

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam rangka meningkatkan kualitas hidup, pendidikan mempunyai peran penting untuk menyediakan lingkungan yang memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan potensi, bakat dan kemampuannya secara optimal, sehingga mereka mampu mewujudkan dirinya dan berfungsi sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan pribadinya maupun kebutuhan masyarakat. Salah satu kegiatan yang dapat dilakukan dalam mewujudkan pendidikan yang bermutu adalah kegiatan ekstrakurikuler. Karena sekolah yang baik adalah sekolah yang mampu memberikan pengetahuan dan memberikan wadah untuk peserta didik mengembangkan minat dan bakat yang dimiliki.¹

Hal tersebut di perkuat kembali dengan pengertian dari belajar, bahwa belajar merupakan sebuah proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak masih bayi (bahkan dalam kandungan) hingga liang lahat. Pertanda bahwa seseorang telah belajar sesuatu adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Tingkah laku tersebut menyangkut perubahan pada ranah

¹ Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia, Pentingnya Kegiatan Ekstrakurikuler, (nomor 62 tahun 2014).

pengetahuan (kogniti) dan keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif).²

Menurut Muhibbin Syah (2010 :129) secara global faktor-faktor yang mempengaruhi belajar peserta didik dapat kita bedakan menjadi tiga, yakni :³

- a. Faktor internal (faktor dari dalam peserta didik), yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani peserta didik. Contohnya : Aspek fisiologis, aspek psikologis, sikap peserta didik, bakat dan minat, serta motivasi peserta didik.
- b. Faktor eksternal (faktor dari luar peserta didik), yakni kondisi lingkungan disekitar peserta didik. Contohnya : Faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan nonsosial.
- c. Faktor pendekatan belajar (approach to learning), yakni jenis upaya belajar peserta didik yang meliputi strategi dan metode yang digunakan untuk melakukan kegiatan mempelajari materimateri pembelajaran.

Salah satu dari kegiatan proses belajar yang dapat dilakukan dalam mewujudkan pendidikan yang bermutu adalah kegiatan ekstrakurikuler. Menurut peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia nomor 62 tahun 2014 Tentang Kegiatan Ekstrakurikuler ayat (2) yaitu : Kegiatan Ekstrakurikuler diselenggarakan dengan tujuan untuk mengembangkan potensi, bakat, minat, kemampuan,

² Dra. Eveline Siregar, M.Pd. & Hartini Nara, M.Si. , Teori Belajar dan Pembelajaran (Bogor;Ghalia Indonesia, 2014), hal.3.

³ [Eprint UNY pdf](#). Faktor- faktor mempengaruhi belajar peserta didik.

kepribadian, kerjasama, dan kemandirian peserta didik secara optimal dalam rangka mendukung pencapaian tujuan pendidikan nasional.⁴

Kegiatan ekstrakurikuler merupakan salah satu kegiatan yang mempunyai peran penting untuk pembinaan peserta didik. Menurut Arief Yuri (2009), Kegiatan ekstrakurikuler sangat penting dalam pendidikan nilai karena dalam kegiatan tersebut peserta didik mendapatkan pengalaman langsung, terlibat secara aktif dalam kegiatan tersebut dan menyediakan cukup waktu di luar jam efektif pelajaran, sehingga pendidikan nilai lebih terakomodasi melalui aktivitas kegiatan ekstrakurikuler. Kegiatan ekstrakurikuler yang dilaksanakan di sekolah mempunyai peran penting dalam meningkatkan kualitas peserta didik dalam hal pengembangan diri.⁵

Kegiatan ekstrakurikuler dikatakan berhasil apabila dapat mengembangkan bakat dan minat yang dimiliki dan memperluas wawasan peserta didik yang pada akhirnya dapat menghasilkan prestasi ataupun nilai yang baik pada kegiatan ekstrakurikuler yang diikuti.⁶ Oleh karena itu, sekolah wajib melaksanakan kegiatan ekstrakurikuler. Kegiatan ekstrakurikuler dilaksanakan juga sebagai bentuk pemenuhan hak peserta didik untuk mendapatkan pelayanan pendidikan sesuai bakat, minat dan kemampuannya.

⁴ Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia, Kegiatan Ekstrakurikuler, (nomor 62 tahun 2014).

⁵ Menurut Arief Yuri (2009) Pentingnya Kegiatan Ekstrakurikuler.

⁶ Eprint UNY pdf, fungsi dan tujuan ekstrakurikuler.

Kegiatan ekstrakurikuler bukan hanya sebagai sarana pengembangan diri namun bisa juga sebagai sarana meraih prestasi. Menurut Ramdhan Hamdani (2014), kebanyakan sekolah masih memandang kegiatan ekstrakurikuler sebagai kegiatan rutin yang harus ada untuk melengkapi laporan kinerja bidang kesiswaan. Akibatnya, dana kegiatan yang disediakan pun menjadi tidak optimal pemanfaatannya. Kegiatan ekstrakurikuler dapat benar-benar dirasakan manfaatnya, apabila sekolah bisa mengadakan program dengan berorientasi pada prestasi yang akan diraih.⁷

Kegiatan ekstrakurikuler tidak akan berhasil apabila tidak dikelola dengan baik oleh sekolah. Pengelolaan kegiatan ekstrakurikuler yang dilakukan secara efektif tidak hanya dapat mendukung keberhasilan program intrakurikuler, namun dapat mendukung keberhasilan pendidikan secara luas. Apabila pengelolaan dilaksanakan dengan baik dalam suatu program pendidikan, maka tujuan dari suatu program akan tercapai dengan maksimal.

SMA PLUS PGRI Cibinong merupakan salah satu sekolah menengah atas di Bogor yang telah memiliki prestasi dalam bidang akademik maupun non akademik, yaitu dalam kegiatan Program *Student Day* (Ektrakurikuler). Program ini dirancang khusus untuk mengembangkan bakat dan minat peserta didik dengan penekanan pada keterampilan hidup dan jiwa *entrepreneur*. Kegiatan *student day* di SMA PLUS PGRI Cibinong terdiri

⁷ Menurut Ramdhan Hamdani (2014), Ektrakurikuler berorientasi pada prestasi.

dari 20 jenis, Antara lain adalah Cinematografi, Animasi, Teknik elektro, Broadcasting, Tata rias, Robotika, Programming, Web desain dan lain sebagainya.⁸

Kegiatan ekstrakurikuler Web Desain merupakan salah satu kegiatan unggulan dari *Student Day* di SMA PLUS PGRI Cibinong. Tuntutan di dunia kerja yang semakin tinggi terutama dalam bidang teknologi maupun sistem informasi, lulusan SMA juga tidak mau kalah dengan lulusan SMK yang harus memiliki kompetensi tinggi dalam bidang tersebut. Adanya kegiatan *Student Day* web desain diharapkan dapat menjadi sarana mengembangkan minat dan bakat serta meningkatkan kreatifitas peserta didik dalam bidang desain web.

Program kegiatan *Student Day* web desain adalah salah satu kegiatan program *student day* unggulan di SMA PLUS PGRI Cibinong. Pengertian singkat dari Web Desain itu sendiri adalah desain secara visual yang diterapkan kepada media digital yaitu website.⁹ Web desain sangatlah penting apalagi website sekarang ini sudah menjadi media yang banyak di manfaatkan baik oleh perusahaan, instansi pemerintah, ataupun lembaga masyarakat. Semua pemilik website seperti perusahaan, instansi pemerintah, ataupun lembaga masyarakat pasti ingin web yang dimiliki terlihat menarik dan profesional. Website yang menarik dan profesional serta berisi konten informatif akan lebih banyak dikunjungi oleh pengguna internet. Misalnya saja website yang sudah populer dikunjungi oleh masyarakat yang aktif di internet yaitu tokopedia, bukalapak,

⁸ SMA PLUS PGRI CIBINONG, *Student day* Web Desain.

⁹ Dumet School, Pengertian web desain.

kompasiana, perpustakaan nasional, BMKG, CNN dan lain sebagainya. yang fungsinya dari masing – masing website berbeda yaitu ada yang untuk berjualan, informasi, hiburan dan sebagainya. Maka dari itu, website perlu dibuat semenarik dan seinformatif mungkin sehingga website juga dikenal oleh masyarakat.

Melihat seberapa pentingnya dan di butuhnya *skills* web desain, Maka dari itu *Student day* ini menyesuaikan dengan kebutuhan kerja nantinya yang akan berfokus di pembuatan desain pada tampilan website tanpa menghilangkan fungsi utama dari website tersebut dan memberikan kenyamanan tambahan pada pembaca atau pengunjung website. Karena tujuan dibuatnya sebuah website tidak lain dan tidak bukan adalah sebagai salah satu media komunikasi, dimana bertujuan untuk membuat atau menyampaikan informasi semenarik, dan seinformatif mungkin serta menjadikan website yang *user friendly* bagi pengunjung web tersebut.

Kegiatan *student day* web desain untuk kelas X & XI dilaksanakan satu kali dalam seminggu yaitu hari Sabtu pada jam 10.00 - 12.00 untuk kelas X (sepuluh) dan 13.00 – 15.00 untuk kelas XI (sebelas). Peserta didik yang mengikuti kegiatan *student day* ini sekitar 30 peserta didik dengan satu pembimbing di setiap kelasnya. Kegiatan ini dilaksanakan di ruang laboratorium komputer SMA PLUS PGRI Cibinong. Pada pelaksanaan kegiatan *student day* web desain, pembelajaran berkonsentrasi pada mendesain tampilan sebuah website. Pembimbing pada awal pembelajaran menjelaskan konsep dasar, pengembangan dan analisis sesuai dengan buku pelajaran atau bahan

ajar. Peserta didik yang mengikuti kegiatan *student day* web desain memerlukan pendampingan dari pembimbing yang mengerti dalam desain web.

Pelaksanaan kegiatan *student day* web desain di SMA PLUS PGRI Cibinong dapat dijadikan salah satu ajang untuk mengembangkan minat, bakat dan penambahan nilai pada kegiatan pembelajaran formal. Akan tetapi, Nilai yang didapatkan dalam kategori memuaskan pada kelas X (sepuluh) dari kegiatan *student day* web desain pada tahun 2017-2018 cenderung menurun. Data tersebut dapat diketahui dari hasil wawancara kepada guru pembimbing *student day* web desain yaitu ibu Asih yang menjelaskan, bahwa Nilai dari peserta didik yang masuk kategori memuaskan pada tahun 2017 sekitar 25 dari 30 jumlah peserta didik. Sedangkan, Pada tahun 2018 peserta didik yang mendapatkan nilai dalam kategori memuaskan menurun menjadi 15 peserta didik.

Untuk menghadapi permasalahan seperti ini, jika di lihat dari permasalahan yang dihadapi yaitu menurunnya nilai peserta didik *student day* web desain kelas X (sepuluh) di tahun 2018. Rekomendasi yang seharusnya dilakukan adalah dengan melakukan evaluasi terhadap program *student day* tersebut. Karena dengan melakukan evaluasi terhadap program *student day* web desain, baru dapat diketahui faktor- faktor apa saja yang mempengaruhi peserta didik sehingga nilainya menurun di tahun 2018 dalam *student day* web desain.

Oleh karena itu tertarik untuk mengangkat penelitian yang berjudul “Evaluasi Program *Student Day* Web Desain di SMA PLUS PGRI CIBINONG”. Penelitian ini menggunakan model evaluasi program formatif summatif yang diadaptasi dari model evaluasi menurut Micheal Scriven. Evaluasi ini akan menilai sejauh mana program telah dilaksanakan dan melihat apakah ada hambatan atau tujuan yang belum tercapai dari pelaksanaan program tersebut. Aspek yang akan menjadi acuan penilaian dari program *student day* web desain di kemukakan oleh Martin Tessmer (1966) ada 5 aspek yang akan menjadi acuan penilaian dalam evaluasi program, yaitu : (1)Kemampuan untuk dilaksanakan, (2)Kesinambungan, (3)Efektivitas, (4)Kecocokan dengan lingkungan, (5)Hambatan. Penelitian ini sangat penting dilakukan, karena apabila tidak dilakukan evaluasi terhadap program tersebut adalah guru tidak tahu kekurangan ataupun kendala apa yang di hadapi oleh peserta didik dan guru juga tidak punya target terhadap kualitas serta masukan dari peserta didik mengenai program *student day* web desain. Sehingga guru cenderung kurang memperhatikan dalam mendidik/mengajar karena tidak punya target yang dicapai. Prestasi peserta didik dan sekolah akan stagnan dan tetap, tidak ada perkembangan.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah diatas, dapat ditarik beberapa pertanyaan yang muncul, yaitu :

1. Apakah program *student day* web desain sudah sesuai dengan tujuan program sekolah?
2. Bagaimana pelaksanaan program *student day* web desain di SMA Plus PGRI Cibinong?
3. Bagaimana meningkatkan kemampuan & nilai siswa di bidang *student day* web desain?
4. Bagaimana prestasi non akademik peserta didik dalam pelaksanaan program kegiatan *student day* web desain di SMA PLUS Cibinong?
5. Model evaluasi apakah yang cocok untuk mengevaluasi program *student day* tersebut?

C. Pembatasan Masalah

Melihat luas dan beraneka ragamnya masalah yang teridentifikasi di atas, maka dalam penelitian ini dilakukan pembatasan sebagai berikut :

Bagaimana pelaksanaan program *Student Day* Web Desain di SMA PLUS PGRI Cibinong?

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada di atas dan pembatasan masalah yang telah ditentukan, maka dirumuskan masalah yang menjadi pembahasan pada penelitian ini, yaitu sebagai berikut :

Bagaimana pelaksanaan program *Student Day Web Desain* di SMA PLUS PGRI Cibinong menggunakan model evaluasi formatif summatif?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian tentang **“Evaluasi Program *Student Day Web Desain* di SMA PLUS PGRI Cibinong”** ini adalah sebagai berikut :

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk mengamati dan mengetahui bagaimana pelaksanaan program *Student Day Web Desain* di SMA PLUS PGRI CIBINONG menggunakan model evaluasi formatif summatif.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat antara lain :

1. Untuk Peneliti

Berguna untuk menambah wawasan pengetahuan terkait dalam bidang Evaluasi program *Student Day Web Desain* di SMA PLUS PGRI CIBINONG.

2. Untuk SMA PLUS PGRI CIBINONG

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi referensi dan bahan masukan untuk SMA PLUS PGRI CIBINONG untuk meningkatkan kualitas program *student day* khususnya Web Desain.

