdapat tantangan secara prosedural, dan memberikan tanda untuk antisipasi, untuk memperoleh informasi yang spesifik untuk memutuskan suatu program, dan mendeskripsikan proses yang actual	Mendefinisikan operasional dan mengukur kriteria asosiasi dengan obyektif dan membandingkan hasil pengukuran dengan standar sebelum dilakukan antisipasi, dan menginterpretasi outcomes berdasarkan dokumen informasi <i>context</i> , <i>input</i> , dan <i>process</i>
Hubungan pengambilan keputusan dengan proses perubahan	Memutuskan dalam hal menyajikan perangkat, tujuan asosiasi, dengan mendiskusikan kebutuhan dan peluang, dan sasaran asosiasi untuk perubahan perencanaan kebutuhan	Memilih SDM sebagai pendukung, solusi strategis, dan desain prosedural untuk perubahan struktur kerja (aktivitas)	Untuk implementasi dan memperbaiki desain program dan prosedur untuk efektivitas proses kontrol	Untuk memutuskan dalam kegiatan secara kontinu, menghentikan (mengakhiri), modifikasi, mengatur kembali fokus perubahan aktivitas dengan tahapan materi yang lain dalam proses perubahan untuk mengatur kembali aktivitas perubahan

Stufflebeam dalam naskah yang dipresentasikan pada *Annual Conference of the Oregon Program Evaluation Network (OPEN) Portland Tahun 2003* memperluas makna evaluasi *Product* menjadi *impact evaluation* (evaluasi pengaruh), *effectiveness evaluation* (evaluasi efektivitas), *sustainability evaluation* (evaluasi keberlanjutan), dan *transportability evaluation* (evaluasi transformasi) (Stufflebeam, 1985:59-62).

Berdasarkan pendapat yang telah diuraikan di atas, untuk mewujudkan keempat tipe keputusan ini, maka terdapat empat jenis evaluasi yang masing-masing diperuntukkan bagi setiap keputusan. *Context evaluation*, menghasilkan informasi yang berkaitan dengan kebutuhan (yaitu sejauh mana perbedaan yang timbul antara kenyataan yang terjadi dan harapan yang diinginkan, dikaitkan dengan harapan terhadap nilai-nilai tertentu, lingkup perhatian, hambatan dan peluang) dalam rangka merumuskan tujuan umum dan tujuan khusus sebuah program. *Input evaluation*, menyediakan informasi tentang kekuatan dan kelemahan dari desain dan strategi alternatif dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditetapkan. *Proses evaluation*, menyediakan informasi untuk melakukan pemantauan terhadap pelaksanaan prosedur dan strategi yang telah dipilih, sehingga faktor-faktor yang menjadi kekuatan dapat dipertahankan dan faktor-faktor yang menjadi kelemahan dapat dihilangkan. *Product evaluation*, menyediakan informasi sejauh mana tujuan-tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya dapat dicapai dan untuk menentukan apakah strategi, prosedur, atau metode yang telah diimplementasikan dalam rangka mencapai tujuan-tujuan tersebut harus dihentikan, diperbaiki, atau dilanjutkan dalam bentuknya yang sekarang. Pada dasarnya yang paling utama dari sebuah evaluasi adalah adanya saling keterkaitan yang bersifat simultan dari sebuah produk dan evaluasi proses, dimana umpan balik yang diperoleh dari kualitas produk yang dihasilkan, dapat digunakan dalam evaluasi proses untuk meningkatkan kualitas produk dimasa yang akan datang dengan mengatasi berbagai kekurangan dan mengadakan perbaikan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung berdasarkan keputusan implementasi. Lebih jauh umpan balik juga dapat digunakan didalam evaluasi input untuk mendesain

kembali strategi-strategi yang digunakan, sehingga dapat menghasilkan produk yang lebih sesuai.

Keunggulan model CIPP merupakan sistem kerja yang dinamis, 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 responsif dan berorientasi terhadap target keberhasilan dalam evaluasi. Dengan demikian, Model evaluasi CIPP memungkinkan untuk menjawab empat pertanyaan, yaitu: (1) tujuan manakah yang akan dicapai?; (2) strategi atau prosedur manakah yang harus dijalankan?; (3) seberapa baik strategi atau prosedur ini bekerja?; dan (4) seberapa efektif pencapaian tujuan umum dan tujuan-tujuan khusus?

Alasan memilih model CIPP dalam penelitian ini dapat terlihat jelas dari model evaluasi CIPP yang telah diuraikan di atas. Karena model CIPP Evaluation ini prinsipnya mendukung proses pengambilan keputusan dengan mengajukan pemilihan alternatif dan penindak lanjutan konsekuensi dari suatu keputusan. (Sukardi, 2008:25).

Pada dasarnya, studi evaluasi tidak bersifat statis, karena sangat besar kemungkinannya untuk di pengaruhi oleh faktor kontekstual. Oleh karena itu, penting bagi sebuah evaluator untuk memperhatikan faktor-faktor tersebut ketika mengevaluasi sebuah program.

2.3 Objek Evaluasi

Objek adalah sesuatu yang memberikan pedoman kepada seseorang untuk menyeleksi kegiatan yang akan dilakukan. Artinya objek dapat menentukan kecenderungan seseorang dalam tindakan dan perbuatan. Seperangkat alat evaluasi mutlak memerlukan objek sebagai sasaran evaluasi. Tanpa objek yang akan dievaluasi, evaluasi tidak akan dapat dijalankan. Dengan mengetahui objek yang akan dievaluasi akan memudahkan peneliti dalam menyusun alat evaluasinya. Adapun objek yang akan dievaluasi dalam penelitian ini dijelaskan sebagai berikut.

2.3.1 Evaluasi *Context*

Evaluasi pada bagian *context* ini adalah hal-hal mengenai kondisi lingkungan sekolah. Sanjaya (2007:54) membagi faktor lingkungan pembelajaran menjadi dua, yaitu faktor organisasi kelas dan faktor iklim sosial-psikologis. Faktor organisasi kelas meliputi jumlah siswa dalam satu kelas, sedangkan faktor iklim sosial-psikologi dibagi lagi menjadi dua, yaitu (1) iklim sosial-psikologi secara internal adalah hubungan antara orang yang terlibat dalam lingkungan sekolah, misalnya iklim sosial antara siswa dengan siswa, antara siswa dengan guru, antara guru dengan guru, bahkan antara guru dengan pimpinan sekolah; (2) iklim sosial-psikologi secara eksternal adalah keharmonisan hubungan sekolah dengan orang tua siswa, hubungan sekolah dengan lembaga-lembaga masyarakat dan lain sebagainya.

Berbeda dengan pendapat di atas, Aqib dan Rohmanto (2008:63) membagi lingkungan pembelajaran menjadi lingkungan fisik dan lingkungan non fisik. Lingkungan fisik meliputi kelas, laboratorium, tata ruang, situasi fisik yang ada di

sekitar kelas-laboratorium-sekolah. Lingkungan non fisik meliputi cahaya, ventilasi, suasana belajar, dan musik latar. Sedangkan Wagner (Rasyid dan Mansur (2008:32) menggolongkan lingkungan sekolah menjadi tiga aspek, yaitu profesional kolaboratif, kolegalitas afiliatif, dan *self-determination/efficacy*.

Kolaborasi antara warga sekolah merupakan aspek penting dalam upaya menciptakan lingkungan sekolah yang positif. Dalam kaitan dengan kolaborasi tersebut, tentunya kolaborasi yang harmonis dan serasi sesuai dengan fungsi dan tanggung jawab masing-masing. Kolaborasi yang menekankan pada upaya perbaikan dan peningkatan kualitas sekolah.

Aspek kolegalitas afiliatif menekankan pada keharmonisan dalam melaksanakan tugas dan tanggung jawab sesuai dengan fungsi masing-masing warga sekolah.

Warga sekolah diharapkan memiliki pengertian dan pemahaman yang benar tentang komunitas sekolah, sehingga mereka mempunyai perasaan memiliki dan bersedia untuk melakukan inovasi-inovasi baru dalam upaya peningkatan kualitas sekolah.

Aspek *self-determination/efficacy* menekankan pada kebersamaan antara warga sekolah. Warga sekolah merupakan satu kesatuan yang utuh, dimana antara satu dengan lainnya saling terkait. Warga sekolah bekerja karena mereka merasa memiliki sekolah tersebut. Disamping itu, warga sekolah juga memiliki akses yang sama dalam hal membuat keputusan instruksional dalam upaya peningkatan kualitas sekolah. Begitu juga sebaliknya, jika ada masalah, semua warga sekolah terlibat dalam upaya pemecahannya sesuai dengan fungsi dan tugas masing-masing.

Stolp (Rasyid dan Mansur, 2008:30) mengatakan bahwa konsep kultur sekolah masuk ke dalam pendidikan itu pada dasarnya sebagai upaya untuk memberikan arah tentang efisiensi lingkungan pembelajaran. Lingkungan pembelajaran dapat dibedakan menjadi (1) lingkungan yang sifatnya alami sesuai dengan kultur siswa dan guru; (2) lingkungan *artificial* yang diciptakan oleh guru atau hasil interaksi antara guru dengan siswa.

Lebih lanjut Stolp (Rasyid dan Mansur, 2008:35) mengatakan bahwa kultur sekolah mempunyai korelasi yang kuat dengan peningkatan motivasi dan pencapaian belajar dari para siswa, dan berkorelasi dengan produktivitas dan kepuasan guru. Disamping itu juga dikemukakan bahwa kultur sekolah tampak berdampak kepada lima hal, yakni : (1) tantangan akademik, (2) pencapaian belajar, (3) pengenalan atau pemahaman pencapaian mereka, (4) komunitas sekolah, (5) dan persepsinya terhadap tujuan sekolah. Dari hasil penelitiannya juga disimpulkan bahwa siswa lebih termotivasi belajar di sekolah dengan dukungan kultur sekolah yang kuat. Memperkuat pendapat Stolp tersebut, Wagner (Rasyid dan Mansur, 2008:35) mengatakan bahwa kultur sekolah memengaruhi apa saja yang terjadi di suatu sekolah, termasuk prestasi siswa.

Menurut Zamroni (Rasyid dan Mansur, 2008:36) bahwa kultur sekolah muncul pada sekolah yang sudah memiliki pengalaman hidup panjang. Kultur yang ada saat ini merupakan proses interaksi yang kompleks yang akhirnya merubah kultur lama menjadi kultur yang baru.

Kelas merupakan jenis lingkungan yang istimewa. Ia memiliki bagian-bagian tersendiri yang mempengaruhi keikutsertaan tanpa memperhatikan bagaimana siswa diorganisir untuk belajar atau apa falsafah pendidikan yang guru gunakan. Menurut Doyle (Woolfolk, 1995:402), kelas memiliki 6 karakteristik, yaitu:

1. *Multidimensional*. Kelas dipenuhi dengan orang, tugas, dan tekanan waktu. Banyak individu yang terlibat di dalam kelas, semua dengan tujuan, pilihan, dan kemampuan berbeda; harus berbagi sumber daya; menyelesaikan bermacam tugas; menggunakan dan menggunakan lagi alat-alat tanpa kegagalan; ke luar masuk ruangan, menjejaki apa yang terjadi; dan sebagainya. Sebuah aksi yang terjadi di dalam kelas dapat menimbulkan berbagai efek.
2. *Simultaneity* (ada kejadian pada waktu yang bersamaan). Misalnya, saat guru menjelaskan konsep juga harus mencatat di papan tulis, siswa menerima penjelasan guru, guru harus memutuskan apakah dua orang siswa yang saling berbisik harus diabaikan atau dihentikan, guru juga harus menentukan jika ada cukup waktu untuk masuk ke topik berikutnya, dan memutuskan siapa yang harus menjawab pertanyaan yang baru ditanyakan salah satu siswa.
3. *Immediacy*. Mengacu kepada langkah cepat menghidupkan kelas.
4. Dalam keadaan sangat cepat, bahkan tak dapat diramalkan. Misalnya, ketika rencana dengan hati-hati dibuat, proyektor sudah berada pada tempatnya, dan selebaran sudah siap, pelajaran dapat tetap diganggu oleh bola lampu di proyektor yang terbakar, seorang anak yang tiba-tiba sakit, atau berteriak, marah-marah di luar jendela kelas.

5. *Classrooms are public*. Karena kelas adalah umum, cara guru menangani gangguan yang tak diduga di atas dapat dilihat dan dinilai oleh seluruh penghuni kelas. Siswa selalu berpesan bahwa guru harus “terbuka”. Tidak boleh ada sifat pilih kasih? Apa yang terjadi bila aturan dilanggar?
6. Kelas punya cerita. Arti dari tindakan-tindakan tertentu seorang guru atau siswa bergantung pada apa yang telah terjadi sebelumnya. Kisah di awal minggu pertama sekolah mempengaruhi kehidupan di kelas sepanjang tahun.

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai lingkungan belajar tersebut di atas, maka yang dijadikan objek dalam evaluasi *context* meliputi:

1. kelas tempat pelaksanaan pembelajaran
2. sekolah dan warga sekolah terutama para guru dalam upaya meningkatkan kualitas sekolah dan melakukan reformasi penilaian yang memihak pada bagaimana para siswa dapat memperoleh nilai tambah dalam proses pendidikan.

2.3.2 Evaluasi Input

Merupakan evaluasi terhadap faktor yang mempengaruhi kegiatan proses sistem pembelajaran. Oleh karena itu objek evaluasi input adalah sarana dan prasarana serta sumber daya manusia yang terlibat dalam pembelajaran yaitu guru.

Sarana adalah segala sesuatu yang mendukung secara langsung terhadap kelancaran proses pembelajaran, misalnya media pembelajaran, alat-alat pelajaran, perlengkapan sekolah dan lain sebagainya; sedangkan prasarana adalah segala sesuatu yang secara tidak langsung dapat mendukung keberhasilan proses pembelajaran, misalnya

laboratorium sekolah, penerangan sekolah, kamar kecil dan lain sebagainya. Terdapat beberapa keuntungan bagi sekolah yang memiliki kelengkapan sarana dan prasarana, yaitu dapat menumbuhkan gairah dan motivasi guru dalam mengajar, serta dapat memberikan berbagai pilihan pada siswa untuk belajar (Sanjaya, 2007:53).

Guru adalah komponen yang sangat menentukan dalam implementasi suatu strategi pembelajaran. Tanpa guru, bagaimanapun bagus dan idealnya suatu strategi pembelajaran, tidak mungkin bisa diaplikasikan. Guru tidak hanya berperan sebagai model atau teladan bagi siswa yang diajarnya, tetapi juga sebagai pengelola pembelajaran (*manager of learning*). Dengan demikian efektivitas proses pembelajaran terletak di pundak guru. Oleh karenanya, keberhasilan suatu proses pembelajaran sangat ditentukan oleh kualitas atau kemampuan guru.

Menurut Dunkin dalam Sanjaya (2007:51) terdapat sejumlah aspek yang memengaruhi kualitas proses pembelajaran dilihat dari faktor guru, yaitu:

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

Seorang guru maupun calon guru menurut Usman (2001:74), harus menguasai 8 keterampilan dasar mengajar, yaitu: (1) keterampilan bertanya (*questioning skills*), (2) keterampilan memberi penguatan (*reinforcement skills*), (3) keterampilan mengadakan variasi (*variation skills*), (4) keterampilan menjelaskan (*explaining skills*), (5) keterampilan membuka dan menutup pelajaran (*set induction and closure*),

(6) keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil, (7) keterampilan mengelola kelas, dan (8) keterampilan mengajar perseorangan.

Dalam mengajar atau melaksanakan proses belajar mengajar yang efektif, menurut Hamalik (2008:52) seorang guru harus menguasai 10 kemampuan dasar berikut :

1. kemampuan menguasai bahan,
2. kemampuan mengelola program belajar mengajar,
3. kemampuan mengelola kelas dengan pengalaman belajar,
4. kemampuan menggunakan media/sumber dengan pengalaman belajar,
5. kemampuan menguasai landasan-landasan kependidikan dengan pengalaman belajar,
6. kemampuan mengelola interaksi belajar mengajar dengan pengalaman belajar,
7. kemampuan menilai prestasi siswa dengan pengalaman belajar,
8. kemampuan mengenal fungsi dan program pelayanan bimbingan dan penyuluhan dengan pengalaman belajar,
9. kemampuan mengenal dan menyelenggarakan administrasi sekolah dengan pengalaman belajar,
10. kemampuan memahami prinsip-prinsip dan menafsirkan hasil-hasil penelitian pendidikan guna keperluan pengajaran.

2.3.3 Evaluasi Proses

Objek evaluasi proses dalam penelitian ini adalah proses belajar mengajar, mencakup usaha-usaha yang terarah, terencana, dan sistematis untuk meneliti proses belajar mengajar yang telah menghasilkan suatu produk. Evaluasi dilakukan baik terhadap fase perencanaan, fase pelaksanaan, maupun fase penilaian. Menurut Djamarah (2005 :152), evaluasi proses mencakup tinjauan kritis terhadap tujuan- tujuan instruksional, terhadap perencanaan proses belajar mengajar, terhadap pengelolaan proses belajar mengajar di kelas, dan tinjauan kritis terhadap penyelenggaraan evaluasi produk. Evaluasi proses dilakukan menggunakan metode-metode tertentu, diantaranya menggunakan daftar-daftar pertanyaan, observasi, dan wawancara.

2.3.4 Evaluasi *Product*

Objek evaluasi *product* adalah siswa atau anak didik. Melalui evaluasi *Product*, dapat diselidiki tujuan-tujuan instruksional yang telah tercapai dari tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan, baik menurut aspek isi maupun menurut aspek perilaku. Menurut Djamarah (2005:251), evaluasi *product* harus selalu dikaitkan dengan tujuan-tujuan instruksional, baik yang menyangkut konstruksi alat evaluasi yang akan digunakan maupun menyangkut norma atau patokan penilaian yang diterapkan. Tanpa kaitan dengan tujuan-tujuan instruksional, evaluasi *product* menjadi tidak relevan.

Product pembelajaran TIK merupakan gambaran hasil belajar yang diperoleh, dikuasai dan dimiliki oleh siswa setelah proses belajar mengajar TIK berlangsung yang dapat ditunjukkan dengan nilai-nilai yang diperoleh siswa yang telah mengikuti tes. Anak yang berhasil belajar adalah anak yang berhasil mencapai tujuan pelajaran. Oleh karena pelajaran TIK merupakan pelajaran keterampilan, maka *product* pembelajaran TIK dilihat dari dua ranah, yaitu kognitif dan psikomotorik.

Keberhasilan proses pembelajaran oleh Djamarah (2005:97) dibagi dalam empat tingkatan, sebagai berikut :

1. Istimewa/maksimal : 100% bahan pelajaran dapat dikuasai oleh anak didik.
2. Baik sekali/optimal : 76% – 99% bahan pelajaran dapat dikuasai oleh anak didik.
3. Baik/minimal : 60% – 75% bahan pelajaran dapat dikuasai oleh anak didik.
4. Kurang : < 60% bahan pelajaran dapat dikuasai oleh anak didik.

Taraf atau tingkat keberhasilan proses pembelajaran di atas menurut Djamarah dapat dimanfaatkan untuk berbagai upaya. Salah satunya adalah untuk perbaikan proses pembelajaran itu sendiri. Apakah proses pembelajaran akan diperbaiki berikut pokok bahasan baru, atau mengulang seluruh pokok bahasan yang baru saja diajarkan, atau mengulang sebagian saja dari pokok bahasan yang baru diajarkan, atau bagaimana?

Dalam hal perbaikan proses pembelajaran, Djamarah (2005:98) menyarankan hal berikut:

1. apabila 75% dari jumlah siswa yang mengikuti proses pembelajaran mencapai taraf keberhasilan minimal, optimal, atau maksimal, maka proses belajar mengajar berikutnya dapat membahas pokok bahasan yang baru.
2. apabila 75% atau lebih dari jumlah siswa yang mengikuti proses pembelajaran mencapai taraf keberhasilan kurang (dibawah taraf minimal), maka proses belajar mengajar berikutnya adalah remedial.

2.3.4.1 Evaluasi *Product Kognitif*

Kemampuan kognitif adalah kemampuan berpikir/bernalari; kemampuan yang berkaitan dengan pemerolehan pengetahuan dan penalaran (Depdiknas, 2008:39).

Bloom (Anderson dan Krathwohl, 2001:67) membagi dan menyusun secara hirarkis tingkat hasil belajar kognitif mulai dari yang paling rendah dan sederhana yaitu hafalan sampai yang paling tinggi dan kompleks yaitu evaluasi. Makin tinggi tingkatannya maka makin kompleks, dan penguasaan suatu tingkat mempersyaratkan penguasaan tingkat sebelumnya. Enam tingkat itu adalah :

1. kemampuan menghafal (*remember*), merupakan kemampuan kognitif yang paling rendah. Kemampuan ini merupakan kemampuan memanggil kembali fakta yang disimpan dalam otak digunakan untuk merespons suatu masalah.
2. kemampuan pemahaman (*understand*), adalah kemampuan untuk melihat hubungan fakta dengan fakta.
3. kemampuan penerapan (*apply*), adalah kemampuan kognitif untuk memahami aturan, hukum, rumus dan sebagainya dan menggunakan untuk memecahkan masalah.
4. kemampuan menganalisis (*analyze*), adalah kemampuan memahami sesuatu dengan menguraikannya ke dalam unsur-unsur.
5. kemampuan evaluasi (*evaluate*), adalah kemampuan membuat penilaian dan mengambil keputusan dari hasil penilaiannya.
6. kemampuan membuat/mencipta (*create*), adalah kemampuan memahami dengan mengorganisasikan bagian-bagian ke dalam kesatuan.

2.3.4.2 Evaluasi *Product* Psikomotor

Kemampuan psikomotor adalah kemampuan melakukan kegiatan yang melibatkan anggota badan/gerak fisik (Depdiknas, 2008:39). Simpson (Purwanto, 2005:162) mengklasifikasikan hasil belajar psikomotorik menjadi enam, yaitu:

1. persepsi (*perception*) adalah kemampuan membedakan suatu gejala dengan gejala lain.
2. kesiapan (*set*) adalah kemampuan menempatkan diri untuk memulai suatu gerakan.

3. gerakan terbimbing (*guided response*) adalah kemampuan melakukan gerakan meniru model yang dicontohkan.
4. gerakan terbiasa (*mechanism*) adalah kemampuan melakukan gerakan tanpa ada model contoh. Kemampuan dicapai karena latihan berulang-ulang sehingga menjadi kebiasaan.
5. gerakan kompleks (*adaptation*) adalah kemampuan melakukan serangkaian gerakan dengan cara, urutan dan irama yang tepat.
6. kreativitas (*origination*) adalah kemampuan menciptakan gerakan-gerakan baru yang tidak ada sebelumnya atau mengkombinasikan gerakan-gerakan yang ada menjadi kombinasi gerakan baru yang orisinal.

Penilaian *product* psikomotor dalam bidang TIK dapat diukur melalui tes praktik sewaktu peserta didik menyelesaikan tugas dan/atau produk yang dihasilkan.

Depdiknas (2008:14) mengemukakan bahwa tes praktik, dapat dilakukan melalui tes keterampilan tertulis, tes identifikasi, tes praktik simulasi maupun tes/uji petik/ contoh kerja. Tes petik kerja atau tes sampel kerja merupakan tes praktik tingkat tertinggi yang merupakan perwujudan dari tes praktik keseluruhan yang hendak diukur. Selain dengan tes kinerja, penilaian dalam bidang teknologi dapat pula dengan hasil penugasan dan portofolio. Hasil penugasan dapat berupa produk yang mencerminkan kompetensi siswa. Hasil portofolio yang berupa kumpulan hasil kerja berkesinambungan dapat dipakai sebagai informasi yang menggambarkan perkembangan kompetensi psikomotor siswa.

Tujuan pembelajaran TIK lebih banyak bertumpu pada kegiatan yang bersifat praktik dengan mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap sebagai proses pencapaian kompetensi. Dengan demikian, kompetensi dalam pembelajaran ini adalah integrasi dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan oleh peserta didik untuk melaksanakan suatu tugas di dunia kerja. Pada jenjang pendidikan dasar dan menengah kajian teknologi lebih berfokus pada aspek keterampilan untuk melakukan tindakan yang berbasis teknologi. Melalui tes praktik, peserta didik dinyatakan berkompeten dalam pekerjaan tertentu jika memiliki sikap, pengetahuan, dan keterampilan menuntaskan pekerjaan tersebut. Nilai tes praktik didasarkan pada penampilan peserta didik dalam mengerjakan suatu tugas yang terkait dengan pembelajaran.

2.4 Mata Pelajaran TIK untuk Sekolah Menengah Pertama (SMP)/ Madrasah Tsanawiyah (MTs)

Memasuki abad ke-21, bidang TIK berkembang dengan pesat yang dipicu oleh temuan dalam bidang rekayasa material mikro elektronika. Perkembangan ini berpengaruh besar terhadap berbagai aspek kehidupan, bahkan perilaku dan aktivitas manusia kini banyak tergantung kepada TIK. Mata pelajaran TIK dimaksudkan untuk mempersiapkan peserta didik agar mampu mengantisipasi pesatnya perkembangan tersebut.

Mata pelajaran TIK perlu diperkenalkan, dipraktikkan dan dikuasai peserta didik sedini mungkin agar mereka memiliki bekal untuk menyesuaikan diri dalam kehidupan global yang ditandai dengan perubahan yang sangat cepat. Untuk

menghadapi perubahan tersebut diperlukan kemampuan dan kemauan untuk belajar sepanjang hayat. Dengan demikian pendidikan perlu disesuaikan dengan tuntutan dan kebutuhan kehidupan, untuk itu maka pada pelajaran TIK ada beberapa hal yang perlu dipelajari dan dikuasai oleh siswa diantaranya:

1. memahami fungsi dan proses kerja berbagai peralatan TIK yang di topang oleh sikap cermat dan menghargai hak atas kekayaan intelektual.
2. menggunakan perangkat pengolah kata, pengolah angka, pembuatan grafis dan pembuat presentasi dengan variasi tabel, grafik, gambar dan diagram untuk menghasilkan informasi.
3. memahami prinsip dasar internet atau intranet dan menggunakannya untuk memperoleh informasi, berkomunikasi dan bertukar informasi (Depdiknas, 2003:10).

Mata pelajaran TIK bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. memahami TIK.
2. mengembangkan keterampilan untuk memanfaatkan TIK.
3. mengembangkan sikap kritis, apresiatif dan mandiri dalam penggunaan TIK.
4. menghargai karya cipta dibidang TIK (Depdiknas, 2003:10).

Agar dalam kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik, untuk itu guru harus mampu memahami dan menguasai standar kompetensi. Mata pelajaran TIK diajarkan sebagai salah satu mata pelajaran keterampilan yang pelaksanaannya dapat dilakukan secara terpisah atau bersama-sama dengan mata pelajaran keterampilan lainnya. Menurut Hamalik (2010:174) dalam mempelajari keterampilan terutama keterampilan yang kompleks melalui tiga tahap, yaitu:

1. tahap kognitif, siswa berusaha mengintelektualisasikan keterampilan yang akan dilakukan. Guru dan siswa mencoba mengkaji keterampilan dan memverbalisasikan apa yang sedang dipelajari. Guru menentukan apa yang

- akan dilakukan, menentukan prosedur, dan memberikan informasi tentang kekeliruan yang terjadi pada tahap ini.
2. tahap fiksasi, pola tingkah laku yang betul dilatih sampai tidak terjadi lagi kekeliruan mendasar.
 3. tahap autonomous yang ditandai dengan peningkatan kecepatan perilaku dalam keterampilan-keterampilan yang benar maknanya untuk memperbaiki kecermatan.

Alokasi waktu pembelajarannya secara keseluruhan untuk jenjang SMP/MTs adalah 72 jam pelajaran untuk selama 3 tahun, atau equivalen dengan 2 jam pelajaran per minggu. Adapun kompetensi dasar TIK pada tingkat SMP/MTs untuk lebih rinci dapat di lihat pada Tabel 2.2 sampai dengan Tabel 2.4.

Tabel 2.2 Standar Kompetensi Dasar Mata Pelajaran TIK Kelas VII

No	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok
1	Mengidentifikasi perangkat-perangkat yang digunakan beserta fungsinya	Menunjukkan dan menjelaskan fungsi-fungsi perangkat keras seperti: <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Keyboard</i> 2. <i>Mouse</i> 3. Monitor 4. CPU 5. > dll 	Perangkat TIK
2	Menjelaskan syarat-syarat kesehatan dan keselamatan kerja dalam menggunakan perangkat TIK	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengatur posisi duduk 2. Memperkirakan jarak pandang dengan monitor 3. Menghidupkan komputer sesuai dengan prosedur 4. Memakai TIK komputer sesuai dengan prosedur 	Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3) dalam menggunakan perangkat TIK
3	Menjalankan aturan-aturan yang berkaitan dengan Teknologi Informasi dan komunikasi dan moral terhadap perangkat lunak yang digunakan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberi contoh hak cipta perangkat lunak. 2. Menghargai kreasi orang lain 3. Menghindari mengkopi secara tidak sah (<i>illegal Copy</i>) 	Etika dan moral dalam menggunakan TIK
4	Mengidentifikasi perangkat lunak pengolah kata dan fungsi <i>icon-icon</i> -nya	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membedakan perangkat lunak untuk sistem operasi dengan program aplikasi pengolah kata 2. Mengidentifikasi kegunaan program pengolah kata untuk membuat dokumen misalnya surat, brosur/laporan dan lain-lain 	Perangakt lunak dan program aplikasi pengolah kata

Tabel 2.2 Lanjutan

No	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok
		3. Mengidentifikasi menu dan letak icon beserta fungsinya. 4. Menerapkan manajemen file	
5	Membuat dokumen baru menggunakan program pengolah kata	1. Mengaktifkan program 2. Membuka dokumen baru 3. Menyimpan dokumen 4. Mengatur ukuran kertas dan margin 5. Membuat teks 6. Mengatur paragraf dan spasi 7. Membuat header dan footer 8. Memformat kolom 9. Mencetak dokumen Mengubah tampilan layar	Fasilitas program pengolah kata dalam membuat dokumen
6	Memodifikasi dokumen menggunakan program pengolah kata	1. Membuka dokumen 2. Mengedit dokumen 3. Menyisipkan file teks dan gambar 4. Membuat dan mengatur tabel 5. Memvariasi teks 6. Mengubah ukuran/jenis huruf 7. Mengubah ukuran kertas dan margin 8. Mengatur orientasi halaman (<i>potrait</i> atau <i>landscape</i>) 9. Membuat file dengan <i>password</i> 10. Mendemonstrasikan fungsi <i>find</i> dan <i>replace</i>	Fasilitas program pengolah kata dalam memodifikasi dokumen
7	Membuat karya menggunakan program pengolah kata	1. Menggunakan fasilitas <i>print preview</i> dalam mengelola mencetak dokumen 2. Membuat berbagai model publikasi cetakan (misalnya brosur/ bulletin, liflet/ kartu undangan dan lain-lain) 3. Membuat informasi dengan tampilan artistik	Berbagai model cetakan untuk publikasi

Sumber : Iskandar, A., 2004, *TIK untuk SMP Kelas VII* , Cet. I, Bandung : Regina.

Tabel 2.3 Standar Kompetensi Dasar Mata Pelajaran TIK Kelas VIII

No	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok
1	Mengidentifikasi perangkat lunak pengolah data dan <i>fungsi icon-icon</i> -nya	1. Membedakan perangkat lunak untuk sistem operasi dengan program aplikasi pengolah angka 2. Mengidentifikasi kegunaan (untuk statistik/ ramus dll) 3. Mengidentifikasi menu dan letak <i>icon</i> beserta fungsinya 4. Menerapkan management file	Perangkat lunak dan program aplikasi pengolah angka

Tabel 2.3 Lanjutan

No	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok
2	Mengidentifikasi penggabungan pengolah angka dan pengolah kata	1. Menunjukkan <i>icon</i> pengabung 2. Menjelaskan kegunaan penggabungan pengolahan angka dan pengolah kata	Cara pengabungan pengolahan angka
3	Membuat dokumen baru menggunakan program pengolah angka	1. Mengaktifkan program 2. Membuat <i>workbook</i> dan <i>worksheet</i> baru 3. Mengelola sel 4. Menyimpan <i>workbook</i> 5. Menggunakan formula dan pengolah data 6. Mengatur halaman dan mencetak <i>workbook</i>	Fasilitas program pengolah angka dalam membuat dokumen baru
4	Memodifikasi dokumen menggunakan program pengolah angka	1. Membuat <i>workbook</i> dan <i>worksheet</i> 2. Mengedit <i>worksheet</i> lembar kerja 3. Mengubah bentuk dan ukuran huruf 4. Membuat grafik 5. Mengubah ukuran kertas dalam margin 6. Mengatur orientasi halaman (<i>portrai</i> dan <i>lendscape</i>) menggunakan fasilitas <i>Print preview</i> pengolah dan pencetakan dokumen	Fasilitas program pengolahan angka dalam memodifikasi dokumen
5	Mengabungkan program pengolah angka untuk membuat dokumen	1. Memasukan/menyisipkan dokumen pengolahan angka ke dalam pengolahan kata 2. Mengedit dokumen pengolahan angka yang dilihat pada dokumen pengolahan kata 3. Menyajikan garfik pengolah angka dalam dokumen pengolahan kata 4. Menyimpan dan mencetak dokumen 5. Membuat berbagai bentuk dokumen	➤ Insert naskah yang berbentuk gambar kedalam naskah yang berbentuk teks ➤ Insert tabel dari program pengolah angka (<i>sprendsheet</i>) ke dalam berkas ➤ Program word procesor, sekaligus cara mengaturnya dalam naskah
6	Membuat karya menggunakan program pengolah kata dan pengolah angka	1. Membuat berbagai model publikasi cetakan (brosur, buletin/ liflet/ kartu undangan dll) 2. Membuat informasi dengan tampilan artistik	Pengelolaan gambar dan teks serta <i>chart</i> dari suatu program pengolah angka untuk informasi

Sumber : Iskandar, A., 2004, *TIK untuk SMP Kelas VIII*, Cet. I, Bandung : Regina

Tabel 2.4 Standar Kompetensi Dasar Mata Pelajaran TIK Kelas IX

No	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok
1	Mengidentifikasi perangkat keras dan sistem yang digunakan	1. Membedakan perangkat lunak untuk sistem aplikasi dengan program pengolah angka	1. Perangkat lunak dan program aplikasi pengolah angka

Tabel 2.4 Lanjutan

No	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok
	dalam akses internet	<ol style="list-style-type: none"> 2. Mengidentifikasi kegunaan (untuk statistik/ rumus) 3. Mengidentifikasi menu dan letak <i>icon</i> beserta fungsinya 4. Menerapkan management file 	
2	Mengidentifikasi sistem yang digunakan beserta tata cara untuk akses internet	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengidentifikasi tata cara penyambungan ke internet melalui <i>internet service provider (ISP)</i> 2. Mengidentifikasi menu beserta fungsinya 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identifikasi model-model koneksi komputer ke ISP 2. Koneksi ISP dengan <i>Windows socket program</i> 3. Akses internet
3	Mengidentifikasi pelayanan yang ada di internet	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membedakan fungsi pelayanan yang ada di internet 2. Menjelaskan istilah-istilah yang digunakan dalam akses internet 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identifikasi model-model koneksi komputer ke ISP
4	Mendemonstrasikan web	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjalankan <i>web</i> 2. Akses <i>web</i> melalui URL 3. Menunjukkan <i>home page</i> 4. Menggunakan mesin pencari 5. Mengelola informasi hasil akses internet (menyimpan dan mencetak informasi) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Akses alamat <i>web</i> langsung lewat <i>address</i> yang ada di internet 2. <i>Explorer</i> atau <i>Nestcape navigator</i> Pelacakan alamat <i>web</i> melalui <i>Search engine</i>
5	Mendemonstrasikan pemakaian e-mail	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat <i>account</i> dan <i>password</i> untuk memperoleh alamat <i>e-mail</i> dan <i>mailbox</i>-nya 2. Menggunakan <i>e-mail</i> untuk sarana mengirimkannya dan menjawab (<i>reply</i>), meneruskan <i>e-mail</i> (<i>forward</i>) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aturan alamat <i>e-mail</i> yang dipakai di internet 2. <i>Account e-mail</i> di <i>web</i> yang menawarkan secara gratis: mengirim dan menerima <i>e-mail</i> dari alamat <i>e-mail</i> lain. <i>Reply</i> atau mengirim kembali ke alamat yang mengirimkannya
6	Memfaatkan <i>e-mail</i> mengirim data	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memfaatkan <i>e-mail</i> mengirimkan berkas file (berkas pengolah kata), pengolah angka, multimedia atau lainnya) melalui <i>attachment</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengirimkan file mengolah kata 2. Mengirimkan file pengolah angka 3. Mengirimkan file multimedia
7	Mencari dan menemukan informasi serta berkomunikasi melalui internet	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menerapkan pelayanan internet untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pelacakan alamat-alamat yang dicari berdasarkan topik melalui <i>search engine</i> 2. Pengiriman naskah atau tulisan melalui e-mail

Sumber : Iskandar, A., 2004, *TIK untuk SMP kelas IX*, Cet. I, Bandung : Regina

Perkembangan TIK telah memberikan pengaruh terhadap dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Komunikasi sebagai media pendidikan dilakukan dengan menggunakan media-media komunikasi seperti telepon, komputer, internet, e-mail, dsb. Interaksi antara guru dan siswa tidak hanya dilakukan melalui hubungan tatap muka tetapi juga dilakukan dengan menggunakan media-media tersebut. Bagaimanapun juga transformasi pesan pembelajaran dengan mendayagunakan kemajuan teknologi pendidikan kiranya akan lebih memotivasi peserta didik. Revolusi teknologi informasi telah rnengubah cara kerja manusia mulai dari cara berkomunikasi, cara memproduksi, cara mengkoordinasi, cara berfikir, hingga cara belajar dan mengajar. Bahkan kemajuan teknologi informasi telah menguburkan batas-batas organisasi, pasar dan masyarakat, mempersingkat batasan ruang dan waktu, serta menyederhanakan kompleksitas. Teknologi informasi telah menjadi fasilitator utama bagi berbagai kegiatan tak kecuali pada bidang pendidikan. Teknologi komunikasi multimedia merupakan suatu era baru dalam dunia informasi modern yang telah berkembang pesat beberapa tahun terakhir.

Ana Nadhya Abrar (Darmawan, 2006:202) menjelaskan bahwa teknologi informasi berkaitan erat dengan teknologi komunikasi, teknologi komunikasi yang berfungsi menyalurkan informasi, teknologi komunikasi yang berfungsi mengolah informasi, teknologi komunikasi yang berfungsi sebagai pengolah dan penyimpan informasi. Berbeda dengan pendapat tersebut, pengertian teknologi informasi yang ditulis Richard Weiner dalam *Webster's New World Dictionary of Media and Communications* (Darmawan, 2006:202) menyebutkan bahwa teknologi informasi

adalah pemrosesan, pengolahan dan penyebaran data oleh kombinasi dari telekomunikasi, maka teknologi informasi lebih merupakan pengerjaan data.

Berdasarkan uraian di atas jelaslah bahwa TIK tidak dapat dipisahkan dalam penerapannya untuk proses pembelajaran. Dimana dalam pembelajaran itu sendiri terdapat proses pengolahan informasi, mulai dari mendesain, mengolah, menerima, menerjemahkan, menyimpan, dan menyebarkan. Jika proses pembelajaran tersebut efektif maka penerapan TIK seyogyanya dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan peserta didik.

Penerapan TIK melibatkan tiga elemen pokok, yaitu pengorganisasian secara operasional belajar, siswa, dan perangkat teknologi, serta memerlukan sistem pengelolaan informasi yang menyatakan dalam suatu sistem informasi yang melibatkan kepala sekolah selaku pimpinan, waka bidang kurikulum, guru, siswa serta lingkungan semua aspek tersebut tersambung dalam satu jaringan dimana masing-masing dapat berinteraksi secara sinergis. Dengan TIK terjadi sistem pembelajaran yang menuntut peran aktif siswa untuk memanfaatkan fasilitas TIK untuk belajar sehingga target yang diharapkan dari belajar melalui TIK adalah siswa mampu menunjukkan kemampuannya sebagai hasil dari interaksi dengan memanfaatkan TIK.

Dampak dari aplikasi TIK dalam belajar siswa memunculkan pola pembelajaran yang berpusat pada siswa, dalam hal ini inisiatif dan antusiasme dalam belajar didominasi oleh siswa sendiri. Pengetahuan tidak lagi bersumber dari guru saja tetapi akan berpusat pada siswa sebagai pelaku pembelajaran (*knowledge centered*),

termasuk sistem evaluasi dipusatkan pada siswa (*self evaluation*) dimana siswa dapat mengevaluasi hasil belajarnya. Penggunaan TIK dengan melibatkan siswa secara totalitas bertujuan untuk diperolehnya sejumlah kompetensi sebagai hasil belajar interaksi pembelajaran dengan menggunakan perangkat teknologi.

Pencapaian target kompetensi tersebut perlu didukung oleh berbagai komponen yaitu lingkungan, sekolah, guru, dan fasilitas belajar. *Student learning* atau belajar siswa berkaitan dengan target kompetensi yang ingin dicapai sebagai hasil belajar siswa, meliputi; aspek kognitif dan *performance* sebagai *outcome* dan hasil pembelajaran melalui TIK. Untuk mencapai kompetensi tersebut diperlukan strategi pembelajaran yang kondusif, meliputi pembelajaran berpusat pada siswa (*learner-centered*), pembelajaran yang berpusat pada pengetahuan (*knowledge-centered*), pembelajaran yang berpusat pada penilaian keberhasilan belajar, dan pembelajaran yang berbasis pada kebersamaan (*community-based*).

2.4.1 Fungsi dan Tujuan Mata pelajaran TIK

Depdiknas (2003:7) mengemukakan bahwa mata pelajaran TIK, dapat membantu siswa untuk mengenal, menggunakan, merawat peralatan TIK, serta menggunakan segala potensi yang ada untuk pengembangan kemampuan diri. Selain itu, penguasaan TIK akan meningkatkan kualitas proses pembelajaran pada semua tingkatan dan jenjang, dengan menjangkau lintas ilmu mata pelajaran lain. Pembelajaran TIK akan memberikan motivasi dan kesenangan kepada siswa supaya siswa lebih mudah belajar dan bekerja secara mandiri.

Secara umum TIK bertujuan agar siswa memahami alat TIK termasuk komputer (*computer literate*) dan memahami informasi (*information literate*). Siswa juga menyadari keunggulan dan keterbatasan komputer, serta dapat menggunakan komputer secara optimal. Disamping itu siswa dapat memahami bagaimana dan dimana informasi dapat diperoleh, bagaimana cara mengemas/mengolah informasi dan bagaimana cara mengkomunikasikannya.

Secara khusus, tujuan TIK (Depdiknas, 2003:8) adalah:

1. meniadakan siswa akan potensi perkembangan TIK yang terus berubah sehingga siswa dapat termotivasi untuk mengevaluasi dan mempelajari TIK sebagai dasar untuk belajar sepanjang hayat.
2. memotivasi kemampuan siswa untuk bisa beradaptasi dan mengantisipasi perkembangan TIK sehingga siswa bisa melaksanakan dan menjalankan aktivitas kehidupan sehari-hari secara mandiri dan lebih percaya diri.
3. mengembangkan kompetensi siswa dalam menggunakan TIK untuk mendukung kegiatan belajar, bekerja, dan berbagai aktivitas dalam kehidupan sehari-hari.
4. mengembangkan kemampuan belajar berbasis TIK, sehingga proses pembelajaran dapat lebih optimal, menarik, dan mendorong siswa terampil dalam berkomunikasi, terampil mengorganisasi informasi, dan terbiasa berkerja sama.
5. mengembangkan kemampuan belajar mandiri, berinisiatif, inovatif, kreatif, dan bertanggung jawab dalam penggunaan TIK untuk pembelajaran, bekerja, dan pemecahan masalah sehari-hari.

2.4.2 Ruang Lingkup Mata Pelajaran TIK

Ruang lingkup mata pelajaran TIK di Sekolah Mengengah Pertama terdiri atas 3 aspek (Depdiknas, 2003:10), yaitu:

1. pemahaman mendalam konsep, pengetahuan, dan operasi dasar, mencakup kesehatan dan keselamatan kerja pada TIK, menerapkan etika dan aturan perangkat lunak, mengenal penggabungan dokumen pengolah kata dan angka, mengenal perangkat lunak dan sistem pada internet, mengenal tatacara, akses, dan pelayanan internet.

2. pengolahan informasi dan produktivitas, meliputi memodifikasi dokumen program pengolah kata, menggabungkan dokumen pengolah kata dan angka, demonstrasi akses WEB dan e-mail.
3. pemecahan masalah, eksplorasi, dan komunikasi, meliputi membuat karya dokumen dengan pengolah kata dan gabungan dokumen pengolah kata dan angka, mencari informasi dan berkomunikasi melalui internet.

2.4.3 Bahan Kajian TIK

Bahan kajian TIK di Sekolah Menengah Pertama (Depdiknas, 2003:9), meliputi:

1. Konsep, pengetahuan, dan operasi dasar.
Mengenali hakekat dan dampak teknologi, moral, dan etika penggunaan teknologi, media massa digital, masalah ergonomis dan keamanan, dasar-dasar komputer serta pengoperasian teknologi multimedia.
2. Pengolahan informasi untuk produktivitas.
Menggunakan pengetahuan dan keterampilan untuk berbagai macam dasar perangkat produktivitas teknologi.
3. Komunikasi, eksplorasi, pengambilan keputusan dan penyelesaian masalah.
Menggunakan pengetahuan dan keterampilannya dalam situasi kehidupan nyata untuk mendapatkan informasi, mengelola gagasan, memecahkan masalah, melakukan penelitian, dan menggunakan perangkat komunikasi untuk mengirimkan informasi kepada orang lain.

2.5 Perencanaan Kegiatan Pembelajaran

Perencanaan sebagai suatu proses dalam pelaksanaannya tentunya menuntut langkah yang dapat mendukung agar mencapai hasil yang diharapkan. Dalam Lampiran Permendiknas No.41 Tahun 2007 dijelaskan bahwa perencanaan kegiatan pembelajaran meliputi silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang memuat sekurang-kurangnya identitas mata pelajaran. Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, materi ajar, alokasi waktu, metode pembelajaran, kegiatan pembelajaran, penilaian hasil belajar, dan sumber belajar.

Menurut Usman (2001: 59) Perencanaan pembelajaran merupakan persiapan guru untuk satu kali pertemuan yang berisikan tentang tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, yang berfungsi sebagai acuan melaksanakan kegiatan belajar agar lebih terarah dan berjalan efektif dan efisien .

Perencanaan merupakan suatu pekerjaan yang harus dilakukan oleh seorang guru untuk merumuskan tujuan pembelajaran. Davies (1999: 50) menyatakan seorang guru bila merencanakan suatu pembelajaran harus berusaha: (1) menganalisis tujuan, (2) mengidentifikasi kebutuhan belajar, (3) menuliskan tujuan belajar. Melalui cara ini seorang guru akan mampu meramalkan tugas-tugas belajar yang harus dilakukan sebelum guru memilih dan menggunakan sumber belajar yang diperlukan untuk mencapai yang ditetapkan.

Menurut Hamalik (2008:73) perencanaan yang baik adalah perencanaan yang disusun secara luas. Perencanaan yang baik dalam proses pembelajaran menurut Sanjaya (2008:49), mempunyai beberapa keuntungan, diantaranya:

1. dengan perencanaan yang matang, guru akan terhindar dari keberhasilan secara untung-untungan.
2. melalui perencanaan yang sistematis, setiap guru dapat menggambarkan berbagai hambatan yang mungkin akan dihadapi sehingga dapat menentukan berbagai strategi yang bisa dilakukan untuk mencapai tujuan yang diharapkan.
3. melalui perencanaan pembelajaran, guru dapat menentukan berbagai langkah dalam memanfaatkan berbagai sumber dan fasilitas yang ada untuk ketercapaian tujuan.

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

Silabus dikembangkan oleh satuan pendidikan berdasarkan Standar Isi (SI) dan Standar Kompetensi Lulusan (SKL), serta panduan penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Dalam pelaksanaannya, pengembangan silabus dapat dilakukan oleh para guru secara mandiri atau berkelompok dalam sebuah sekolah/madrasah atau beberapa sekolah, kelompok Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) atau Pusat Kegiatan Guru (PKG), dan Dinas Pendidikan. Pengembangan silabus disusun dibawah supervisi dinas kabupaten/kota yang bertanggung jawab dibidang pendidikan untuk SD dan SMP, dan dinas provinsi yang bertanggung jawab dibidang pendidikan untuk SMA dan SMK, serta departemen yang menangani urusan pemerintahan dibidang agama untuk MI, MTs, MA, dan MAK.

RPP dijabarkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan belajar peserta didik dalam upaya mencapai KD. Setiap guru pada satuan pendidikan berkewajiban menyusun RPP secara lengkap dan sistematis agar pembelajaran berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

RPP disusun untuk setiap KD yang dapat dilaksanakan dalam satu kali pertemuan atau lebih. Guru merancang RPP untuk setiap pertemuan yang disesuaikan dengan penjadwalan di satuan pendidikan. Komponen RPP dalam Permendiknas No.41 Tahun 2007, dijabarkan sebagai berikut :

1. Identitas mata pelajaran
Identitas mata pelajaran, meliputi: satuan pendidikan, kelas, semester, program/ program keahlian, mata pelajaran atau tema pelajaran, jumlah pertemuan.
2. Standar kompetensi
Standar kompetensi merupakan kualifikasi kemampuan minimal peserta didik yang menggambarkan penguasaan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diharapkan dicapai pada setiap kelas dan/atau semester pada suatu mata pelajaran.
3. Kompetensi dasar
Kompetensi dasar adalah sejumlah kemampuan yang harus dikuasai peserta didik dalam mata pelajaran tertentu sebagai rujukan penyusunan indikator kompetensi dalam suatu pelajaran.
4. Indikator pencapaian
Indikator pencapaian adalah perilaku yang dapat diukur dan/atau diobservasi untuk menunjukkan ketercapaian kompetensi dasar tertentu yang menjadi acuan penilaian mata pelajaran. Indikator pencapaian kompetensi dirumuskan dengan menggunakan kata kerja operasional yang dapat diamati dan diukur, yang mencakup pengetahuan, sikap, dan keterampilan.
5. Tujuan pembelajaran
Tujuan pembelajaran menggambarkan proses dan hasil belajar yang diharapkan dicapai oleh peserta didik sesuai dengan kompetensi dasar.
6. Materi ajar
Materi ajar memuat fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang relevan, dan ditulis dalam bentuk butir-butir sesuai dengan rumusan indikator pencapaian kompetensi.
7. Alokasi waktu
Alokasi waktu ditentukan sesuai dengan keperluan untuk pencapaian KD dan beban belajar.
8. Metode pembelajaran
Metode pembelajaran digunakan oleh guru untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mencapai kompetensi dasar atau seperangkat indikator yang telah ditetapkan. Pemilihan metode pembelajaran disesuaikan dengan situasi dan kondisi peserta didik, serta karakteristik dari setiap indikator dan kompetensi yang hendak dicapai pada setiap mata pelajaran.
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, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Kegiatan ini dilakukan secara sistematis dan sistemik melalui proses eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi.
 - c. Penutup
Penutup merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengakhiri aktivitas pembelajaran yang dapat dilakukan dalam bentuk rangkuman atau kesimpulan, penilaian dan refleksi, umpan balik, dan tindak lanjut.
10. Penilaian hasil belajar
Prosedur dan instrumen penilaian proses dan hasil belajar disesuaikan dengan indikator pencapaian kompetensi dan mengacu kepada Standar Penilaian.
11. Sumber belajar
Penentuan sumber belajar didasarkan pada standar kompetensi dan kompetensi dasar, serta materi ajar, kegiatan pembelajaran, dan indikator pencapaian kompetensi.

2.6 Proses Pelaksanaan Pembelajaran

Kemampuan yang harus dimiliki seorang guru dalam melaksanakan proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. menguasai keterampilan dasar mengajar,
2. melakukan identifikasi karakteristik awal dan latar belakang siswa,
3. menerapkan berbagai teknik dan metode pembelajaran,
4. memanfaatkan berbagai media dan sumber belajar,
5. melaksanakan proses pembelajaran secara produktif, kreatif, aktif dan menyenangkan,
6. mengelola proses pembelajaran,
7. melakukan interaksi yang bermakna dengan siswa,
8. memberi bantuan belajar individu sesuai dengan kebutuhan siswa (Miarso, 2007:537).

Kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran akan menciptakan situasi yang memungkinkan siswa untuk belajar, sehingga ini merupakan titik awal keberhasilan proses pembelajaran. Suasana pembelajaran akan baik, jika ada komunikasi antara guru dan siswa, siswa dengan siswa, siswa dengan bahan ajar, siswa dengan dirinya sendiri, serta penataan kelas yang kondusif dan nyaman yang memiliki peranan penting untuk mendukung proses pembelajaran (Fathurrohman, 2007:109).

Pelaksanaan pembelajaran meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

1. Kegiatan pendahuluan

Guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran antara lain:

- a. mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari.
- b. menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai.
- c. menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai silabus.

2. Kegiatan Inti

Pelaksanaan kegiatan inti merupakan proses pembelajaran untuk mencapai KD yang dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Kegiatan inti

menggunakan metode yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran, yang dapat meliputi proses eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi.

Dalam Permendiknas RI No.47 Tahun 2007 disebutkan bahwa dalam kegiatan eksplorasi, guru:

- a. melibatkan peserta didik mencari informasi yang luas dan dalam tentang topik/tema materi yang akan dipelajari dengan menerapkan prinsip *alam takambang jadi guru* dan belajar dari aneka sumber.
- b. menggunakan beragam pendekatan pembelajaran, media pembelajaran, dan sumber belajar lain.
- c. memfasilitasi terjadinya interaksi antar peserta didik serta antara peserta didik dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya.
- d. melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.
- e. memfasilitasi peserta didik melakukan percobaan di laboratorium, studio, atau lapangan.

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- a. membiasakan peserta didik membaca dan menulis yang beragam melalui tugas-tugas tertentu yang bermakna.
- b. memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas, diskusi, dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tertulis.
- c. memberi kesempatan untuk berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut.
- d. memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif.
- e. memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar.
- f. memfasilitasi peserta didik membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun tertulis, secara individual maupun kelompok.

Dalam kegiatan konfirmasi, guru :

- a. memberikan umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk lisan, tulisan, isyarat, maupun hadiah terhadap keberhasilan peserta didik.
- b. memberikan konfirmasi terhadap hasil eksplorasi dan elaborasi peserta didik melalui berbagai sumber.
- c. memfasilitasi peserta didik melakukan refleksi untuk memperoleh pengalaman belajar yang telah dilakukan.

- d. memfasilitasi peserta didik untuk memperoleh pengalaman yang bermakna dalam mencapai kompetensi dasar.

3. Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup, guru bersama-sama dengan peserta didik dan/atau sendiri membuat rangkuman/simpulan pelajaran, melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram, memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran, merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remedi, program pengayaan, layanan konseling dan/atau memberikan tugas baik tugas individual maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar peserta didik, menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

2.7 Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran sebagai sebuah pendekatan dibedakan menjadi dua, yaitu strategi ekspositori (penjelasan) dan *discoveri* (penemuan). Dua strategi tersebut sangat berlawanan, strategi ekspositori didasarkan pada teori pemrosesan informasi, sedangkan strategi *diskoveri* didasarkan pada teori pemrosesan pengalaman atau disebut teori berdasarkan pengalaman (*experimental learning*) (Miarso, 2007:531).

Strategi pembelajaran digunakan sebagai acuan langkah dalam rangka mensukseskan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Strategi dikembangkan sesuai dengan tingkat pemahaman dan kebutuhan dalam pelaksanaan pembelajaran. Strategi yang tepat akan mengarah pada pembelajaran yang efektif dan efisien, sebaliknya bila strategi yang digunakan tidak tepat hanya akan memperpanjang waktu pembelajaran dan memberikan efek penguasaan atau hasil pembelajaran yang minim. Penggunaan

strategi pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran, akan dapat diketahui keefektifannya bila guru melakukan pengawasan dan pengawalan terhadap strategi yang digunakan, serta melakukan evaluasi terhadap penggunaan strategi yang dijalankan.

2.8 Metode Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran, didalamnya banyak sekali metode atau pendekatan yang dapat dilakukan oleh guru. Penggunaan metode yang efektif harus memperhatikan unsur waktu, materi pembelajaran dan tingkat penguasaan materi pembelajaran oleh siswa. Pada materi yang lebih mengedepankan keterampilan atau *skill* dapat digunakan beberapa metode pembelajaran, diantaranya:

1. *Contextual teaching and learning* (CTL), yaitu metode pembelajaran yang mengedepankan proses keterlibatan siswa secara aktif agar dapat menemukan dan memahami materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi yang nyata, sehingga mendorong peserta didik untuk dapat menerapkan dalam kehidupan nyata (Sanjaya, 2007:253).
2. *Learning by doing*, yaitu belajar mengajarkan. Teori Jhon Dewey ini berdasarkan pada asumsi bahwa para peserta didik dapat memperoleh pengalaman lebih banyak dengan cara keterlibatan aktif dibandingkan hanya memperhatikan secara materi atau konsep (Hamalik, 2008:212).

2.9 Evaluasi Pembelajaran

Tahap evaluasi adalah upaya yang dilakukan oleh guru untuk mengetahui tingkat penguasaan pokok bahasan yang telah dipelajari oleh siswa. Dengan evaluasi yang

dilakukan guru akan dapat mengukur tingkat penguasaan siswa terhadap pokok bahasan, sehingga akan mempermudah bagi guru untuk menentukan langkah-langkah pembelajaran selanjutnya. Evaluasi merupakan salah satu kegiatan utama yang harus dilakukan oleh seorang guru dalam kegiatan pembelajaran. Dengan penilaian, guru akan mengetahui perkembangan hasil belajar, intelegensi, bakat khusus, minat, hubungan sosial, sikap dan kepribadian siswa atau peserta didik. Dalam konteks pelaksanaan pendidikan, evaluasi memiliki beberapa tujuan, antara lain sebagai berikut: (1) untuk mengetahui kemajuan belajar siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran dalam jangka waktu tertentu, (2) untuk mengetahui efektivitas metode pembelajaran, (3) untuk mengetahui kedudukan siswa dalam kelompoknya, (4) untuk memperoleh masukan atau umpan balik bagi guru dan siswa dalam rangka perbaikan.

2.10 Pemanfaatan Sarana dan Sumber Belajar

Menurut Sanjaya (2007:53), sarana adalah segala sesuatu yang mendukung secara langsung terhadap kelancaran proses pembelajaran, misalnya media pembelajaran, alat-alat pelajaran, perlengkapan sekolah dan lain sebagainya. Sedangkan prasarana adalah segala sesuatu yang secara tidak langsung dapat mendukung keberhasilan proses pembelajaran, misalnya jalan menuju sekolah, penerangan sekolah, kamar kecil, dan lain sebagainya. Sarana dan prasarana yang lengkap dapat memotivasi siswa belajar juga memotivasi guru mengajar, dengan demikian sarana dan prasarana merupakan komponen penting yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran.

Sumber belajar dalam proses pembelajaran dapat dimanfaatkan secara tunggal ataupun secara kombinasi, baik sumber belajar yang direncanakan maupun sumber belajar yang dimanfaatkan. Newby dalam Prawiradilaga (2007:132) menyatakan, sumber belajar adalah media yang dapat menyampaikan pesan pembelajaran atau mengandung muatan untuk membelajarkan seseorang. Miarso (2007:458) menjelaskan sumber belajar merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, mempunyai tujuan dan terkendali.

Arsyad (2005:1) menjelaskan, media memiliki peran penting dalam pembelajaran, yaitu: (1) media sebagai sarana pembentuk konstruk pemahaman pembelajaran terhadap suatu materi, (2) media sebagai alat bantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih efektif, dan (3) media sebagai pendukung ketercapaian tujuan pembelajaran yang keberhasilannya ditentukan oleh pemilihan dan penggunaan media pembelajaran oleh para pendidik dalam hal ini guru.

Kegunaan sumber belajar menurut Miarso (2007:458) yaitu:

1. media mampu menimbulkan rangsangan yang berbeda kepada otak, sehingga otak dapat berfungsi secara optimal,
2. dengan media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh siswa,
3. media dapat meelampai batas ruang belajar,
4. dengan media memungkinkan timbulnya interaksi langsung antara siswa dan lingkungannya,
5. dengan media dapat menciptakan keseragaman persepsi dan pengamatan,
6. dengan media diharapkan dapat menimbulkan keinginan dan minat baru untuk terus belajar,
7. dengan media dapat membangkitkan motivasi belajar,

8. media pembelajaran dapat memberikan pengalaman yang komprehensif dari sesuatu yang nyata maupun abstrak,
9. media memberikan kepada siswa untuk belajar mandiri, pada waktu dan tempat serta kecepatan yang ditentukan sendiri,
10. media dapat meningkatkan kemampuan keterbacaan baru,
11. media dapat meningkatkan efek sosialisasi, dan
12. media dapat meningkatkan kemampuan ekspresi diri guru dan siswa.

Pengelolaan sumber belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pemanfaatan sumber belajar yang beranekaragam oleh guru dalam proses pembelajaran yang berfungsi sebagai alat bantu untuk membentuk konstruk pemahaman pembelajaran terhadap suatu materi dalam rangka mewujudkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dalam tahap perencanaan. Selain itu pemanfaatan sumber belajar dalam proses pembelajaran ini juga bertujuan untuk merangsang timbulnya interaksi antara guru dengan siswa, dan antara siswa dengan siswa itu sendiri sehingga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif, efisien, serta ekonomis.

Penilaian dilakukan oleh guru terhadap hasil pembelajaran untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik, serta digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar, dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian dilakukan secara konsisten, sistematis, dan terprogram dengan menggunakan tes dan nontes dalam bentuk tertulis atau lisan, pengamatan kinerja, pengukuran sikap, penilaian hasil karya berupa tugas, proyek dan/atau produk, portofolio, dan penilaian diri. Penilaian hasil pembelajaran menggunakan Standar Penilaian Pendidikan dan Panduan Penilaian Kelompok Mata Pelajaran.

2.11 Teori Belajar dan Pembelajaran

Hakekat belajar dalam penelitian ini didasarkan pada beberapa teori yang berhubungan dengan penggunaan media serta hubungannya antara siswa pembelajar dengan media yang digunakan.

2.11.1 Teori Behaviorisme

Menurut teori Behavioristik belajar merupakan perubahan tingkah laku, khususnya kapasitas siswa untuk perilaku yang baru sebagai hasil belajar. Selain itu dijelaskan bahwa perubahan tingkah laku manusia sangat dipengaruhi oleh lingkungan yang akan memberikan berbagai pengalaman kepada seseorang. Lingkungan merupakan stimulus yang dapat mempengaruhi atau merubah kapasitas untuk merespon. Sehingga secara tidak langsung dikatakan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku hasil interaksi antara stimulus-respon, yaitu proses manusia untuk memberikan respon tertentu berdasarkan stimulus yang datang dari luar.

Proses belajar terdiri dari beberapa unsur, yaitu dorongan (*drive*), stimulus, respon, dan penguatan (*reinforcement*). Unsur dorongan tampak jika seseorang merasakan kebutuhan akan sesuatu dan terdorong untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Selanjutnya dorongan tersebut berinteraksi dengan lingkungan yang dalam lingkungan tersebut terdapat berbagai macam stimulus yang dapat menyebabkan berbagai macam respon dari orang tersebut. Sedangkan unsur penguatan akan memberikan tanda kepada seseorang tentang kualitas respon yang diberikan dan mendorong orang tersebut memberikan respon lagi.

2.11.1.1 Belajar Menurut Thorndike

Thorndike (Uno, 2008:7) mengatakan bahwa belajar adalah proses interaksi antara stimulus (yang mungkin berupa pikiran, perasaan, atau gerakan) dan respons (yang juga bisa berupa pikiran, perasaan, atau gerakan). Perubahan tingkah laku belajar dapat berupa sesuatu yang konkret (dapat diamati) atau yang nonkonkret (tidak bisa diamati).

Thorndike (Rasyad,2003:45) mengemukakan tiga hukum belajar yang banyak dianut oleh para pendidik dalam mengarahkan peserta didiknya dalam belajar dan juga mempersiapkan materi pembelajarannya, yaitu:

1. Hukum kesiapan (*the law of readines*)

Menurut Thorndike, manusia pada umumnya memiliki tiga macam keadaan, yaitu:

- a. bila suatu keadaan untuk dapat berbuat, maka perbuatan tersebut menyenangkan, tidak ada jalan lain selain berbuat.
- b. untuk suatu tindakan untuk berbuat, tetapi tidak dapat berbuat, maka keadaan demikian menjengkelkan.
- c. bila suatu perbuatan tidak siap untuk berbuat dan dipaksakan, maka perbuatan itu tidak menyenangkan.

Hukum *the law of readines* ini dalam dunia pendidikan, mengingatkan para pendidik untuk menyiapkan kondisi peserta menerima pengajaran yang akan disajikan. Menurut hukum ini, bahwa sebenarnya proses belajar mengajar tidak terlepas dari hukum kesiapan menerima rangsangan belajar dari pendidik

atau guru. Artinya guru secara berencana menyiapkan stimulus melalui bidang studi yang diajarkannya, sehingga pihak murid akan siap menerima rangsangan belajar untuk diresponnya melalui mendengarkan, menyimak, mengerjakan berbagai tugas yang telah disiapkan oleh guru. Oleh karena itu dalam konsep media pengajaran, penyediaan alat-alat belajar termasuk dalam upaya *readiness*, sehingga proses belajar dapat berlangsung dengan baik.

2. Hukum latihan (*the law of exercise*)

Menurut Tohrndike, latihan memberi dampak kepada terlatihnya keterampilan tertentu sehingga hubungan stimulus dengan respon akan makin nyata. Kegiatan belajar akan melemah manakala tidak ditunjang dengan latihan. Implikasi dari hukum ini adalah makin sering suatu pelajaran diulang, maka akan semakin dikuasailah pelajaran itu.

3. Hukum akibat (*the law of effect*)

Tohrndike menjadikan motivasi sebagai dasar *the law of effect*. Menurutny bila dalam belajar terdapat adanya kepuasan atau kesenangan secara emosional, maka kekuatan hubungan antara stimulus dengan respons makin meningkat. Sebaliknya bila dalam situasi belajar tidak terdapat yang demikian tapi adanya rasa kebosanan atau suasana mengganggu, maka hubungan antara stimulus dan respons melemah. Dengan demikian dalam belajar, keberhasilan atau ganjaran akan meningkatkan tingkah laku belajar, sebaliknya kegagalan atau kebosanan atau hukuman akan cenderung melemahkan tingkah laku belajar seseorang.

Implikasi dari hukum ini adalah para pendidik ditantang untuk menciptakan suasana hati dalam proses belajar mengajar. Dengan suasana belajar yang kondusif, seperti cara guru menyajikan pokok bahasannya menyenangkan dan dengan penampilan yang mengesankan, maka semua rangsangan atau kesan atau penginderaan (*sense impression*) atau stimulus yang mengenai saraf sensori akan direspons dengan baik, sehingga materi pengajaran yang disajikan akan terasa terasosiasi dan terkoneksi satu dengan yang lainnya, maka belajar akan memberi hasil (*effect*).

2.11.1.2 Belajar Menurut Skinner

Skinner memandang belajar sebagai suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progressif. Dengan demikian ini memaknai belajar sebagai suatu perilaku dan karena belajar maka responnya menjadi lebih baik.

Demikian sebaliknya apabila orang tidak belajar maka responnya akan menurun.

Sehingga dengan belajar terjadi perubahan respon. Skinner memandang anak belajar karena mengejar hadiah atau pujian (*operant conditioning*) atau penguatan (*reinforcement*) yang dapat berupa nilai yang baik atau hadiah berupa barang atau lainnya. Dengan demikian dalam belajar dapat ditemukan hal-hal sebagai berikut:

1. kesempatan terjadinya peristiwa yang memungkinkan terjadinya respon belajar.
2. respon orang yang belajar.
3. akibat yang bersifat menggunakan respon tersebut baik berupa hadiah maupun teguran atau hukuman.

Sehingga jika digunakan teori Skinner maka guru ataupun media yang digunakan harus memperhatikan dua hal penting, pemilihan stimulus yang diskriminatif dan penggunaan penguatan. Langkah-langkah pembelajaran menurut teori *operant conditioning* Skinner adalah:

1. mempelajari keadaan kelas yang berkaitan dengan perilaku siswa.
2. membuat daftar penguat positif.
3. memilih dan menentukan urutan tingkah laku yang dipelajari serta jenis penguatnya.
4. membuat program pembelajaran yang berisi urutan tingkah laku yang dikehendaki, penguatan, waktu mempelajari perilaku dan evaluasi.

2.11.2 Teori Kognitif

Teori belajar kognitif merupakan suatu teori belajar yang lebih mementingkan proses belajar daripada hasil belajar. Dalam pembelajaran TIK, nampaknya teori belajar *Advance Organizers* yang dikemukakan oleh Ausubel sangat tepat untuk diterapkan. Menurut Ausubel (Uno:2008:12) siswa akan belajar dengan baik jika apa yang disebut pengaturan kemajuan (belajar) (*Advance Organizers*) didefinisikan dan dipresentasikan dengan baik dan tepat kepada siswa. Pengaturan kemajuan belajar adalah konsep atau informasi umum yang mencakup semua isi pelajaran yang akan diajarkan kepada siswa.

Ausubel percaya bahwa *Advance Organizers* dapat memberikan tiga macam manfaat, yakni:

1. dapat menyediakan suatu kerangka konseptual untuk materi belajar yang akan dipelajari oleh siswa;
2. dapat berfungsi sebagai jembatan yang menghubungkan antara apa yang sedang dipelajari siswa saat ini dengan apa yang akan dipelajari siswa sedemikian rupa, sehingga
3. mampu membantu siswa untuk memahami bahan belajar secara lebih mudah.

Menurut pandangan teori Ausubel, seorang guru akan mampu menemukan informasi yang sangat abstrak, umum, dan inklusif, yang mencakup apa yang akan diajarkan, hanya bila pengetahuan guru terhadap isi mata pelajaran sangat baik. Selain itu, logika berpikir guru juga dituntut sebaik mungkin. Tanpa memiliki logika berpikir yang baik, maka guru akan kesulitan memilah-milah materi pelajaran, merumuskannya dalam rumusan yang singkat dan padat, serta mengurutkan materi demi materi ke dalam struktur urutan yang logis dan mudah dipahami.

2.12 Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian tentang evaluasi program pembelajaran telah banyak dilakukan, diantaranya sebagai berikut:

1. Schramm (1977:45) melaporkan hasil penelitian Almstad and Graf, yang meneliti siswa-siswa kelas 10 yang mengikuti pelajaran Geometri (ilmu ukur) hanya melalui program pelajaran geometri di televisi. Penelitiannya juga dilakukan terhadap siswa kelas 4 dan 6 yang belajar membaca juga melalui program di televisi.

Dua jenis program pembelajaran melalui media televisi tersebut dilengkapi dengan saluran khusus yang dapat digunakan responden untuk bertanya jawab dengan guru (narasumber) bila diperlukan. Setelah berlangsung selama 10 bulan, mereka di tes. Hasilnya menunjukkan bahwa 85% siswa-siswa kelas 10 dinyatakan lulus dalam *The New York Regents Examination*. Dari 85% siswa yang lulus, 30% diantaranya lulus dengan nilai diatas 90. Hasil ini dianggap memuaskan jika dibandingkan dengan hasil tes yang diperoleh dari siswa-siswa yang belajar pada kelas konvensional.

2. Waldopo (2005:118) melakukan studi evaluasi terhadap uji coba penayangan program televisi/video pembelajaran tentang “Tingkah Laku Pubertas” yang dilaksanakan di 8 SLTP yang tersebar di 4 propinsi di Pulau Jawa. 2 SMPN di Jawa Barat, 2 SMPN di Yogyakarta, 2 SMPN di Jawa Tengah, dan 2 SMPN di Jawa Timur. Penelitian/uji coba dilakukan selama 3 bulan.

Hasil evaluasinya menunjukkan bahwa program pembelajaran tersebut menarik untuk ditonton sebagai media pembelajaran di SLTP dan dirasakan manfaatnya oleh siswa dan teman-teman seusianya. Daya serap siswa terhadap sebagian materi pembelajaran yang terdapat dalam program dinilai pada umumnya bagus, lebih dari 80% responden bisa menjawab dengan benar atas pertanyaan-pertanyaan yang menyangkut materi pembelajaran.

3. Desilowati (2009) melakukan evaluasi terhadap pelaksanaan program kesetaraan paket C PKBM Natar Lampung Selatan. Hasil evaluasinya menunjukkan bahwa komponen *context* dalam kategori kurang baik (2,48%). Aspek permintaan terhadap pendidikan, status sosial ekonomi dan kondisi

geografi kategori cukup baik, sedangkan aspek dukungan partisipasi masyarakat dan aspirasi masyarakat terhadap pendidikan kategori kurang baik yang disebabkan kondisi sosial ekonomi masyarakat berpenghasil menengah ke bawah. Komponen *input* dalam kategori kurang baik (1,78%) aspek warga belajar cukup baik sedangkan aspek program kerja, sarana program dan sumber daya ketegori kurang baik, serta aspek kurikulum dan keuangan berada kurang baik. Kompoenen proses dalam kategori kurang baik (1,74%), aspek tutorial dalam kategori kurang baik, aspek proses pengelolaan kategori sangat kurang baik, sedangkan aspek evaluasi dalam kategori cukup baik. Komponen produk dalam kategori kurang baik (2,38%) aspek prestasi akademik kategori cukup baik sedangkan aspek prestasi non akademik kategori kurang baik

4. Suharto (2011) melakukan evaluasi terhadap pendidikan anak usia dini RA Jinan Bandar Lampung. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa iklim pembelajaran di PAUD RA Jinan tergolong baik (86,6%) artinya bersifat edukatif, menarik, menyenangkan dan bernuansa anak. Dalam komponen input ketersediaan dana dan sarana belum sesuai kebutuhan, kategori kurang sedangkan aspek motivasi, dukungan orang tua dan siswa kategori tinggi. Pada komponen porses hasil penelitian menunjukkan kategori cukup baik perencanaan, pelaksanaan dan penilaian program. Komponen produk yang kategori baik adalah tujuan pengembangan secara fisik sedangkan tujuan pengembangan aspek pembentukan sikap dan perilaku kategori kurang.

Hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan dimanapun, diajarkan langsung oleh guru maupun dengan bantuan media

pembelajaran, setelah berlangsung beberapa waktu perlu dievaluasi untuk mengetahui akibatnya atau sejauhmana keterlaksanaan dari program tersebut. Sehingga dapat diputuskan bahwa program pembelajaran tersebut dapat dilanjutkan atau dihentikan.